

Reglamento de Deportes de Verano Special Olympics

TENIS DE MESA

Versión: febrero de 2012



TENIS DE MESA

Las Reglas Deportivas Oficiales de Tenis de Mesa de Special Olympics registrarán todas las competiciones de Tenis de Mesa de las Special Olympics. Como programa deportivo internacional, Special Olympics ha creado estas reglas basadas en las de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF) y en las del Comité Paralímpico Internacional de Tenis de Mesa (IPTTC), que se pueden encontrar en www.ittf.com y www.ipttc.org respectivamente. La Reglas de la IPTTC deberán usarse durante las competiciones con silla de ruedas. Las reglas de la ITTF, la IPTTC, o las de la Federación Nacional de Tenis de Mesa serán utilizadas excepto cuando éstas estén en conflicto con las Reglas Deportivas Oficiales de Tenis de Mesa de Special Olympics o el Artículo I. En dichos casos, se aplicarán las Reglas Deportivas Oficiales de Tenis de Mesa de Special Olympics.

SECCIÓN A - PRUEBAS OFICIALES

A continuación se presenta una lista de las pruebas oficiales disponibles en Special Olympics.

Esta variedad de pruebas tiene como objetivo ofrecer oportunidades de competición a atletas de todos los niveles de habilidad. Los Programas podrán determinar las pruebas a ofrecer y, si es necesario, proporcionar una normativa básica para la organización de dichas pruebas. Los entrenadores son los responsables de entrenar y de seleccionar las pruebas de acuerdo con las habilidades e intereses de cada atleta.

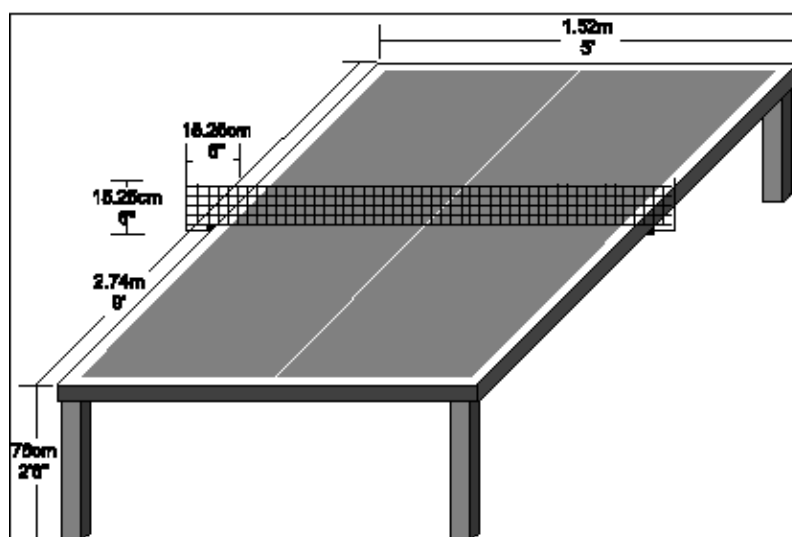
1. Puntería en el Servicio
2. Rebote en la Raqueta
3. Devolución del lanzamiento
4. Competición de destrezas individuales
5. Individuales
6. Dobles
7. Dobles mixtos
8. Competición en silla de ruedas
9. Dobles de Deportes Unificados
10. Dobles mixtos de Deportes Unificados



SECCIÓN B - INSTALACIONES Y EQUIPO DEPORTIVO

1. La Mesa

- La superficie de la mesa deberá ser rectangular, teniendo 2,74 m (9 pies) de longitud por 1,525 m (5 pies) de ancho. Deberá estar apoyada de tal forma que su superficie superior, denominada "superficie de juego", esté en un plano horizontal a 76 cm (2'6") sobre el suelo.
- Podrá estar hecha de cualquier tipo de material y deberá permitir un rebote uniforme no menor de 22 cm (8 3/4") y no mayor de 25 cm (9 3/4") cuando una pelota estándar se deje caer sobre la superficie desde una altura de 30,5 cm (12"). Una línea blanca de 2 cm (3/4") de ancho delimitará los bordes de la superficie de juego de la mesa. Las líneas de los extremos serán llamadas "líneas de fondo" y las de los lados, "líneas laterales".
- Para el juego de dobles, la superficie de juego estará dividida en mitades por una línea blanca de 3mm (1/8") de ancho trazada en el centro de la mesa y paralela a las líneas laterales. La línea central estará considerada como parte de cada mitad derecha de la mesa.
- La superficie de juego incluirá los bordes superiores de la mesa, pero no los lados de la mesa bajo los cantos.
- Diagrama:



2. La Red

- La superficie de juego estará dividida en dos campos de igual tamaño por medio de una red vertical que corre paralela a las líneas de fondo.
- La red estará suspendida por una cuerda atada por cada extremo a unos soportes rectos de 15,25 cm (6 pulgadas) de altura cada uno.



- c. La red, junto con su sistema de suspensión, tendrá 183 cm (6 pulgadas) de largo y su borde superior (en toda su longitud) deberá estar a una altura de 15,25 cm (6") sobre la superficie de juego. El borde inferior de la red (también en toda su longitud) deberá estar cerca de la superficie de juego y los extremos de la red deberán estar cerca de los soportes.
 - d. El montaje de la red consistirá en la red, su suspensión y los postes de soporte, incluyendo las abrazaderas que los sujetan a la mesa.
3. La Pelota
- a. La pelota deberá ser esférica, con un diámetro de 40 mm (1,57 pulgadas)
 - b. La pelota pesará 2,7 gramos.
 - c. La pelota será de celuloide u otro material plástico similar, y de color blanco o naranja y mate.
4. La Raqueta
- a. La raqueta podrá ser de cualquier tamaño, forma o peso.
 - b. La hoja será de madera, continua de grosor uniforme, plana y rígida.
 - c. Al menos un 85% del grosor de la hoja será de madera natural.
 - d. Entre las hojas se podrá colocar una capa adhesiva de material fibroso como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel comprimido, pero no su grosor no deberá superar el 7,5% del grosor total de la raqueta o los 0.35 mm (la menor de estas dos cantidades).
 - e. El lado de la raqueta usado para golpear la pelota estará cubierto ya sea por una lámina de goma con granulado hacia fuera con un grosor total incluyendo el adhesivo no superior a 2mm (1/16"), o por una lámina de goma intercalada con granulado hacia dentro o hacia fuera con un grosor no superior a 4mm, incluyendo el adhesivo.
 - f. El material que cubra la raqueta deberá extenderse por toda la superficie de la hoja pero no más allá de los límites de ella, excepto la parte más cercana al mango y asida por los dedos, que podrá ser dejada sin cubrir o cubierta, y será considerada parte del mango.
 - g. La hoja, cualquier capa dentro de ella y cualquier capa de recubrimiento o adhesivo en el lado usado para golpear la pelota deben ser continuos y de grosor regular.
 - h. Al inicio de un partido, y cuando el jugador cambie de raqueta durante éste, el jugador deberá mostrar la nueva raqueta a su oponente y al árbitro, y permitir que la examinen.
 - i. La superficie del recubrimiento de una hoja de la raqueta, o de una cara de la hoja si está descubierta, será mate, rojo brillante en una cara y negra en la otra; si hubiera ribete, éste será mate sin ninguna parte blanca.
 - j. El recubrimiento de la raqueta no tendrá ningún tratamiento físico, químico o de otra naturaleza.
 - k. Se permitirán ligeras alteraciones en la continuidad de la superficie o en la uniformidad del color debidas a daños accidentales, al uso o al desgaste, siempre que éstas no afecten de forma significativa a las características de la superficie.



5. Definiciones

- a. Una jugada ("rally") es el período durante el cual la pelota está en juego.
- b. Una anulación ("let") es una jugada el resultado de la cual no es puntuable.
- c. Un punto es una jugada el resultado de la cual es puntuable.
- d. La mano de la raqueta es la mano que lleva la raqueta.
- e. La mano libre es la mano que no lleva la raqueta.
- f. Un jugador golpea la pelota si la toca con su raqueta, que lleva sujeta en la mano, o con la mano de la raqueta por debajo de la muñeca.
- g. Un jugador obstruye la pelota si él/ella, o cualquier cosa que lleva o lleva puesta, toca la pelota en juego cuando ésta no ha pasado por encima de la superficie de juego o su propia línea de fondo, sin haber tocado su campo desde el último golpe de su rival.
- h. El que sirve es el jugador que debe golpear primero la pelota en una jugada.
- i. El que recibe es el jugador que debe golpear segundo la pelota en una jugada.
- j. El árbitro es la persona designada para controlar un partido.
- k. Cualquier cosa que el jugador lleve puesta o lleve consigo incluye cualquier cosa que llevaba puesta o consigo al inicio de la jugada.
- l. Se considerará que la pelota pasa por encima o alrededor del montaje de la red si pasa por encima, por debajo o por fuera del proyectil del montaje de la red fuera de la mesa o si, al devolverla, se golpea después de haber rebotado de nuevo por encima o alrededor de la red.
- m. La línea de fondo se considerará como extendida de forma ilimitada en ambas direcciones.

SECCIÓN C - REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Reglas básicas para individuales y dobles

a. Un Juego

Un juego será ganado por el jugador o pareja que consiga hacer primero 11 puntos a menos que ambos jugadores o ambas parejas hayan hecho 10 puntos. En este caso, el ganador será el jugador o pareja que primero haga 2 puntos más que el otro jugador o pareja.

b. Un Partido

Un partido consistirá en el mejor de cualquier número impar de juegos.

c. La elección de lado y de servicio

1) La elección de lado y del derecho a servir o recibir primero en un partido deberá ser decidida por medio del lanzamiento de una moneda.

2) El ganador del lanzamiento de la moneda tiene la opción de hacer una de las



siguientes cosas:

- a) Elegir servir o recibir primero, y el oponente tendrá derecho a elegir lado.
- b) Elegir un lado, y el oponente tendrá derecho a elegir servir o recibir primero.
- c) En dobles, la pareja que tiene el derecho a servir primero en el juego decidirá qué compañero lo hará.
 - i. En el primer juego del partido, la pareja oponente decidirá entonces qué compañero recibirá en primer lugar.
 - ii. En los juegos siguientes de un partido, la pareja que está sirviendo elegirá su primer servidor, y su primer receptor se establecerá entonces automáticamente para coincidir con el primer servidor.
- d. El cambio de lado

El jugador o pareja que comienza a un lado en un juego deberá cambiar de lado en el juego siguiente. En el último juego posible de un partido, los jugadores o las parejas deberán cambiar de lados cuando el primer jugador o pareja haga 5 puntos.
- e. El orden de juego
 - 1) En individuales, el servidor deberá primero hacer un servicio correcto, el receptor una correcta devolución y luego, alternadamente, tanto el servidor como el receptor deberán hacer devoluciones correctas.
 - 2) En dobles, el servidor deberá primero hacer un servicio correcto, el receptor una devolución correcta, luego el compañero del servidor deberá hacer una devolución correcta y el compañero del receptor deberá también hacer una devolución correcta y, entonces, cada jugador alternadamente y en esa secuencia deberán hacer devoluciones correctas.
- f. El cambio del servicio
 - 1) Después que se hayan anotado dos puntos, el jugador o pareja receptora cambiará a ser servidor y así hasta que el juego termine, a menos que ambos jugadores o parejas consigan 10 puntos o se esté aplicando un sistema de agilización (cuando la secuencia de servicio y recepción será la misma, pero cada jugador sacará sólo por un punto en forma alternada).
 - 2) En Dobles
 - a) Los primeros 2 servicios deben ser realizados por el compañero que ha sido elegido de la pareja que tiene el derecho a servir, y debe ser recibido por el jugador apropiado de la pareja oponente.
 - b) Los segundos 2 servicios deberán ser hechos por el receptor en los primeros 2 servicios y deberán ser recibido por el compañero de quien hizo de primer servidor.



- c) Los terceros 2 servicios deberán ser realizados por el compañero del primer servidor y deberán ser recibidos por el compañero del primer receptor.
 - d) Los cuartos 2 servicios deberán ser hechos por el compañero del primer receptor y deberán ser recibidos por el primer servidor.
 - e) Los quintos 2 servicios deberán ser realizados y recibidos igual como en los primeros 2 servicios, y así hasta que termine el juego o se llegue a un empate a 20 puntos.
 - f) En cada juego de un partido de dobles, el orden inicial de recepción será el opuesto al que se usó en el juego precedente.
- 3) Cuando haya empate a 10 puntos, la secuencia de servicio y de recepción será la misma, pero cada jugador realizará solo un servicio por turnos, hasta el final del juego.
- 4) El jugador o pareja que sirve primero en un juego deberá recibir primero en el siguiente juego y así, sucesivamente, hasta el final del partido.
- g. Fuera de Orden en el Servicio, Recepción o Lados
- 1) Si, por error, los jugadores no han cambiado de lado cuando se debía hacer, el juego se interrumpirá tan pronto como se descubra el error y los jugadores deberán cambiar de lado.
 - 2) Si, por error, un jugador sirve o recibe cuando no le toca, el juego deberá interrumpirse y se reanudará con el jugador que debía servir o recibir según le correspondía de acuerdo a la secuencia establecida al inicio del partido.
 - 3) En cualquier circunstancia, todos los puntos que se hayan hecho antes de descubrir el error serán considerados válidos.
- h. Un servicio correcto:
- 1) El servicio debe comenzar con la pelota descansando sobre la palma de la mano libre.
 - 2) La mano libre y la de la raqueta deberán estar por encima de la superficie de juego desde el último instante en que la pelota está inmóvil sobre la mano y hasta que la pelota es golpeada en el servicio.
 - 3) El servidor deberá lanzar la pelota hacia arriba, con la mano solamente y sin impartirle ningún efecto, de tal forma que se eleve verticalmente al menos 16 cms desde la mano.
 - 4) A medida que la pelota desciende desde lo alto en su trayectoria, el servidor deberá golpearla de tal forma que primero toque su campo de juego y luego pase directamente sobre la red o sus soportes y toque el campo del receptor.
 - 5) En dobles, los puntos de contacto de la pelota con la superficie de juego tocarán sucesivamente la mitad del campo derecho del que sirve y del que recibe.



- 6) Si, en un intento de servicio, el jugador falla en golpear la pelota mientras está en juego, pierde un punto.
- 7) Cuando la pelota es golpeada en servicio, el brazo y la mano libres del jugador que ha servido deberán salir del espacio entre la pelota y la red. El espacio entre la pelota y la red queda definido por la pelota, la red y su extensión infinita hacia arriba.
- 8) Cuando de manera clara no se cumplan los requisitos para un correcto servicio, no se dará ningún aviso y se marcará un punto contra el servidor.
 - a) Excepto cuando se disponga de un árbitro asistente, el árbitro puede, la primera vez en un partido en que tenga dudas acerca de la corrección de un servicio, interrumpir el juego y advertir al servidor sin castigarlo con un punto. En las sucesivas ocasiones del mismo partido en las cuales el servicio del mismo jugador sea objeto de duda en su corrección, sea por la misma razón o por otra, no se le concederá el beneficio de la duda y perderá un punto.
 - b) El estricto cumplimiento del método de servicio anteriormente descrito puede ser suspendido (si se informa al árbitro antes del inicio del juego) si éste no se puede realizar debido a una incapacidad física.
- i. Una Devolución Correcta:
 - 1) La pelota, habiendo sido sacada o devuelta en juego, será golpeada para que pase por encima o alrededor del montaje de la red y toque el campo rival, bien directamente o bien después de haber tocado el montaje de la red.
 - 2) Si la pelota, habiendo sido servida o devuelta en juego, regresa con su propio impulso sobre la red podrá ser golpeada de tal forma que toque directamente el campo del oponente.
- j. Pelota en Juego

La pelota está en juego desde el último momento en que está parada antes de ser proyectada en servicio y hasta que toque cualquier cosa a parte de la superficie de juego, red y sus soportes, la raqueta sostenida en la mano o la mano de la raqueta bajo la muñeca o si el movimiento es calificado como una interrupción (let) o como un punto.
- k. Una interrupción (let)
 - 1) Una pelota en juego es "interrumpida" (let) en las siguientes circunstancias:
 - a) Si la pelota ya servida, al pasar sobre o alrededor de la red, la toca a ella o a sus soportes, siempre que el servicio sea correcto o sea respondido por el receptor o su pareja;
 - b) Si el servicio es ejecutado cuando, en opinión del árbitro, el receptor o su



pareja no están listos, siempre que ni el receptor ni su pareja intenten golpear la pelota;

- c) Si, en opinión del árbitro, la imposibilidad de hacer un buen servicio o una buena devolución o respetar algunas de las reglas es debido a interferencias externas ajenas al control de los jugadores;
- d) Si el juego es interrumpido para hacer una corrección del orden de juego o de lados;
- e) Si el servicio es interrumpido para advertir a un jugador sobre un servicio de dudosa corrección;
- f) Si las condiciones de juego se alteran de tal forma que, en opinión del árbitro, son susceptibles de afectar el juego.

l. Pérdida de un punto

1) A menos que la pelota en juego sea "interrumpida", un jugador perderá un punto en las siguientes situaciones:

- a) Si el jugador no realiza un buen servicio;
- b) Si el jugador no hace una buena devolución;
- c) Si el jugador obstruye la pelota;
- d) Si el jugador golpea la pelota con un lado de la raqueta de superficie no reglamentaria;
- e) Si el jugador, o algo que vista o lleve, mueve la superficie de juego mientras la pelota está en juego;
- f) Si la mano libre del jugador toca la superficie de juego mientras la pelota está en juego;
- g) Si el jugador, o algo que vista o lleve, toca la red o sus soportes mientras la pelota está en juego;
- h) En dobles, si el jugador golpea la pelota sin seguir el orden adecuado, excepto cuando haya existido un legítimo error en el orden de juego.

2. Modificaciones en la competición en silla de ruedas

a. Todos los competidores podrán competir en silla de ruedas.

1) Podrá usarse un cojín, de cualquier tamaño y marca, hecho de cualquier combinación de caucho celular.

2) No será obligatorio que la silla de ruedas tenga el soporte para la espalda (posterior).

b. La mesa no debe tener ningún tipo de barrera física que pueda, de ninguna forma, impedir el movimiento normal y reglamentario del jugador en silla de ruedas.

c. En el servicio, se requerirá que el receptor haga una devolución correcta. Sin embargo, si el receptor golpea la pelota antes de que cruce una línea lateral o haga un segundo bote en



su campo de la superficie de juego, el servicio será considerado bueno y no se declarará un "let".

- 1) En el servicio, los jugadores en silla de ruedas no están obligados a lanzar la pelota hacia arriba desde la palma de la mano libre. Los jugadores en estas categorías pueden sujetar y lanzar hacia arriba la pelota de cualquier forma. Sea cual sea el método, no se puede dar efecto a la pelota. Sigue siendo responsabilidad del jugador que sirve la correcta ejecución del servicio, para que su legalidad pueda ser controlada por el árbitro.
 - d. Los jugadores en silla de ruedas podrán tocar la superficie de juego con su mano libre, durante el juego, sin perder el punto; sin embargo, no podrán usar la mano libre para apoyarse en la mesa mientras golpean la pelota, siempre y cuando la superficie de juego no haya sido movida.
 - e. Los pies, o soportes para los pies, de los jugadores no pueden tocar el suelo durante el juego.
 - f. Los competidores no podrán levantarse en forma visible de sus cojines durante el juego.
 - g. En servicio de dobles, la pelota puede salir desde la línea lateral de la mitad del campo derecho del receptor. El que sirve debe realizar primero un buen servicio y el receptor debe devolverla bien, y de ahí en adelante cualquier jugador de la pareja puede devolver la pelota. La silla de ruedas de un jugador no sobrepasará más allá de una extensión imaginaria de la línea central de la mesa. Si esto sucede, el árbitro concederá un punto a la pareja contraria.
3. Torneo Individual de Destrezas
- a. Rebote con la mano:

El jugador usa una o ambas manos para hacer rebotes con la pelota sobre la mesa durante 30 segundos. El jugador puede coger o golpear la pelota con la palma de la mano, y se le asignará un punto cada vez que la pelota golpea su mano. Si el atleta pierde el control de la pelota, se le deberá dar otra pelota y continuar con la cuenta.
 - b. Rebotes con la raqueta:

El jugador recibe un punto por cada vez que usa la raqueta para golpear la pelota en el aire hacia arriba, durante 30 segundos. Si pierde el control de la pelota, se le deberá pasar otra pelota y seguir con la cuenta.
 - c. Volea de derecha:

El jugador se sitúa a un lado de la mesa con otro jugador (lanzador) en el lado opuesto. Usando un total de cinco pelotas, el lanzador lanza cada pelota hacia el lado derecho del jugador. El jugador recibirá un punto por golpear la pelota y devolverla al lado de la mesa del lanzador. La pelota debe golpear la mesa para ser considerada



como buena. El jugador recibe cinco puntos por golpear la pelota dentro de cualquier campo de servicio.

d. Volea de revés:

Igual a la anterior excepto que esta vez el lanzador lanza las pelotas para que el jugador las devuelva con una volea de revés.

e. Servicio:

El jugador sirve cinco pelotas desde el lado derecho de la mesa y cinco desde el lado izquierdo. La pelota que llegue al campo correcto de servicio será considerada buena y recibirá un punto.

f. Puntuación Final:

La puntuación final del jugador está determinada por la suma de las puntuaciones logradas en las cinco pruebas que forman el Torneo de Individual de Destrezas.

4. Dobles y dobles mixtos unificados

a. Cada equipo de dobles unificados consistirá en un atleta y de un compañero

b. Cada equipo decidirá su propio orden de servicio

5. Servicio de Precisión:

El jugador debe servir 5 pelotas desde el lado derecho y 5 pelotas desde el lado izquierdo de la mesa. La pelota que toque el campo correcto de servicio recibe un punto.

6. Rebote con raqueta:

a. Usando la raqueta, el jugador intenta golpear la pelota hacia arriba en el aire tantas veces como le sea posible durante un tiempo máximo de 30 segundos.

b. Si el jugador pierde el control de la pelota, el juez podrá pasarle otra y continuar con la cuenta.

c. El jugador tiene derecho a dos intentos de 30 segundos. La mejor puntuación de cualquiera de los dos intentos será la que se registre.

7. Devolución de lanzamiento:

a. El jugador se sitúa a un lado de la mesa y el juez, que actuará como "lanzador", se coloca en el lado opuesto.

b. El lanzador lanza la pelota hacia el lado de la volea de derecha del atleta.

c. Se asigna un punto al jugador si devuelve correctamente la pelota hacia el lado del lanzador. La pelota debe golpear la mesa para conseguir un punto. Si la pelota golpea la red y cae en el lado del atleta, no se asignará el punto.

d. El jugador recibirá 5 puntos por devolver las pelotas en cualquier área de servicio. En este caso, el jugador no recibe el punto adicional con el que normalmente se premia cuando la pelota devuelta golpea en el lado de la mesa del lanzador.

e. El jugador intentará devolver un total de 5 pelotas.

f. La puntuación máxima que se puede alcanzar es de 25 puntos.