

Foll
796
7

RIGOYEN

X

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA,
DEPORTES Y RECREACION

REGLAMENTO

DE

TENIS DE MESA

INV	028003
SIG	FOLL 796
LIE	<i>g</i>

g/2

INDICE

I	HISTORIA	2
II	CAMPEONES ARGENTINOS	9
III	REGLAMENTO	11
	REGLAS PARA INDIVIDUAL	11
	1.0.0. MESA	11
	2.0.0. RED Y SOPORTES	12
	3.0.0. PELOTA	13
	4.0.0. RAQUETA	14
	5.0.0. ORDEN DE JUEGO	15
	6.0.0. SAQUE	16
	7.0.0. DEVOLUCION	18
	8.0.0. PELOTA EN JUEGO	18
	9.0.0. PELOTA NULA	19
	10.0.0. TANTO	20
	11.0.0. CONTEO	21
	12.0.0. ELECCION DE LADO Y DE SAQUE	21
	13.0.0. CAMBIO DE LADO Y DE SAQUE	22
	14.0.0. OLVIDO DE CAMBIO DE LADO Y SAQUE EQUI VOCADO	22
	REGLAS PARA DOBLES	23
	15.0.0. NORMA GENERAL	23
	16.0.0. MESA	23
	17.0.0. SAQUE	23
	18.0.0. ORDEN DE JUEGO.....	24
	19.0.0. ELECCION DEL ORDEN DE JUEGO	24
	20.0.0. ORDEN DE LOS SAQUES.....	24
	21.0.0. RECEPCION EQUIVOCADA.....	26
	22.0.0. ENMIENDAS Y ADICIONES PARA DOBLES , ,	26
	REGLAS GENERALES.....	27
	23.0.0. INDUMENTARIA	27
	24.0.0. SOLADO.....	28
	25.0.0. AREA DEL JUEGO	28
	26.0.0. LIMITACION DEL AREA DE JUEGO	28
	27.0.0. FONDO	29
	28.0.0. ILUMINACION	29
	REGLAMENTACIONES Y RECOMENDACIONES PARA COM- PETENCIAS INTERNACIONALES- Resumen.	30
	A. ARBITRO, JUEZ GENERAL, COMISION, ATRI BUCCIONES Y APELACIONES	30
	B. JUECES DE LINEA	31
	C. CONTEO	32
	D. EXCEPCIONES AL JUEGO CONTINUO	33
	E. CONSEJO A LOS JUGADORES DURANTE EL PARTIDO	34
	F. PRECALENTAMIENTO EN LA MESA	34
	G. MODALES	35

I. HISTORIA

INTRODUCCION

En China, durante el período de la Edad Media, se realiza la práctica de un juego similar al tenis de mesa, pero sus intervinientes usaban como elementos deportivos una pelota plumada y paletas muy livianas. Esto queda comprobado por pinturas descubiertas sobre reliquias de porcelanas.

En la última década del siglo pasado, podemos decir que aparece simultáneamente, y en forma un tanto organizado, en Inglaterra, India y Rusia.

De acuerdo a ciertos datos recopilados (léase transmisión oral), los ingleses indican que los militares y empleados que ocupaban las colonias Indias, fueron los que llevaron tal juego a esos lugares; pero... por otras fuentes, los hindúes hacen conocer que los ingleses, conocen este deporte en la India, y posteriormente lo llevan a su país.

Sobre los comienzos del "Ping-Pong", dice Sir Ivar Montagu, presidente fundador de la "Internacional Table Tennis Federation".

"En los últimos años del siglo pasado, un comerciante inglés, en un viaje de negocios que realizara a Norteamérica, compró una considerable cantidad de "pelotitas de celuloide", las que eran usadas por los niños de ese país, para sus juegos, considerando que tal elemento podría servir para adaptarla al "TENIS DE MESA", sustituyendo de tal forma la pelotita de goma que era usada para practicar el deporte que tan popular se había hecho en su círculo familiar."

"Posteriormente a esto el juego es patentado bajo el nombre de "Ping-Pong", considerando, para intitularlo de tal forma, el ruido que producía la pelota al golpear sobre la mesa de juego y la paleta".

El nuevo nombre de este deporte, se hace muy popular y en pocos años, en Inglaterra comienza una fiebre de "Ping-Pong" que conquista adeptos en forma sorprendente y enormes cantidades de deportistas se dedican a su práctico.

En 1901 surge con dinamismo en Uruguay y con ilimitado entusiasmo en Austria, Alemania y Suecia, mientras que en 1902 en Hungría y Japón, ocupa un lugar predilecta y de primer plano.

PERIODOS DE DESARROLLO

La historia de la evolución y desarrollo de este deporte puede dividirse en cuatro períodos:

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| a) Período primitivo | (hasta 1926) |
| b) Período clásico | (1926-1936) |
| c) Período moderno | (1936-1952) |
| d) Período contemporáneo | (1952 en adelante) |

PERIODO PRIMITIVO

En sus comienzos, la paleta es un marco de madera revestida con un papel apergaminado o la que se le diera la denominación de "Paleta bombo" la cual sería reemplazada por otra construida totalmente de madera, a la que posteriormente se le hará un aditamento en una de sus caras; recubriéndola de lija, y, casi en la misma época, hay quienes en el reverso le agregaban corcho.

En cuanto a las pelotitas, se usan elementos de fabricación dura, resplandecedores y rígidos.

Así, con estos elementos primitivos, agregando a ello una técnica tan natural como primitiva, la pegada más importante es el "Drop" o pegada sobre pique.

Tampoco se conocen las pegadas definitivas, ni las preparadas y lejos se estaba de conocer los efectos que se usan en la actualidad.

Debido a lo indicado, el juego se hacía largo y aburrido.

Desde 1900 a 1904, en Inglaterra se organizan varias competencias.

También, aparece la paleta esponja, pero es desechada, pues el inventor de la misma, no llegó a obtener resultados positivos con ella, y es así que tan pronto nace, muere como arma de los jugadores "pimpone ros".

Para aprovechar los errores del contrario, se comienza a enviar la pelota de un lado al otro de la mesa, a veces largo, otras corto; y esta nueva modalidad en el juego, es la que obliga a los jugadores a usar un solo lado de la paleta, y para ello, toman la misma, tal como si fuera una lapicera; es allí donde nace el estilo "Lapicero".

Este estilo, casi desaparece de Europa en el período "Clásica"; en el Lejano Oriente, se mantiene la forma "Lapicera" y sobre esta modalidad se elabora una nueva táctica y técnica.

Las reglamentaciones, de juego, son iguales en casi todos los países.

Medidas de la mesa : no ha sido aún reglamentada y es así como en Austria, la mesa es más chica que en Inglaterra y Hungría.

Cuento de los partidos : en Inglaterra, el partido sólo se disputaba a un set; y éste finalizaba al llegar a los 50 puntos, mientras que en Hungría el partido, lo componían 2 sets de 30 puntos cada uno. En otras partes del mundo se cantaban los tantos aplicando el mismo sistema que en el Tenis. En el año 1926 se reglamentó el cuento de los partidos, el saque ("saque indirecto") y el juego de dobles.

En la década que va de 1902 a 1912 no se puede hablar de organizaciones o federaciones. Podemos decir, que las primeras iniciativas surgen de grupos que practican el deporte en Inglaterra, India, Alemania, Austria y Hungría.

En 1904, Hungría organiza un campeonato invitando a un jugador austríaco dándole categoría de internacional con este hecho.

En 1905 se vuelve a repetir este campeonato en Budapest, con carácter de internacional, dado que participan también jugadores de otros países.

Ya en 1906 la mayoría de los países hacían disputar sus campeonatos nacionales, con la característica de que cada deportista que se adjudicaba un título de campeón nacional se retiraba. Pero un jugador húngaro, que en 1907 obtiene el título de campeón de su país, no acepta esta reglamentación, adjudicándose nuevamente el título en 1908, y continúa siendo el mejor jugador mundial hasta el año 1910. Es el primero que lleva a la mesa el juego combinado de ataque y defensa, lo que le vale la superioridad sobre sus muchos adversarios. Puede decirse que desde el año 1912 al 1924, los países europeos, unos tras otros, aún formando sus

federaciones, ya en manera organizada y con estatutos propias. Así nace la primera, en el año 1912 en Inglaterra, y la última federación en formarse es la húngara en 1924.

Ya organizados los países, en 1925, se prepara el primer Campeonato Internacional, con la participación de Checoslovaquia, Austria y Hungría. En 1926 se realiza el primer campeonato por equipos, teniendo como sede la ciudad de Berlín y participando Alemania, Hungría, Inglaterra y Austria. Este campeonato es la piedra fundamental de la futura Federación Internacional.

Puede decirse que 1926, que es la finalización del primer período del Tenis de Mesa, fue un año muy fructífero :

- a) Formación del ente madre.
- b) Se extiende el uso de la paleta de goma, que revoluciona en forma total esta manifestación deportiva.

PERIODO CLASICO

En 1926 el uso de la paleta de goma se extendió rápidamente, lo que llegó a una nueva etapa del Tenis de Mesa.

La diferencia notable, está en que la paleta de madera despidió al instante la pelota, en cambio la de goma da una diferencia de décimo de segundo, pero ya con esta diferencia da la posibilidad para dirigir la pelota.

Esta paleta da un nuevo juego : la pegada y la cortada .

Se crea un estilo : "El Clásico", con lo que el juego es más espectacular y atractivo. El juego fundamental es de ataque agresivo.

Aún en China y Japón no participan en las disputas.

PERIODO MODERNO

En 1936, al comenzar la nueva era, que podemos nombrarla como período moderno, aún no había sido reglamentado el tiempo de juego, lo que no obliga a los participantes a tener que definirse en forma rápida

y terminante para lograr los tantos que puedan hacerles ganadores de cada partido o del certamen.

En este año se resuelve elaborar una nueva reglamentación: surge aquí el tiempo de duración limitada para cada partido, y se llegó también al acuerdo de disminuir la altura de la red en 2 centímetros.

En 1946, en el período de post-guerra la ITTF empieza nuevamente la puesta en marcha de los Campeonatos Mundiales, se mejora continuamente los elementos de juego, cada día aumenta la importancia del ataque.

La fuerza, velocidad, aguante y combatividad aumenta ante los ojos del mundo el valor de este deporte.

En 1952, en Bombay, por primera vez, el Japón hace llegar su representación, los que introducen una nueva paleta "la esponja", ante quien, sus contrincantes se hallan impotentes y una nueva técnica, "el lapicero".

PERIODO CONTEMPORANEO

Cuál es la ventaja de la "esponja"?

La pelota al tomar contacto con la esponja en principio se hunde y posteriormente es despedida con gran fuerza. Por otro lado las pegadas se harán más rápidas y más fuertes, pero hacía imposible controlar la dirección de la pelota, lo que lleva a los japoneses a ensayar un nuevo modelo de paleta, la famosa "Soft".

"Soft" significa "blando". A la paleta de esponja se le anexa en su superficie una plancha de goma con los puntitos hacia adentro. Los ingleses varían colocando los puntitos hacia afuera y a esta se la denomina "Sandwich".

La posición de los jugadores se torna cada vez más difícil, ahora aparte de la preparación que deben efectuar contra varias técnicas y modos de juego, deben salir a la palestra a enfrentarse con diferentes tipos de armas deportivas, lo que hace mucho más serio el compromiso en cada confrontación.

En 1959 nace una nueva reglamentación en cuanto a paletas, unificando criterios, y desterrando totalmente el uso de la "esponja". Se

Se acepta, únicamente, la paleta y hasta 4 mm. de espesor en la denominada "Soft" y "Sandwich". Esta nueva reglamentación satisfizo en forma total, dejando de ser un punto álgido de discusión en los Congresos.

EL DEPORTE EN SUDAMERICA Y ARGENTINA

Si bien en forma no organizada y más como pasatiempo complementario de otras actividades deportivas, el "ping-pong" tuvo un gran auge en la primera década del siglo XX.

Rayaba el año 30, cuando se produjeron cambios fundamentales en la vida de este deporte.

En la Argentina se forma la entidad que regirá este deporte bajo la sigla de F.A.T.M. (Federación Argentina de Tenis de Mesa) y en forma paralela o ella surgen las primeras inquietudes de organizarse bajo las directivas de una sola entidad entre los deportistas de Brasil y Chile, quedando esta última constituida en 1936.

En 1943 se realiza el "Primer Campeonato Sudamericano", participando en el mismo Chile, Uruguay y Argentino, otorgando a la Argentina, país sede, un debut auspicioso pues obtuvo el título por equipos.

Simultáneamente con su realización gestado y llevado a la práctica por el consejo directivo de la Federación Argentina, cumplido en la semana del 5 al 12 de diciembre de 1943, tuvo lugar el primer Congreso Sudamericano del Deporte con la principal finalidad de crear la Confederación Sudamericana. Los delegados de los 3 países participan es, apoyaron la idea y en la sesión del 11 de diciembre de 1943, en la sede de la Federación Argentina de Ping-Pong, se creó la Confederación Sudamericana de Tenis de Mesa.

En 1945, se realiza el "2o. Campeonato Sudamericano", en Chile, obteniendo Argentina por equipos.

El tercer campeonato disputado en 1947, se efectúa en la ciudad de Mar del Plata (Argentina), el cual podemos decir que fue decisivo para la integración continental, dado a que se contó con la participación de seis países, Brasil, Bolivia, Paraguay, Uruguay, Chile y Argentina, obteniendo la Argentina, por tercera vez consecutiva el título máximo en equipos y por última vez en 1955.

Los sucesivos eventos, realizados en Chile (1950), Paraguay (1952), Uruguay (1953), Perú (1954), Colombia (1955), Argentina (1957), Venezuela (1958), Brasil (1960), Perú (1964), Chile (1967), Argentina (1968), Ecuador (1970), Perú (1972), fueron afirmando en un todo, el potencial de nuestro órgano madre.

II CAMPEONES ARGENTINOS

	DAMAS	CABALLEROS
1940	Leonor Thiwissen	Erwin Kohn
1941	Irene Waldmann	Erwin Kohn
1942	Leonor Thiwissen	Erwin Kohn
1943	Leonor Thiwissen	Salomon Rososchik
1944	Irene Waldmann	Egidio Cosentino
1945	Wally de Belzer	Salomon Rososchik
1946	Irma Carbonard	Egidio Cosentino
1947	Irene Waldmann	Egidio Cosentino
1948	Olga Carreira	Salomón Rososchik
1949	Olga Carreira	Juan Rozmanich
1950	Olga Carreira	Juan Rozmanich
1951	Olga Carreira	Juan Rozmanich
1952	Irene Waldmann	Juan Rozmanich
1953	Olga Carreira	Egidio Cosentino
1954	Leonor Thiwissen	Juan Tafuro
1955	Leonor Thiwissen	Juan Tafuro
1956	Leonor Thiwissen	Juan Tafuro
1957	-----	-----
1958	Claudia Protopopoff	Alfredo Meyer
1959	Olga Carreira	Alfredo Meyer
1960	Olga Carreira	Alfredo Meyer
1961	Olga Carreira	Alfredo Meyer
1962	Rosa Seminara	Alfredo Meyer
1963	María Takahashi	Alfredo Meyer
1964	Olga Carreira	Alfredo Meyer
1965	María Takahashi	Alfredo Meyer
1966	Celia Maximino	Victorio Zito
1967	María Takahashi	Alberto Lipinszki
1968	Celia Maximino	Alberto Lipinszki

DAMAS

1969 María Takahashi
1970 María Takahashi
1971 María Takahashi
1972 Ana Giacomi
1973 María Takahashi

CABALLEROS

Eduardo Benitez
Alfredo Meyer
Alberto Lipinszki
Alberto Lipinszki
Eduardo Benítez

III. REGLAMENTO

REGLAS PARA INDIVIDUAL

1.0.0. MESA

1.1.0. La mesa será una superficie rectangular perfectamente horizontal de 274 centímetros (9 pies) de longitud, por 152,5 centímetros (5 pies) de ancha y a 76 centímetros (2 pies 6 pulgadas) de altura sobre el piso.

1.2.0. Podrá ser confeccionada de cualquier material y deberá tener un rebote uniforme de no menos de 22 centímetros (8 3/4 pulgadas) y no mayor de 25 centímetros (9 3/4 pulgadas) cuando una pelota reglamentaria, preferentemente de rebote mediano, se deja caer sobre su superficie, desde una altura de 30,5 centímetros (12 pulgadas).

1.3.0. La superficie de la mesa se llamará "superficie de Juego"; deberá ser de un color mate muy oscuro, preferiblemente verde oscuro: con una línea blanca de 2 centímetros (3/4 pulgadas) de ancho, a la larga de cada borde.

1.4.0. Las líneas de 152,5 centímetros que limitan la terminación de campo de juego, se llamarán "líneas finales". Las líneas de 274 centímetros que limitan los lados de la superficie de juego, se llamarán "líneas laterales". (Nota: línea central de dobles, 16.0.0).

1.5.0. RECOMENDACIONES

1.5.1. La superficie de la mesa será de madera dura, preferentemente pintada al saplete o pintada, pero no recientemente -la pintura fresca puede pegarse a la pelota-, con una delgada capa de laca pintura celulósica color verde oscuro.

1.5.2. La mesa deberá estar rígidamente construída.

1.5.3. Si cualquier inscripción aparece en los lados de la mesa, no deberá ser de color blanco. Exceptuando el blanco, cualquier color es adecuado.

1.6.0. ESPECIFICACIONES : SUPERFICIE MATE

1.6.1. El brillo de una superficie, medido con el medidor de brillantez (Glossometer) EEL (45 grados) en ningún caso deberá exceder de 6 y de preferencia no deberá exceder de 2. Las medidas correspondientes con un ASTM/60 grados normales o aparato de Gardner en ángulo de 60 grados, en ningún caso deberá exceder de 24 y de preferencia no pasar de 6. (Nota de reflexión: brillantez negro lustrosa : igual 100). En todo caso, las superficies brillantes que reflejen el contorno de la fuente lumínica, deberán ser consideradas como excesivas y eliminadas tan pronto como sea posible.

1.6.2. El requerimiento de una superficie mate para la mesa (1.6.1.), la Pelota (3.0.0.) y la Raqueta (4.0.0.), es para impedir reflejos deslumbrantes de luz, que afecten la visibilidad de los jugadores. Además de prohibir el uso de materiales brillantes en el juego actual, las Asociaciones deben también adoptar medidas positivas estableciendo contactos con fabricantes, impartadores y vendedores, así como aprobar solamente el uso de materiales mates, para asegurar implementos disponibles adecuadas que se ajusten a esta especificación. (NOTA: Para la posición de la mesa en el área de juego, en las salas de torneos, ver 25.2).

2.0.0. RED Y SOPORTES

La superficie de juego estará dividida en dos campos de igual área por una red equidistante y paralela a las líneas finales, a 137 centímetros (4 pies 6 pulgadas) de cada una de ellas. La red con su suspensión tendrá 183 centímetros (6 pies) de longitud y 15,25 centímetros (6 pulgadas) de altura sobre la superficie de juego en toda su longitud. Su parte inferior, en su longitud total deberá rozar la superficie de la mesa. La red estará suspendida por una cuerda y asegurada a cada lado, o un soporte perpendicular de 15,25 centímetros (6 pulgadas) de alto que deberá sobresalir 15,25 centímetros de las líneas laterales.

2.1.0. RECOMENDACIONES

La red deberá ser de color verde oscura, de un tejido blando, sin engomar ni almidonar; los cuadros de la trama no tendrán menos de 7,5 milímetros ni más de 12,5 milímetros de lado. La parte superior tendrá una franja blanca no mayor de 15 milímetros de ancho, suspendida por una cuerda. (Nótese que la Regla 2 establece que

la red debe estar suspendida por una cuerda; solamente una cuerda -una simple cuerda horizontal- puede sostener la red, y la sujeción de la red al poste, si la hay, debe ser tan floja que no ejerza tensión ni constituya una suspensión). El diámetro del poste no excederá de 22 milímetros, cualquier mecanismo para regular la altura o la tensión de la cuerda suspensora de la red deberá estar situado en la base del poste, sin sobresalir más de 7 milímetros y su parte superior no deberá estar más alta de 28 milímetros sobre la superficie de la mesa. Los postes deben ser de un solo color oscuro y no pueden tener brillo.

3.0.0. PELOTA

La pelota será esférica, de celuloide blanco y mate (1.6.0.), con un diámetro no menor de 37,2 milímetros (1,46 pulgadas) ni mayor de 38,2 milímetros (1,50 pulgadas) y con un peso entre 2,40 gramos (37 granos) y 2,53 gramos (39 granos).

3.1.0. Solamente las marcas de pelotas aprobadas por cumplir lo estipulado 3.2. y 3.4. pueden usarse en campeonatos mundiales, en competencias Internacionales y en partidos Internacionales, a menos que convenga otra cosa a las Asociaciones participantes.

3.2.0. Para que una marca de pelotas pueda ser sometida a prueba, las muestras deben ser enviadas a la Secretaría del Comité de Implementos de la Federación Internacional, únicamente por la Asociación Nacional en cuyo territorio está radicada la firma exportadora al por mayor de esa determinada marca de pelotas. No se establecerá ninguna correspondencia directa con las firmas. Se remitirá un informe del resultado del examen, a la Asociación Nacional, y a su debido tiempo, al Comité Consultivo y a la Asamblea General Bienal. La marca determinada de pelotas, será aprobada para Competencias Internacionales, cuando las muestras examinadas cumplan los requisitos reglamentarios establecidos.

3.3.0. En tal caso, la firma podrá anunciar su marca como "Aprobada por la Federación Internacional de Tenis de Mesa" siempre y cuando el anuncio vaya acompañado de la fecha. Cuando una pelota es aprobada entre Julio y Diciembre, la aprobación debe fecharse para esa temporada y la siguiente; cuando es aprobada entre Enero y Junio, debe ser fechada para las dos temporadas siguientes.

3.4.0. ESPECIFICACION : REBOTE

El rebote normal requerida no deber ser menor de 235 milímetros (9 1/4 pulgadas) ni mayor de 255 milímetros (10 pulgadas) cuando la pelota se deja caer desde una altura de 305 milímetros (12 pulgadas) sobre un bloque de acero, especialmente diseñado. Pelotas que reboten de 235 a 241 milímetros son consideradas como de bajo rebote; de 242 a 248 milímetros como de rebote mediano; y de 249 a 255 milímetros, como de alto rebote.

4.0.0. RAQUETA

4.1.0. La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma y peso. Su superficie será de color oscuro y mate (1.6.0.). La pala deberá ser de madera, continua, de un espesor uniforme, plana y rígida. Si la pala está cubierta por cualquiera de los lados, el cubrimiento sólo podrá ser:

4.1.1. De goma lisa granulada, con las granulaciones hacia afuera y con un espesor total no mayor de 2 milímetros;

4.1.2. De emparedado ("Sandwich") formado por una capa de goma celular (esponja) recubierta por una capa de goma plana granulada común - con las granulaciones hacia afuera o hacia adentro - y en tal caso, el espesor total de cada lado no deberá ser mayor de 4 milímetros.

4.2.0. Cuando se usa goma por ambos lados de la raqueta, el color deberá ser similar; cuando se usa madera por uno o ambos lados, deberá ser de color oscuro, natural o teñido (no pintado) en tal forma que no cambie el carácter de la superficie de fricción.

4.3.0. NOTA: la parte de la pala cercana al mango y que es agarrada con los dedos, puede estar recubierta con corcho o con cualquier otro material, para la conveniencia del agarre y será considerada como parte de éste.

4.4.0. NOTA: igualmente, si el lado revés de la raqueta no se usa nunca para golpear la pelota, puede ser de corcho o cualquier otro material conveniente para el agarre. La definición de las superficies de cubiertas para la raqueta se refiere sólo a la superficie con que se golpea la pelota. Un golpe dado con el lado cubierto con corcho a cualquier otra superficie de agarre, es ilegal y conduce a la pérdida del punto.

4.5.0. ESPECIFICACION : GOMA GRANULADA

Una sola cubierta con granulaciones regularmente distribuidas a razón de no menos de 10 ni más de 50 por centímetro cuadrada (65 a 325 por pulgada cuadrada) de caucho celular o sintético, pero no celular (esponja) y en el espesor total establecida se incluyen la altura de las granulaciones y de la sustancia adhesiva.

4.6.0. ESPECIFICACION : COLOR OSCURO (Ver también 2.3.0.0.)

4.6.1. Los colores que den un valor "Y" bajo iluminante A, de menos del 30% según el sistema CIE, deben ser considerados como suficientemente oscuros, tanto para los vestidos como para las raquetas. Existe una escala de colores, que sirven de guía, que puede ser obtenida en la Federación Internacional.

4.6.2. Además de prohibir el uso de materiales brillantes y de raquetas de superficie de colores brillantes en el juego, las Asociaciones deben tomar medidas positivas, planteando el problema de fabricantes, importadores y vendedores, aprobando a la vez el empleo de materiales oscuros, a fin de lograr el uso de uniformes, materiales y superficies de raquetas, que se adapten a esta especificación.

NOTA : Los colores autorizados por la Asamblea General para raquetas son : (oscuros mates) Rojo, Azul, Verde, Marrón y Negro. Especialmente emitidos de la lista y prohibida su uso : el amarillo y el anaranjado.

5.0.0. ORDEN DE JUEGO. DEFINICIONES

5.1.0. El jugador que primero golpea la pelota, durante una secuencia se llama "servidor".

5.2.0. El jugador que o continuación golpea la pelota durante una secuencia, se llama "recibidor".

5.3.0. El servidor ha de realizar un buen servicio (saque), debiendo ser correctamente devuelto por el recibidor, y desde ese momento en adelante, ambos alternativamente, deben realizar buenas devoluciones.

5.4.0. El período durante el cual la pelota está en juego se llama "secuencia".

5.5.0. Si la secuencia no conduce a la alternación de la cuenta, se denomina "una pelota nula" (o una "vuelta").

5.6.0. Si la secuencia termina alterando la cuenta, se denomina "un punto" (o "un tanto").

6.0.0. SAQUE

6.1.0. El servicio (saque) lo inicia el servidor lanzando, con sólo la mano, la pelota al aire hacia arriba, sin impartirle efecto. La pelota, deberá después ser golpeada con la raqueta, en tal forma, que toque primero el campo del servidor y pasando luego directamente sobre o alrededor de la red, toque el campo del receptor.

6.1.1. NOTA: Servicio Errado

Si un jugador, al hacer el saque, falla el golpe a la pelota, pierde el punto porque la pelota estaba en juego desde el momento en que se separó de la mano y no se hizo un buen servicio, estando ya la pelota en juego.

6.1.2. DEFINICION : "Golpear"

Por "golpear" se entiende "pegarle a la pelota con la raqueta con la mano que sostiene la raqueta", pues en este caso, dicha mano forma parte de la raqueta. "La mano de la raqueta" es la que la sostiene, y la "mano libre" es la otra. Por esta, una devolución efectuada por la mano sola, después que se ha caído la raqueta es "mala" porque ha dejado de ser "la mano que sostiene la raqueta"; una devolución efectuada por la raqueta sola, después que se ha soltado o salido de la mano, es igualmente "mala" porque la bola no ha sido "golpeada".

6.1.3. DEFINICION : "Tocar el campo" (pelotas en los bordes).

6.1.3.1. La "superficie de la mesa" abarca los campos incluyendo las aristas de los bordes y ángulos de las esquinas de la mesa y por esto, una pelota que juega que golpea en ella debe considerarse buena y continuar el juego. Pero si golpea el lado de la mesa por debajo de la arista del borde, es mala y será contabilizada en contra del último golpeador.

6.1.3.2. La dirección de la trayectoria de la pelota, desde cuando fue golpeada por último vez, su efecto, y la dirección hacia la cual rebota, desde el borde, pueden ayudar al árbitro o distinguir entre una buena pelota que ha tocado el borde y una pelota mala que ha hecho el contacto por

debajo de él. Si el punto de contacto de la pelota en los bordes ha ocurrido en el extremo o el lado de la mesa opuesto al sitio desde donde fue golpeada, debe casi siempre ser una pelota buena y sólo efectos excepcionalmente pronunciados pueden provocar contactos completamente por debajo del borde. Si el contacto ha sido en el mismo lado de la mesa desde el cual la pelota fue golpeada, puede haber tenido lugar por debajo del borde, y si el rebote en este caso es directamente hacia abajo, debió ser "mala" o sea contra el contacto por debajo del borde.

6.1.4. POR encima o alrededor de la red

Si al pasar la pelota por encima o alrededor de la red toca a ésta o sus soportes, debe considerarse que ha pasado directamente excepto la establecido en la Regla 9.1. (ver adelante).

Por "alrededor de la red" debe entenderse; por debajo o alrededor de la proyección de la red y sus soportes, fuera de la línea lateral. Por supuesto, al borde vertical de la red debe estar, a cada lado, lo suficientemente cerca del poste, para impedir el paso de la pelota entre la red y el poste, y si tal paso sucede, no debe entenderse como "alrededor de la red".

6.2.0. Durante el servicio, mientras está en contacto con la pelota, la mano libre deberá estar abierto, con los dedos juntos, extendidos, pulgar libre y la pelota descansando en la palma de la mano sin ahuecarla, ni apretarla con los dedos en ninguna forma.

APENDICE : proposiciones

- 1) Al lanzar la pelota, la mano debe estar siempre visible tanto al árbitro como al contendor y con tal fin, debe estar por lo menos, al nivel de la superficie de la mesa o su prolongación imaginario por detrás de la línea final.
- 2) La mano debe lanzar la pelota, hasta lo más cerca posible al nivel del hombro del servidor, estando éste de pie.
- 3) La mano debe lanzar la pelota lo más verticalmente posible, con tolerancia de 45º
- 4) Para los requerimientos de la posición No. 2, añadir: Durante el saque, la mano de la raqueta no deben moverse en direcciones opuestas.

6.2.1. Advertencia

Es obligación del servidor, realizar un saque cuya legalidad esté

a la vista del árbitro. Si efectúa un saque estando estorbada la visibilidad del árbitro, éste deberá amonestarlo; y si posteriormente efectúa otro servicio, estando obstruida la visibilidad del árbitro y éste tiene dudas de la legalidad del saque, debe contabilizar un punto en contra del servidor.

6.2.2. Excepción

La observación estricta del método prescrito para el saque puede pasarse por alto cuando el árbitro ha sido notificado antes de comenzar el partido, que el jugador en cuestión se encuentre impedido físicamente para realizar un servicio ceñido estrictamente a los reglamentos.

6.3.0. Durante el saque, en el momento del impacto con la raqueta, la pelota debe estar por detrás de la línea final del campo del servidor o de sus prolongaciones imaginarias a cada lado.

7.0.0. DEVOLUCION

Una pelota de saque o devuelta correctamente durante el juego, deberá ser golpeada por el jugador, en tal forma que pasando directamente sobre la red o alrededor de ella, toque directamente el campo contrario, o en el caso de que la pelota, habiendo sido servida o devuelta en juego, regrese por su propio impulso, por encima de la red o alrededor de ella, el jugador deberá golpearla, mientras aún se encuentra la pelota en juego, en tal forma que toque directamente el campo contrario.

8.0.0. PELOTA EN JUEGO

La pelota está en juego desde el momento en que es lanzada desde la mano del servidor, hasta:

8.1.0. Cuando toque cualquiera de las campos dos veces consecutivas.

8.2.0. Cuando, exceptuándose la pelota de servicio, toque alternativamente cada campo, sin haber sido golpeada en el intervalo por la raqueta.

8.3.0. Cuando sea golpeada más de una vez consecutiva por uno de los contendores.

8.4.0. Cuando toque a uno de los jugadores o a cualquier cosa que use o lleve consigo, excepto la raqueta o la mano que sostiene a ésta, desde la muñeca hacia abajo.

8.5.0. Cuando la pelota sea recibida de "volea" con la raqueta o con la mano que la sostiene desde la muñeca hacia abajo.

8.6.0. Cuando toque cualquier objeto diferente a la red o sus soportes o a los ya mencionados.

8.7.0. Si en el saque la pelota toca primero en el campo izquierdo del servidor o al pasar la red, el campo izquierdo del receptor.

9.0.0. PELOTA NULA

Una secuencia es "pelota nula" (vuelta):

9.1.0. Si la pelota de servicio, al pasar sobre la red, tocará ésta o a sus soportes, siempre y cuando por otros aspectos el saque sea bueno, o que la pelota no sea recogida de volea por el receptor.

9.1.1. DEFINICION: "Volea".

Si la pelota en juego, desde cuando fue golpeada por el contendor, no habiendo aún tocado la superficie de juego, entra en contacto con la raqueta o con la mano que la sostiene, se dice que ha sido recogida de volea.

9.2.0. Si el saque se realiza no estando el receptor preparado, aunque no podrá reclamar que no estaba listo si intenta golpear la pelota.

9.3.0. Si un competidor, debido a un accidente fuera de su control, se encuentra impedido de realizar un buen servicio o una buena contestación.

9.4.0. Si cualquiera de los jugadores pierde un punto. Según lo establecido en las 10.3 y 10.7, debido a un accidente fuera de su control.

9.4.1. PELOTA rota durante el juego

Si la pelota durante el juego se raja o rompe, impidiendo una buena devolución, el punto será declarado nulo. El árbitro tiene la obligación de detener el juego, cuando sospeche que la pelota en

juego está rota o defectuosa, y de decidir aquellos casos en los cuales la pelota imperfecta estaba evidentemente rota en el momento de declararla fuera de juego y de ninguna manera dar ventaja a una contestación realizada, cuando el punto en realidad debió ser contabilizado. Si embargo, en todo punto dudoso, debe declararse pelota nula.

9.4.2. OBSTACULOS nulos

Un espectador en movimiento, un jugador de una mesa vecina, un ruido repentino, o cualquier objeto cercano en movimiento (excepto el compañero de dobles) deben ser considerados como accidentes fuera de control y dichas interferencias implican la omisión de la pelota. Un espectador quieto sentado, el árbitro, la iluminación, una mesa cercana, un sonido continuado de volumen uniforme, o cualquier obstáculo relativamente constante e inmóvil, no podrán ser considerados como interferencias durante el juego, no debiéndose aceptar quejas por ese motivo.
(Nota : ver también D.3.).

9.5.0. Si es interrumpido según lo establecido en la regla 14.

9.6.0. Si es interrumpido para aplicar la regla de aceleración 11.

10.0.0. TANTO

Cualquiera de los jugadores pierde un punto ó tanto :

10.1.0. Si falla al intentar un buen saque, excepto lo establecido en 9.0.0.

10.2.0. Si después de un buen saque o una buena devolución de su oponente, falla al devolver la pelota, excepto lo contemplado en 9.

10.3.0. Si él, su raqueta o cualquier cosa que use o lleve consigo, toca la red o sus soportes, mientras la pelota está en juego.

10.4.0. Si él, su raqueta o cualquier cosa que use o lleve consigo, mueve la superficie de juego, mientras la pelota está en juego.

10.5.0. Si la mano libre, la que no sostiene la raqueta, toca la superficie de juego, mientras la pelota está en juego.

10.6.0. Si la pelota en juego, cruzando el espacio sobre la mesa, antes de que haya sobrepasado sus líneas finales o laterales, no habiendo tocado la superficie de juego de ese lado, desde cuando fue golpeada por su contendor, entra en contacto con el jugador o cualquier cosa que use o lleve consigo, excepto la mano de la raqueta.

10.7.0. Si en cualquier momento la pelota es recibida de volea, excepto lo establecido en la regla 9.1.-

11.0.0. CONTEO

11.1.0. UN juego

Un juego lo gana el jugador que primero obtenga 21 puntos, a no ser que ambos jugadores igualen en 20 puntos, en cuyo caso ganará quien primero anote 2 puntos de ventaja sobre su contendor, excepto cuando un juego no ha terminado después de 15 minutos de comenzado, pues en tal caso el árbitro deberá interrumpirlo, declarando pelota nula, y notificar a los contendores, que desde el siguiente servicio, ese juego y todos los juegos siguientes de ese partido, se regirán por la siguiente Regla de Aceleración :

11.1.1. REGLA de aceleración : un tanto

Al servidor se le permitirá golpear la pelota 12 veces, excluyendo el saque, y si dichas golpes son contestados correctamente por el contendor, se le concederá un punto a éste último.

11.1.2. REGLA de aceleración : Alteración del saque.

El saque lo hará quien estaba sirviendo en el momento de la interrupción y desde allí en adelante, deberá alternarse el servicio después de cada punto. (NOTA: Para los turnos del saque, excepto durante la regla de aceleración, ver 13.2.1.. Para el procedimiento del conteo; con o sin regla de aceleración, ver C.).

11.2.0. Un partido podrá consistir de un sólo juego, al mejor de 3 juegos o al mejor de 5 juegos.

12.0.0. ELECCION DE LADO Y DE SAQUE

En cada partido, la elección de lado y derecha a servir o a recibir

bir, se decidirá por sorteo. El favorecido escogerá el derecho a servir o a recibir y el contendor escogerá el lado o viceversa. El ganador del sorteo podrá, si así lo desea, requerir del contendor que haga primero la elección.

13.0.0. CAMBIO DE LADO Y DE SAQUE

13.1.0. LADO Lado

Un jugador que comienza el partido en un lado de la mesa, deberá situarse en el lado contrario durante el juego siguiente, y así sucesivamente hasta el final del partido. Cuando el partido consiste de un sólo juego, o en partidos más de un juego, cuando la cuenta en juego está igualada los jugadores cambiarán de lados al llegar cualquiera de los competidores a 10 puntos, en el juego decisivo.

13.2.0. Saque

Después de 5 puntos, el recibidor pasará a ser servidor y el servidor será recibidor, y así sucesivamente después de cada 5 puntos, hasta el final del juego o hasta cuando el conteo se iguale en 20 puntos, o si el juego es interrumpido por la regla de aceleración en estos casos el recibidor pasará a ser servidor y el servidor será recibidor, y así sucesivamente hasta el final del juego después de cada punto. El jugador que sirvió primero en un juego, recibirá primero en el juego siguiente y así sucesivamente hasta el final del partido.

14.0.0. OLVIDO DE CAMBIO DE LADO Y SAQUE EQUIVOCADO

14.1.0. Lado

Si los jugadores no cambiaron de lados cuando debieron hacerlo, lo harán tan pronto como se descubra el error a menos que se haya completado un juego y entonces el error deberá ignorarse. En todos los casos, serán válidos los puntos anotados antes de descubrirse el error.

14.2.0. Saque

Si un jugador sirve fuera de su turno, se interrumpirá el juego tan pronto se descubra el error y continuará sirviendo el jugador que debía hacerlo, según el orden de saque establecido al comienzo del partido. En todos los casos, serán válidos los puntos anotados antes de descubrirse el error.

REGLAS PARA DOBLES

15.0.0. NORMA GENERAL

Las reglas anteriores se aplican también para el juego de dobles, con las siguientes excepciones:

16.0.0. MESA

16.1.0. La superficie de la mesa estará dividida en 2 partes iguales por una línea blanca de 3 milímetros (1/8 de pulgada) de ancho, paralela y equidistante a las líneas laterales. Esta línea se llama "Línea Central".

16.1.1. NOTA: La línea central para dobles puede estar permanentemente marcada en toda la longitud de la mesa. Esta línea no invalida el uso de la mesa para juegos individuales.

16.2.0. Con relación al servidor, la superficie de juego situada a la derecha de la línea central se llama campo derecho del servidor. La parte de la superficie de la mesa al otro lado de la red y a la izquierda de la línea central, con respecto al servidor se llama "Campo izquierdo del recibidor".

17.0.0. SAQUE

El saque deberá realizarse según lo indicado en la regla 6.0.0, pero la pelota debe tocar primero en el campo derecho del servidor o en la línea central de su lado de la red y luego, pasando directamente sobre o alrededor de la red, tocar el campo derecho del recibidor o en la línea central, al otro lado de la red.

18.0.0. ORDEN DE JUEGO

El servidor realizará un saque que deberá ser correctamente devuelto por el receptor, el compañero del servidor hará una buena devolución que deberá ser bien contestada por el compañero de quien recibió el servicio, tocando luego el turno de contestar bien la pelota a quien sirvió, y así, sucesiva y alternativamente, cada jugador debe efectuar una buena devolución.

19.0.0. ELECCION DEL ORDEN DE JUEGO

La pareja que tiene derecho a servir los primeros 5 saques de cualquier juego escogerá cual de los dos efectuará el servicio. En el primer juego de un partido la pareja contraria escogerá quien de ellos recibirá primero. En cada juego subsiguiente, cualquiera sea el servidor escogido por la pareja servidora, automáticamente será receptor el jugador que le sirva al actual servidor en el juego anterior, según lo establecido en 20.3.0, y nota aclaratoria.

20.0.0 ORDEN DE LOS SAQUES

20.1.0. A través de cada juego, excepto lo establecido en 20.2, los primeros 5 saques los realizará el jugador determinado por la pareja a quien corresponde servir y serán recibidos por el jugador apropiado de la pareja contendora. Los siguientes 5 saques, los realizará el receptor de los primeros 5 servicios y serán contestados por el compañero del servidor de los primeros 5 saques. Los terceros 5 saques los efectuará el compañero del servidor de los primeros 5 saques y serán contestados por el compañero del receptor de los primeros 5 saques. Los cuartos 5 saques los realizará el compañero del receptor de los primeros 5 saques y serán contestados por el servidor de los primeros 5 saques. Los quintos saques se realizarán como los primeros 5 saques y así sucesivamente hasta la terminación del juego. Si el conteo se iguala en 20 puntos o entra en la vigencia de la regla de aceleración, el orden de servir y recibir continúa igual con la salvedad de que cada jugador, en su turno, realizará un sólo servicio, hasta la terminación del juego.

20.2.0. En partidos a un sólo juego, o en el juego decisivo, en partidos a más de un juego cuando el conteo está igualado, la pareja receptora debe alterar del orden de recibir, al lograr cualquiera de ellos 10 puntos.

20.3.0. Durante todo el tercer juego, si no hay alteración al llegar a 10 puntos, y en el quinto juego, hasta contabilizar 10 puntos, cada jugador recibirá del mismo contendor que le sirva en el primer juego. A través de todo el segundo y cuarto juego y después de 10 puntos en el tercero (si es el decisivo) y quinto juego, cada jugador recibirá del contendor que lo recibía en el primer juego.

NOTA de ampliación del concepto de 20.2.0. y 20.3.0. :

Esta regla, en el espíritu de quienes la propusieron a la Federación Internacional fue mantener un justo equilibrio de saques entre los parejas dobles, haciendo caso omiso a las respectivas fuerzas de los adversarios.

Con este nuevo sistema, cada jugador sirve un número de veces sensiblemente igual a cada adversario y recibe también un número de veces sensiblemente igual de cada uno de ellos.

Esto explica que en el cambio del orden de los receptores al llegar a 10 puntos en el juego decisivo, sea obligatorio.

La pareja que tiene el servicio escogerá al jugador que servirá primero en cada juego. La pareja adversaria, en cambio, tiene obligatoriamente que designar como primer receptor, al jugador que servía en el juego precedente al servidor establecido por la pareja servidora.

EJEMPLO :

Das parejas disputan un cotejo al mejor de 5 juegos. Se supone que el partido termina con el quinto juego. Se designan a las parejas A-B y X-Y.

1o. Juego : La pareja A-B tiene el saque y ha designado al jugador A como primer servidor. La pareja X-Y ha designado al jugador X como primer receptor. El orden de saques y sus recepciones será el siguiente : A-X, X-B, B-Y, Y-A, A-X, etc.

2o. Juego : La pareja X-Y tiene el saque y puede designar a X o Y como primer servidor.

Si X ha sido designado como primer servidor, el orden de saques tiene que ser el siguiente: X-A, A-Y, Y-B, B-X, X-A, etc.

Si Y ha designado para servir primero, el orden será el siguiente : Y-B, B-X, X-A, A-Y, Y-B, etc.

3er. Juego : La pareja A-B tiene de nuevo el saque, y puede designar a A o B como primer servidor.

Si A saca primero, en orden será: A-X, X-B, B-Y, Y-A, A-X, etc.

Los jugadores no podrán usar ropa blanca ni de colores brillantes, ni claros, que puedan distraer la atención o perjudicar al contendar. Las decisiones sobre las infracciones a esta regla son atribucientes del juez general. (Ver 4.6.0.)

NOTA : por esta razón, son objetables cualquier leyenda, bandera o insignia, lo suficientemente grande que rompa la uniformidad del color oscuro de las ropas del jugador.

24.0.0. SOLADO . Recomendación

Los pies no deben ser de piedra ni de linóleo. Tienen que ser de madera dura, mate, no resbaladiza, ni blanca, ni que reflejen brillo. Se debe tener cuidado al aprobar pisos de material, por que aún produciendo juegos más rápidos ocasionan generalmente cansancio a los pies del jugador, y por ser más duros que los de madera.

25.0.0. AREA DEL JUEGO

25.1.0. En los Campeonatos Mundiales, Internacionales, y Encuentros Internacionales, si no se establece lo contrario, el área mínima de juego para cada mesa será de 14 metros (46 pies) de largo, por 7 metros (23 pies) de ancho y 4 metros (11 pies 5 pulgadas) de alto. Se recomienda para otras eventos, que el área de juego sea la más aproximadamente posible a este número y que en ningún caso sea menor que 12 metros (39 pies) por 6 metros (19 1/2 pies).

25.2.0. Cuando se utiliza más de una mesa, deben colocarse, una al lado de la otra y evitar, en lo posible, colocarse una detrás de otra.

26.0.0. LIMITACION DEL AREA DE JUEGO . Recomendación

El área de juego puede delimitarse por medio de vallas oscuras, de 75 centímetros (2 pies 6 pulgadas) de alto, que separen una mesa de la otra y del público. Las vallas deben ser estables pero livianas, para que puedan caerse fácilmente y no lesionar a un jugador que al correr tropieza con ellas.

27.0.0. FONDO . Recomendación

Las paredes del fondo del salón deben ser perfectamente de un color uniforme, verde oscuro, o de cualquier otro color, obscuro, uniforme, mate y sin adornos o arabescos que descontrolen a los jugadores. La luz de dicho sitio será siempre de menor intensidad que la que existe sobre el área de juego, y en ninguna circunstancia habrá fuentes de luz a nivel de los ojos, ni reflejos de luz diurna a través de las ventanas.

28.0.0. ILUMINACION

28.1.0. Medida a la altura de la mesa, la iluminación deberá tener por lo menos 400 luz de intensidad uniforme sobre la mesa, y nosotros de la mitad de esa intensidad sobre cualquier otro sitio del área de juego.

28.2.0. Las fuentes de luz no estarán a menos de 4 metros sobre el piso.

28.3.0. La sola iluminación general es aceptable si de la intensidad exigida. Cuando sea posible, es preferible un sistema especial de iluminación sobre la mesa y área de juego, y un contraste de relativa obscuridad o menos luz fuera del área de juego, para beneficio de los jugadores y espectadores.

28.4.0. Es preferible evitar la mezcla de luz diurna y luz artificial.

28.5.0. La luz fluorescente puede causar dificultades, cuando no es trifásica.

REGLAMENTACIONES Y RECOMENDACIONES PARA COMPETENCIAS INTERNACIONALES - Resumen.

A. ARBITRO, JUEZ GENERAL, COMISION, ATRIBUCIONES Y APELACIONES

- A.1. Para todo partido individual, debe designarse un árbitro responsable, cuya identidad se dará a conocer a los participantes y capitanes, si los hay.
- A.2. Para cualquier evento en general, debe ser nombrado un Arbitro General responsable cuya identidad y antecedentes se dará a conocer a los participantes y capitanes, si los hay. El Arbitro General estará directamente encargado, sujeto a las reglas, de las inscripciones, programación de los juegos en cuanto a horarios y mesas, y de todo lo concerniente a apelaciones durante el juego, por decisiones del árbitro, concerniente a las Reglas de Juego. En caso de que la organización del Torneo distribuya las responsabilidades en varias personas, la esfera de las responsabilidades y atribuciones, y los antecedentes de cada una de ellas, se dará a conocer a los participantes y capitanes, si los hay. El Arbitro General, o una persona designada para ejercer la autoridad durante su ausencia, deberá permanecer a toda hora en el salón de juego, durante los partidos.
- A.3. La decisión del árbitro designada para cada partido, será definitiva en cualquier problema o hecho que ocurra durante ese partido, excepto aquellas decisiones finales que están bajo la responsabilidad del Juez de Línea y Contador de Golpes, en la Regla de Aceleración (C. 6.2.), si han sido designadas.
- A.4. Cuando el Arbitro General lo crea conveniente, puede cambiar a un árbitro, juez de línea o contador de golpes, pero la decisión anterior, tomada por el dirigente correspondiente, permanecerá inalterable.
- A.5. La decisión del Arbitro General, designado para cada torneo o partido, será final, en cualquier problema de interpretación de reglas que surja en el curso de este torneo o reunión.
- A.6. Pueden hacerse apelaciones al Comité Ejecutivo u Organizador del Torneo, sobre una decisión del Arbitro, referente a la dirección

del Torneo o del encuentro no contemplado por las Reglas, tales como tiempo y condiciones de juego, etc. pero nunca sobre una cuestión de interpretación de Reglamentos.

- A.7. En eventos individuales (y dobles) sólo puede apelar al jugador (o pareja); en encuentros por equipos apelará al Capitán de un Equipo participante en el encuentro, sobre las materias apelables que surjan.
- A.8. Ningún convenio entre jugadores, en eventos individuales y dobles, o entre capitanes, en encuentro de equipos, puede modificar una decisión de hecho tomada por el Arbitro, o sobre Reglas adoptadas por el Arbitro General, o en cuestiones de dirección del Torneo o Encuentro, tomada por el Comité competente.
- A.9. Un problema sobre Reglamentos, suscitado por la decisión de un Arbitro General, o sobre la dirección de un Torneo o encuentro, suscitado por la decisión de un Comité Organizador y protestado por el jugador (en eventos individuales y dobles) o por el Capitán (en eventos por equipos) si es remitida por la Asociación Nacional a la cual pertenece el jugador o capitán debe ser sometida al Comité de Reglamentos de la Federación Internacional de Tenis de Mesa, el cual deberá dar normas que sirvan de guía para futuras decisiones, y podrán estar eventualmente sujetas a protesta de una Asociación, pero la decisión del organismo correspondiente de la Federación Internacional no podrá afectar las decisiones finales tomadas por el Arbitro General o Comité correspondiente, en eventos ya efectuados.

JUECES DE LINEA B.

Deben designarse los siguientes jueces de línea: uno colocado frente al árbitro, en el otro lado de la mesa, cuya obligación será decidir si la pelota golpea en el borde de la mesa de ese lado o por debajo de él; y la petición de cualquiera de los competidores o si el árbitro, por propia iniciativa, la considera necesaria, un juez en cada línea final de la mesa, cuya obligación será determinar las infracciones a las Reglas 6.3., 10.6. y 10.7. En todo caso, la decisión de los jueces mencionados será definitiva en los puntos para los cuales han sido designados legislar y deben tener mucho cuidado de no favorecer, si hay duda, al jugador cuya jugada fue dudosa. El nombramiento de dichos jueces es obligatorio en los Campeonatos Mundiales y aconsejable para otros eventos, cuando ello sea factible.

C. CONTEO

C.1. El árbitro debe anunciar el conteo, inmediatamente que la pelota esté fuera de juego, cuando un punto se haya realizado o tan pronto como sea posible, teniendo en cuenta la necesidad de hacerse oír claramente por sobre cualquier ruido que pueda existir.

C.2. El árbitro deberá anunciar primero los puntos del servidor ó pareja, y luego los del receptor ó pareja receptora.

C.3. Cuando hay cambio de saque -después de cada 5 saques o si igualan en 20 puntos, después de cada punto- el árbitro anunciará el cambio, diciendo primero el conteo según lo establecido, seguido del nombre del servidor.

C.4. Se recomienda al servidor no sacar hasta cuando haya escuchado clara y correctamente el llamado al servidor y si ha intentado un servicio cuando, en opinión del árbitro, el receptor no estaba listo, se recomienda advertir al servidor que demore el saque, y recordar al receptor su derecho a declararse no preparado.

C.5. Máquinas anotadoras.

En los Campeonatos Mundiales, el conteo debe anunciarlo el árbitro, en el idioma de la Asociación Organizadora, y además informarle gráficamente con números, en forma clara y visible a ambos contendores, por cualquiera de los mecanismos especiales para tal fin. Estas máquinas anotadoras se recomiendan encarecidamente para todos los eventos donde hay numeroso público, y especialmente donde no todos los jugadores y espectadores están familiarizados con el idioma en el cual se anuncia el conteo.

C.6. PROCEDIMIENTO del conteo en la Regla de Aceleración.

1- Anuncio del tiempo.

El período de los 15 minutos será llevado por el cronometrista que actuará bajo la dirección del árbitro, poniendo en funcionamiento el cronómetro cuando se ejecuta el primer saque y deteniéndolo en las interrupciones reglamentarias, tales como: salida de la pelota fuera del área de juego, etc., y poniéndolo en marcha cuando lo indique el árbitro. Debe avisar cuando haya transcurrido en los 15 minutos para que el árbitro declare "pelota nula".

2- Conteo de los golpes.

El conteo de los golpes debe ser llevada por un difigente diferente del árbitro (por ejemplo: el cronometrista) designado para ese pro

pósito como "Contador de Golpes". Debe contar las buenas devoluciones del receptor, de una a trece, incluyendo el servicio. La cuenta debe ser anunciada en el idioma del país sede del evento. (Para la regla de aceleración ver 11.1.1. y 11.1.2.).

D. EXCEPCIONES AL JUEGO CONTINUO

El juego será continuo a través de todo el partido con las únicas siguientes excepciones:

D.1. PERIODO de descanso

Cualquiera de los jugadores o parejas, puede solicitar un período de duración, entre el tercer y cuarto juegos de un partido. No se permitirá ningún intervalo entre los otros juegos de un partido al mejor de tres juegos. Tan pronto como un jugador o pareja estén listos, el árbitro procederá a llamar al oponente u oponentes, para comenzar el juego. (NOTA: ver especialmente E.1., E.5., más adelante).

D.2. SUSPENSION de emergencia

El Arbitro General puede autorizar la suspensión de un juego por el menor tiempo posible si un jugador está temporalmente incapacitado para continuar jugando, a causa de un accidente, siempre y cuando que, en su opinión, no resulte desventajoso para el jugador o la pareja contendora. No podrá otorgar suspensión alguna del juego, si la incapacidad era patente o sospechada desde el comienzo del partido, o fuese debida a la tensión normal del juego. La incapacidad ocasionada por calambres o agotamientos, debido al estado físico del jugador, o a la forma como el juego se ha desarrollado, no justifican, en ningún caso, la concesión de una suspensión del juego, que solamente se podrá otorgar por incapacidad originada por un accidente, tal como traumatismo o lesión ocasionada por una caída.

D.3. INTRODUCCION de otra pelota en el Area de Juego.

Cuando una pelota diferente a la pelota de juego entra en el área de juego, el árbitro debe rápidamente declarar "pelota nula", aún cuando por el momento no parezca presentar inconvenientes a los jugadores, pues el curso del juego puede tomar tal gira, que la pelota llame la atención de uno de ellos y la distraigo. No obstante, si una pelota de otra área llega justo en el momento en que se produce un punto y en la opinión del árbitro no influyó en la ganancia o pérdida del punto, puede no declarar "pelota nula".

El árbitro debe valerse en este caso, de su sentido común y discreción.

E. CONSEJO A LOS JUGADORES DURANTE EL PARTIDO

- E.1. Durante un encuentro por Equipos, un Capitán o su delegado, pueden aconsejar a sus jugadores cuando cambien de lados, después de cada juego, siempre y cuando no interrumpa indebidamente la continuidad del partido.
- E.2. En eventos individuales y dobles, los competidores pueden recibir consejos cuando cambien de lados, después de cada juego, de cualquier persona designada de antemano por el jugador o la pareja, sin interrumpir indebidamente la continuidad del partido, y de quienes les plazca durante los períodos estatutarios de descanso.
- E.3. Por supuesto, pueden darse consejos también durante cualquier interrupción autorizada del juego (por ejemplo : interrupción debida a accidente)
- E.4. Otros intentos de consejos o influencias en el juego por personas que no actúan en el partido, después de que ésta ha comenzado, son impropias y deben ser prohibidos por las Asociaciones y árbitros.
- E.5. Las toallas y refrescos, deben estar bajo el control del árbitro y no servir de pretexto para descansos o consultas no autorizadas. (NOTA : ver D.1. Anterior).
- E.6. El propósito de estas reglas es evitar interrupciones que distraen, y dejar sobre los jugadores la responsabilidad de sus propias estrategias y técnicas cuando ya se encuentran en el "campo de juego" Ninguna de estas reglas se ha establecido para impedir a un Capitán, o a un jugador en un partido individual, hacer una protesta en cualquier momento, según lo establecido en A.7. o una consulta entre un jugador y el representante autorizado de una Asociación, o el intérprete en relación a la dilucidación de una decisión.

F.-PRECALENTAMIENTO EN LA MESA

- F.1. A los jugadores se les puede permitir entrenar en la mesa durante 2 minutos antes del partido, pero, sin permiso del Arbitro General no más de 2 minutos. Si todos los jugadores de un encuentro han jugado ya ese día en una misma mesa, el tiempo permitido de calentamiento, sin permiso especial del Arbitro General, será de un minuto.

- F.2. Se recomienda encarecidamente a las Asociaciones prohibir la costumbre de realizar las prácticas sin uniforme ni zapatos apropiados.

G. MODALES

Los Capitanes y Arbitros deben prohibir a los jugadores los gestos que distraigan, disgusten o enerven al contendor.



FEDERACION ARGENTINA DE TENIS DE MESA

Fundada en Buenos Aires el 17 de Noviembre de 1926
Personería Jurídica Otorgada el 19/11/1954

AFILIADA A:

Buenos Aires, 11 de Marzo de 1974

C ONFEDERACION
A RGENTINA DE
D EPORTES

C ONFEDERACION
S UD
A MERICANA DE
T ENIS DE
M ESA

I NTERNATIONAL
T ADLE
T ENNIS
F EDERATION

Al Señor
Presidente de la
Comisión Directiva de la
Asociación de Amigos de la
Biblioteca de Educación Física
Sr. MIGUEL ELIAS

S / D

De nuestra consideración:

Tenemos el agrado de dirigirme a Ud., a los efectos de solicitarle quiera tener a bien autorizar la publicación del Reglamento de Tenis de Mesa.

Se aprueba, la distribución entre los 2.800 afiliados de AMIBEF de los ejemplares correspondiente, para una mayor difusión de este deporte.

Sin otro particular saludo a Ud. con nuestra mayor consideración:

Secretaría:
Av. SAN JUAN 3971 P. B.
Buenos Aires - Argentina
T. E. 97-4197
Horario: 18 a 20 horas

[Handwritten signature]  *[Handwritten signature]*