



REGLAMENTO DEL I TORNEO DE TENIS DE MESA, **“A.D. O SILBATO”**

1. REGLAS BÁSICAS:

1.1 El servicio

Al comienzo del servicio la pelota deberá estar inmóvil, manteniéndose libremente sobre la palma abierta y extendida de la mano libre del servidor, por detrás de la línea de fondo y por encima del nivel de la superficie de juego.

La pelota debe botar primero en el propio campo, sobrepasar la red y caer sobre el campo contrario. En dobles el saque se debe efectuar por la derecha de la mesa y debe ir, también a la derecha del campo contrario.

1.2. Las faltas en el juego

Un jugador ganará un tanto, cuando su oponente cometa alguna de las siguientes faltas:

- No colocar la pelota en la mesa contraria.
- No devolver la pelota antes de que caiga al suelo.
- Dejar botar la pelota más de una vez sobre la mesa de juego o golpearla dos veces seguidas.
- Tocar la mesa con la mano libre mientras la pelota está en juego o por mover la mesa con alguna parte del cuerpo.

1.3. Un "tanto nulo" es una jugada cuyo resultado no produce ninguna puntuación.

1.4. Un "tanto" es una jugada cuyo resultado produce una puntuación.

1.5. Un jugador "impide" la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la toca, cuando ésta se encuentra en juego y sin que haya pasado sobre la superficie de juego o su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su contrario.

1.6. Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red si pasa por encima, por debajo o fuera de la parte saliente del conjunto de la red al exterior de la mesa.

1.7. Se considera que la «línea de fondo» se prolonga, indefinidamente en ambas direcciones.



2. UN SERVICIO CORRECTO

2.1 A continuación el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto.

2.2 Durante la trayectoria descendente de la pelota, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y luego, pasando por encima o alrededor del conjunto de la red, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y el medio campo derecho del restador.

2.4 Al golpearse la pelota, se encontrará por detrás de la línea de fondo del servidor, pero no más atrás de la parte del cuerpo del servidor, que no sea el brazo, la cabeza o la pierna, situada más lejos de su línea de fondo.

2.5 Si en el primer intento no se consigue realizar un saque correcto, habrá un segundo saque, si después de un saque correcto toca en la red será repetición del saque, así como en el Tenis.

3.UNA DEVOLUCION CORRECTA

Tras haber sido servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que pase por encima o alrededor del conjunto de la red, y toque el campo del contrario, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

4. ORDEN DE JUEGO

En primer lugar el servidor efectuará un servicio correcto, a continuación el restador efectuará una devolución correcta, y después el servidor y el restador efectuarán devoluciones correctas alternativamente.

5. TANTO NULO

5.1 La jugada se considerará tanto nulo: si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor del mismo, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si el restador o su compañero la impidan.

5.2 Se puede interrumpir el juego:

5.2.1 para corregir un error en el orden de servicio, resto o lados.

5.2.2 para amonestar o penalizar a un jugador.

5.2.3 cuando las condiciones de juego se vean perturbadas de forma que pudiera afectar al resultado de la jugada.



6. TANTO

6.1 A menos de la jugada sea considerada tanto nulo, un jugador marcará un tanto:

6.1.1 si su contrario no efectúa un servicio correcto, es decir, comete doble falta o si su contrario no efectúa una devolución correcta.

6.1.2 si, una vez efectuado un servicio o devolución acertado por parte del jugador, la pelota toca cualquier elemento que no sea el conjunto de la red antes de ser golpeada por su contrario.

6.1.3 si la pelota pasa por encima de su campo o detrás de su línea de fondo sin tocar su campo, tras haber sido golpeada por su contrario.

6.1.4 si su contrario impide la pelota.

6.1.5 si su contrario golpea la pelota dos veces consecutivas.

6.1.6 si la mano libre de su contrario toca la superficie de juego.

7. ELECCION DE SERVICIO, RESTO Y LADOS

7.1 Para elegir el lado de la mesa y el orden inicial de servir se realizará un peloteo.

7.2 Después de haberse marcado cada 3 tantos, a favor de cualquiera de los jugadores habrá cambio de saque, es decir, 3 saques alternativos hasta finalizar la partida, cuando se llegue al punto final sacará siempre el que va perdiendo, si el que va perdiendo consigue empatar y llegar a “deuce” entonces sacará el otro jugador los puntos en “deuce” y el que iba perdiendo los “advantage”.

8. ERRORES EN EL ORDEN DE SERVICIO, RESTO O LADOS

Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará con los jugadores sirviendo y restando que deberían ser servidor o restador respectivamente con el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden correcto establecido al comienzo del partido.

9. DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido se jugará a 11 puntos, es decir, el primer jugador que llegue a 11 tantos gana. (Aclaración al apartado 7, si un encuentro va por ejemplo 9-7 y el local gana un tanto, con el resultado de 10-7 realizará el servicio el jugador que va con 7)



10. SISTEMA DE COMPETICIÓN:

La Agrupación Deportiva O silbato se reserva el sistema de competición, se les trasladará dicha información a los socios el día del Torneo dependiendo del número de participantes.

11. OTRAS INFORMACIONES

La A.D O Silbato se reserva los derechos de modificar el presente reglamento.

A.D O SILBATO