JUNTA CENTRAL FALLERA
DELEGACIÓN DE DEPORTES.

TORNEO DE TENIS DE MESA. FALLAS 2021-22.

REGLAS DEL TORNEO.

EN TODO EL REGLAMENTO SE USA EL GÉNERO MASCULINO AUNQUE DEBE ENTENDERSE QUE SE REFIERE TANTO A HOMBRES COMO A MUJERES.

EL PRESENTE REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO, ESTÁ REDACTADO TOMANDO COMO BASE EL REGLAMENTO OFICIAL APROBADO POR LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TENIS DE MESA, ADAPTADO A LAS CONDICIONES PARTICULARES DE ESTE TORNEO.

REGLAS DEL TENIS DE MESA

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 estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo que estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical. El límite exterior de los soportes estará fuera de las líneas laterales.

Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

2.- LA PELOTA

La pelota de juego será facilitada por la organización, y será esférica, de celuloide o de un material plástico similar, de color blanco, naranja o mate. No se podrá jugar con pelotas distintas a las que se entregue por parte de la

organización. Si una pelota es dañada durante un partido será substituida por otra de las que disponga la organización.

3.- LA RAQUETA

La hoja de la raqueta deberá ser plana y rígida. 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. El recubrimiento de la raqueta será usado sin ningún tratamiento físico, químico o de cualquier otro tipo.

4.- DEFINICIONES

Una *jugada* es el período durante el cual está en juego la pelota.
La pelota está *en juego* desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

Una *anulación* es una jugada cuyo resultado no es anotado.
Un *tanto* es una jugada cuyo resultado es anotado.
La *mano de la raqueta* es la mano que empuña la raqueta.
La *mano libre* es la mano que no empuña la raqueta; el brazo libre es el brazo de la mano libre.

Un jugador *golpea* la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

Un jugador *obstruye* la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la toca en juego cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia ésta, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

El *servidor* es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.
El *receptor* es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.
El *árbitr*o es la persona designada para dirigir un partido o encuentro, para aquellos casos en que la partida sea arbitrada.
Se considera que la *línea de fondo* se prolonga indefinidamente en ambos sentidos.

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. Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después toque directamente el campo del receptor. En dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y 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, y no será escondida al receptor por el servidor o su compañero de dobles ni por nada de lo que ellos vistan o lleven.

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.
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 o de su compañero de dobles que no sea claramente legal será considerado como incorrecto.
Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido que una discapacidad física impide su cumplimiento.

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.

7.- ORDEN DE JUEGO

A) Individuales: En individuales, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, servidor y receptor harán una devolución alternativamente.

B) Dobles: En dobles, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución; el compañero del servidor hará entonces una devolución; el compañero del receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, cada jugador, por turno y en este orden, hará una devolución.

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;
- 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;

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;
- cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada.

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;
- si un oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos anteriores;
- 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;
- si un oponente toca la superficie de juego con la mano libre;
- si en dobles uno de los oponentes golpea la pelota fuera del orden establecido por el primer servidor y el primer receptor.

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.
Cada jugador de un equipo jugará un juego individual con un jugador del otro equipo. Se realizará un sorteo previo a cada partida para dilucidar el enfrentamiento de los jugadores.

11.- PARTIDOS

Ganará el partido el equipo que consiga dos juegos. Primeramente se disputarán los juegos individuales, y en caso de empate a un juego, se disputará el juego a dobles.

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 o pareja ha elegido servir o recibir primero, o empezar en un lado determinado, en el primer juego, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección. En caso de ser necesaria la partida de dobles, se efectuará nuevo sorteo.
- 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 o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.
- En el partido de dobles, la pareja que gane por sorteo el derecho a servir en primer lugar, elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y la pareja receptora decidirá cuál de los dos jugadores recibirá primero.
- En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior receptor pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser receptor.

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 y, en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero.
- 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 con el orden establecido al comienzo del partido.
- En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

14.- REGLA DE ACELERACIÓN

La regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras 10 minutos de duración.
Si la pelota está en juego cuando se alcanza el tiempo límite y debe aplicarse la regla de aceleración, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con servicio para el jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida; si la pelota no está en juego cuando la regla de aceleración es aplicada, el juego se reanudará con servicio para el jugador que recibió en la jugada inmediatamente anterior.
A partir de ese momento, cada jugador servirá por un tanto por turno hasta el final del juego, y si el jugador o pareja receptora hace 13 devoluciones correctas en una jugada, ganará un tanto.

La introducción de la regla de aceleración no alterará el orden de servicio y recepción en el partido.
Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

15.- JUEZ ÁRBITRO

Cada partido de la fase de grupos y de cuartos de final será arbitrado por los propios jugadores, debiendo primar la deportividad. En caso de que un partido genere problemas por discrepancias entre los jugadores, se asignará un árbitro por parte de la organización. Las semifinales y final serán arbitradas por la organización.

La organización realizará el orden de sorteo de juego. Los jugadores realizarán el sorteo de campo y orden de saque.

El árbitro podrá adoptar medidas disciplinarias por mala conducta u otras infracciones del Reglamento.
Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del árbitro desde el momento que la partida sea dirigida por éste.

El árbitro estará sentado o de pie en línea con la red, y en su caso, el árbitro asistente se sentará enfrente de él, al otro lado de la mesa.
El árbitro será el responsable de:
- 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;
- asegurar que sólo las personas autorizadas están en el área de juego

Igualmente, el árbitro o en su caso, el árbitro asistente:
- decidirá si la pelota en juego toca, o no, el borde de la superficie de juego del lado de la mesa más cercano a él;
informará al árbitro del incumplimiento del reglamento sobre consejos o comportamiento.

Tanto el árbitro como el árbitro asistente pueden
- decidir si el servicio de un jugador es incorrecto;
- decidir si la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor del mismo en un servicio que, por lo demás, es correcto;
- decidir si un jugador obstruye la pelota;
- decidir si las condiciones de juego son perturbadas de tal manera que pueden afectar al resultado de la jugada;

16.- APELACIONES

- Ningún acuerdo entre jugadores, en una partida individual, o entre capitanes de equipo, en una prueba por equipos, puede modificar una decisión tomada por el árbitro del encuentro.

- Se puede apelar a la organización contra una decisión tomada por el árbitro del partido sobre una cuestión de interpretación de las Reglas o Reglamento, y la decisión de la organización será inapelable.

- Dadas las características de la competición, la reclamación se realizará de forma oral, y la organización podrá deliberar sobre la misma, debiendo resolver en el mínimo tiempo posible.

- La apelación sólo puede ser efectuada por el capitán de un equipo participante en el encuentro en el que la cuestión haya surgido.

17.- CALENTAMIENTO

Los jugadores están autorizados a practicar en la mesa del partido hasta un máximo de dos minutos inmediatamente antes de empezar el mismo. El periodo de calentamiento especificado sólo puede prolongarse con el permiso de la Organización.

18.- INTERRUPCIONES

Dadas las características del Torneo, el juego será continuo durante todo el partido, con la excepción de que una pareja podrá solicitar un período de tiempo muerto de hasta 1 minuto en caso de necesitarse disputar el partido de dobles, y se realizará previo al inicio de dicho partido.

19.- MAL COMPORTAMIENTO

Los jugadores y público evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, ofender a los demás 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 árbitros de partidos y demás miembros de la Organización.
Si en cualquier momento un jugador comete una ofensa grave, la Organización suspenderá el juego, pudiendo, atendiendo a su gravedad, dar el partido por perdido al infractor, o sancionarle con uno o dos puntos en contra; para infracciones menos graves la Organización podrá, en la primera ocasión advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización. Si un jugador que ha sido advertido comete una segunda falta durante el mismo partido, el árbitro concederá 1 tanto a su oponente, y 2 tantos por una falta posterior.
Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 tantos de penalización durante el mismo partido persisten en su mal comportamiento, la Organización dará por perdido el PARTIDO a dicho infractor.