



REGLAMENTO DEL TENIS DE MESA

Artículo 1. LA MESA

La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2,74 m y una anchura de 1,525 m, y estará situada en un plano horizontal a 76 cm del suelo.

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de, aproximadamente, 23 cm al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm de anchura a lo largo de cada borde de 2,74 m, y una línea de fondo blanca de 2 cm de anchura a lo largo de cada borde de 1,525 m.

La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

Artículo 2. EL CONJUNTO DE LA RED

El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que los sujetan a la mesa.

La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm por fuera de las líneas laterales.

La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15,25 cm sobre la superficie de juego.

La parte inferior de la red estará, en toda su longitud, lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red estarán unidos a los postes de los soportes, de arriba a abajo.

Artículo 3. LA PELOTA

La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

La pelota pesará 2,7 g.

La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja, y mate.



Artículo 4. LA RAQUETA

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plana y rígida.

Como mínimo, el 85 % del grosor de la hoja será de madera natural; la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7,5 % del grosor total ó 0,35 mm, siempre la dimensión inferior.

El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2.0 mm incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia fuera y un grosor total no superior a 4.0 mm incluido el adhesivo.

La *goma de picos normal* es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² ni superior a 30 por cm².

La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal; el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2.0 mm.

El recubrimiento llegará hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasarlos, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar al descubierto o cubrirse con cualquier material.

La hoja, cualquier capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si éste queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

El recubrimiento de la raqueta será usado sin ningún tratamiento físico, químico o de cualquier otro tipo.

Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uso, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

Antes del inicio de un partido, y siempre que cambie de raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su/s contrincante/s y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.



Artículo 5. EL SERVICIO

El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimírle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después toque directamente el campo del receptor.

Desde el comienzo del servicio hasta que es golpeada, la pelota estará por encima de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor.

Tan pronto como la pelota haya sido lanzada, el brazo y la mano libres del servidor se quitarán del espacio existente entre la pelota y la red. El espacio entre la pelota y la red está definido por la pelota, la red y su extensión indefinida hacia arriba.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente puedan estar convencidos que cumple con los requisitos de las Reglas, y cualquiera de ellos puede decidir que un servicio es incorrecto.

Tanto si el árbitro como el árbitro asistente no están seguros sobre la legalidad de un servicio, podrá, en la primera ocasión de un partido, interrumpir el juego y advertir al servidor; pero cualquier servicio posterior de ese jugador que no sea claramente legal será considerado como incorrecto.

Artículo 6. LA DEVOLUCIÓN

Tras haber sido servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que toque el campo del oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

Artículo 7. ORDEN DE JUEGO

El servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, servidor y receptor harán una devolución alternativamente.

Artículo 8. ANULACIÓN

La jugada será anulada si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el receptor o su compañero;



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si se efectúa el servicio cuando el receptor o pareja receptora no están preparados, siempre que ni el receptor ni su compañero intenten golpear la pelota;

Si el fallo al hacer un servicio o una devolución, o cualquier otro incumplimiento de las reglas, es debido a una perturbación fuera del control del jugador;

Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego;

Después de tocar el campo del receptor vuelve en dirección a la red; se queda en reposo sobre el campo del receptor; en individuales sale del campo del receptor por cualquiera de sus laterales tras tocarlo.

Se puede interrumpir el juego:

- Para corregir un error en el orden de servicio, recepción o lados;
- Para introducir la regla de aceleración;
- Para amonestar o penalizar a un jugador o consejero;
- Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada.

Artículo 9. TANTO

A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:

- Si un oponente no hace un servicio correcto.
- Si un oponente no hace una devolución correcta.
- Si, tras haber realizado un servicio o una devolución, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por un oponente.
- Si la pelota pasa por encima de su campo o más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por un oponente.
- Si la pelota, después de haber sido golpeada por un oponente, pasa a través de la red, o entre la red y los postes de ésta, o entre la red y la superficie de juego.
- Si un oponente obstruye la pelota.
- Si un oponente golpea la pelota dos veces consecutivas de forma deliberada.
- Si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.
- Si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Si un oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

Artículo 10. JUEGO

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia.

Artículo 11. PARTIDO

Los partidos se disputarán al mejor de 5 juegos a 11 puntos cada uno.

Artículo 12. ORDEN DEL SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS

El derecho a elegir el orden inicial de servir, recibir o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o recibir primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

Cuando un jugador ha elegido servir o recibir primero, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

Después de cada 2 tantos anotados, el receptor o pareja receptora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 10 tantos. En estos últimos casos, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

El jugador que sirva primero en un juego recibirá en primer lugar en el siguiente juego del partido.

El jugador que comienza un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores cambiarán de lado cuando el primero de los jugadores o parejas anote 5 tantos.

Artículo 13. ERRORES EN EL ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN O LADOS

Si un jugador sirve o recibe fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y recibiendo con aquellos jugadores que deberían servir y recibir respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido.

Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanteo alcanzado, de acuerdo



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

con el orden establecido al comienzo del partido.

En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

Artículo 14. OFICIALES DE PARTIDOS

Juez Árbitro

El juez árbitro será el responsable de:

- Dirigir el sorteo.
- Comprobar la identidad de los jugadores con la inscripción.
- Decidir si los periodos de calentamiento.
- Decidir cualquier cuestión sobre la interpretación de las Reglas o Reglamentos, incluida la validez de la vestimenta, equipamiento y condiciones de juego;
- Adoptar medidas disciplinarias por mala conducta u otras infracciones del Reglamento.
- Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del juez árbitro desde el momento que llegan a las instalaciones de la competición hasta que salen de él.

Juez árbitro y árbitro asistente.

- Podrá ser designado un árbitro y un árbitro asistente para cada partido o encuentro.
- El árbitro estará sentado o de pie en línea con la red, y el árbitro asistente se sentará enfrente de él, al otro lado de la mesa.
- Comprobará la legalidad del equipamiento y condiciones de juego, e informar al juez árbitro de cualquier deficiencia.
- Proceder al sorteo para la elección del servicio, recepción y lados.
- Controlar el orden del servicio, recepción y lados, y corregir cualquier error en los mismos.
- Decidir cada jugada como tanto o anulación.
- Anunciar el tanteo, de acuerdo con el procedimiento especificado;
- Tomar las medidas previstas en caso de incumplimiento de las reglas sobre consejos o comportamiento.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Asegurar que sólo las personas autorizadas están en el área de juego
- Decidirá si la pelota en juego toca, o no, el borde de la superficie de juego del lado de la mesa.
- Decidir si el servicio de un jugador es incorrecto;

Artículo 15. Calentamiento

Los jugadores están autorizados a practicar en la mesa del partido hasta un máximo de dos minutos inmediatamente antes de empezar el mismo, pero no durante los descansos normales; el periodo de calentamiento especificado sólo puede prolongarse con el permiso del juez árbitro.

Durante una suspensión de emergencia del juego, el juez árbitro puede autorizar a los jugadores a pelotear en cualquier mesa, incluida la del partido.

Antes de reanudar el juego tras la sustitución de una pelota o raqueta rota, se concederá a los jugadores un espacio de tiempo razonable para revisar el equipamiento que van a utilizar y familiarizarse con él, pero esto no les concederá automáticamente más de unas cuantas jugadas de peloteo.

Artículo 16. Interrupciones del juego

El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a un descanso de hasta 1 minuto entre juegos sucesivos de un partido; breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.

Un jugador podrá solicitar un período de tiempo muerto de hasta 1 minuto durante un partido.

Artículo 17. Mal comportamiento

Los jugadores y entrenadores u otros consejeros evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte, como, por ejemplo, lenguaje inapropiado, romper deliberadamente la pelota o golpearla hacia fuera del área de juego, dar patadas a la mesa o a las vallas y faltar al respeto a los oficiales de partidos.

Si en cualquier momento un jugador, un entrenador u otro consejero comete una ofensa grave, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al juez árbitro; para infracciones menos graves el árbitro podrá, en la primera ocasión, mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si un jugador que ha sido advertido comete una segunda falta durante el mismo partido o encuentro, el árbitro concederá 1 tanto a su oponente, y 2 tantos por una falta posterior, mostrando en cada ocasión una tarjeta amarilla y otra roja conjuntamente.

Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 tantos de penalización durante el mismo partido o encuentro persiste en su mal comportamiento, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al juez árbitro.

tuviera cualquiera de sus dos jugadores en el mismo encuentro.

informado o no previamente por el árbitro; de hacerlo así mostrará una tarjeta roja.

El juez árbitro puede descalificar para el resto de una competición a cualquier persona que haya sido expulsada en dos ocasiones del área de juego durante esa competición.

Si un jugador es descalificado del torneo por cualquier razón, perderá de forma automática cualquier medalla o puntos obtenidos, teniendo su municipio una penalización de 100 puntos en la clasificación por municipios.

Artículo 18 - PERIODO DE INSCRIPCIÓN.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 12 de abril de 2020. Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún jugador.

Se deberá indicar la pareja N°1 y la pareja N°2 de la localidad pertinente.

Artículo 19 - SORTEO Y CONDICIONANTES.

El sorteo se realizará en la localidad de Alcolea de tajo un día entre el 13 y 17 de abril de 2020.

- Categoría Absoluta: los 16 jugadores inscritos se repartirán en 4 Grupos.

- Grupos A y B con 4 jugadores.
- Grupos C y D con 4 jugadores.

Condiciones del Sorteo:

- ✓ No podrán coincidir 2 jugadores del mismo municipio en el mismo grupo.
- ✓ Habrá equidad en el número de jugadores 1 y 2 en los grupos. Los grupos A y B tendrán dos jugadores N°1 y dos jugadores N°2. Los Grupos C y D tendrán dos jugadores N°1 y dos jugadores N°2.



Artículo 20 - FECHA Y LUGAR DEL TORNEO DE TENIS DE MESA.

Se disputará el sábado 18 de abril en la localidad de Alcolea de Tajo.

Artículo 21 - CAMBIOS DE HORARIOS Y PARTIDOS.

Los jugadores que disputen el Torneo tendrán de plazo hasta el comienzo del sorteo para comunicar en que horarios no podrán disputar sus partidos y así poder realizar los cambios pertinentes. Una vez realizado el sorteo no se cambiará ningún partido que no haya sido notificado con anterioridad al sorteo.

Los horarios que se establezcan a partir de semifinales serán inamovibles.

Artículo 22. DESARROLLO DEL TORNEO.

- Categoría Absoluta.

- Fase de Grupos.
 - ✓ Jugarán todos contra todos dentro del mismo.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 5 juegos a 11 puntos.
 - ✓ Se clasifican los 2 primeros jugadores de cada grupo.
- Cuartos de final.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 5 juegos a 11 puntos.
 - ✓ El jugador ganador se clasifica para semifinales y el perdedor va a la lucha por el 5º al 8º puesto.
- Lucha 5º al 8º puesto.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 5 juegos a 11 puntos.
 - ✓ El jugador ganador se clasifica a la lucha por el 5º al 6º puesto y el perdedor va a la lucha por el 7º al 8º puesto.
- Semifinales.
 - ✓ Los partidos se disputarán a 5 juegos a 11 puntos.
 - ✓ El jugador ganador se clasifica para la Gran Final y el perdedor va a la lucha por el 3º y 4º puesto.
- 3º y 4º puesto. Gran Final.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

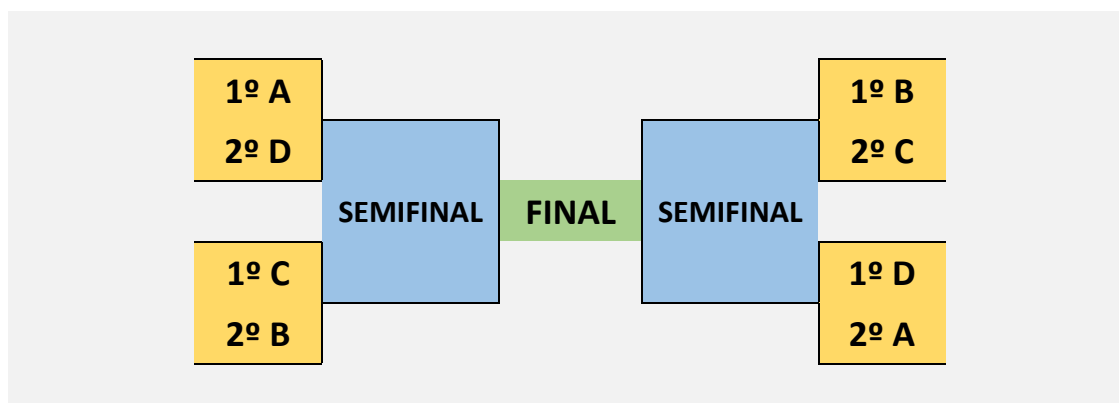
- ✓ Los partidos se disputarán a 5 juegos a 11 puntos.

Artículo 23. CUADRO DEL TORNEO.

Fase de Grupos

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Fase Final



Artículo 24. PREMIOS.

Las 3 primeros jugadores clasificados ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 13 de junio en la Ceremonia de Clausura de los juegos de la comarca en Las Ventas de San Julián.



Artículo 25. PUNTUACIÓN POR MUNICIPIO.

De los 2 jugadores que representan a cada municipio, solamente podrá obtener puntuación para su pueblo el mejor clasificado.

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	25
2	20
3	16
4	13
5	11
6	10
7	9
8	8

- Si dentro de los 8 jugadores clasificados para cuartos de final no estuvieran representados los 8 municipios que obtienen puntuación entonces para determinar el orden de la clasificación con esos municipios que no están representados habría que dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando las siguientes y en este orden:
 - Ratio de partidos ganados.
 - Ratio de juegos a favor y en contra.
 - Ratio de puntos a favor y en contra.
- Así mismo se realizará la clasificación del 9 al 10, atendiendo a los parámetros anteriormente expuestos.