



TENIS DE MESA

Coordinador: GONZALO GERNHARDT

1- MODALIDAD: Libre Individual

2- CATEGORÍAS:

**Femenino/Diversidades "A": nacidos en 1966 a 1957 y "B": nacidos en 1955 y anteriores.
Masculino/Diversidades "A": nacidos en 1966 a 1957 y "B": nacidos en 1955 y anteriores.**

3- ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

• **Se aplicará la reglamentación vigente aprobada por la Federación Argentina de Tenis de Mesa., a excepción de lo consignado en éste Reglamento General.**

Partidos:

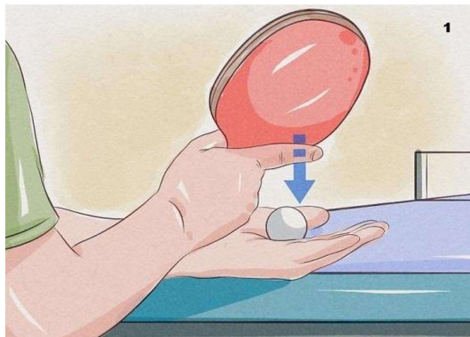
- **Los encuentros se disputarán al mejor de 5 sets, siendo cada set a 11 puntos. Con servicio de dos saques cada uno, alternados, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos.**
- **Los participantes deberán presentarse a jugar con indumentaria deportiva.**

El servicio:

(Regla obligatoria sobre el saque, para la edición 2025)

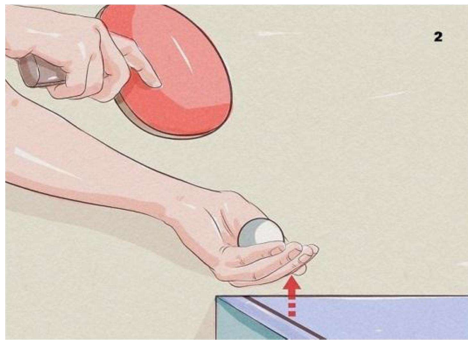
El servicio es una de las partes más importantes del tenis de mesa, ya que no se puede ganar una partida sin uno bueno.

Al servir, debes seguir las reglas para que el Árbitro de la mesa, no te llame la atención.

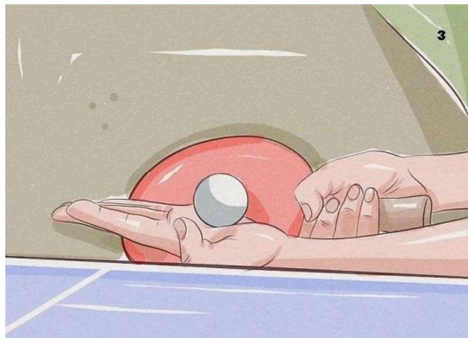


1 Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil. [1]

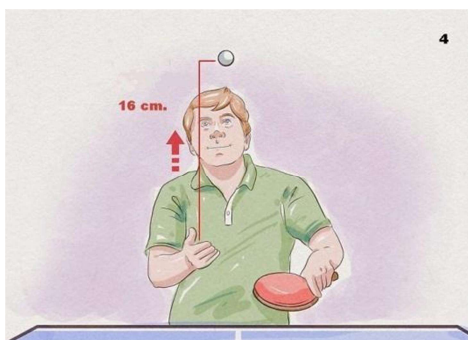
Si el servicio es ilegal, el Árbitro de la mesa podría determinarlo como "incorrecto". Se te puede dar una advertencia una vez durante una partida o en caso de que el oficial no esté seguro en cuanto a la legalidad del servicio, pero, si haces un servicio que esté claramente incorrecto, se le otorgarán tus puntos a tu oponente. [2]



- 2 Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetes la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es decir, la línea de servicio). [3] Con tal que la pelota en sí no atraviese la línea de servicio, tu dedo pulgar sí puede hacerlo.**

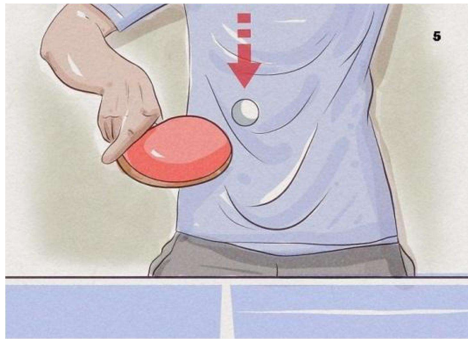


- 3 La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]**

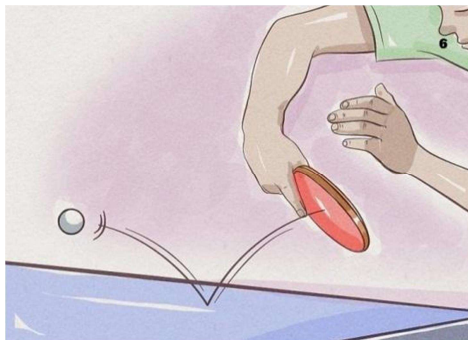


- 4 Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]**

Ten cuidado de lanzar la pelota de manera que esta se dirija hacia arriba casi en línea recta. Por ejemplo, no es posible simplemente dejar caer la pelota desde una altura de 16 cm, ya que esto no se considerará un lanzamiento vertical.



5 Golpea la pelota cuando esta caiga. No debes hacerlo cuando aún se dirija hacia arriba por el aire o cuando se encuentre en la parte más alta del lanzamiento. En cambio, debes esperar a que vuelva a dirigirse hacia abajo en dirección a la mesa. De esta forma, el Árbitro de la mesa no te llamará la atención. [6]



6 Haz que la pelota rebote de tu lado de la mesa antes de atravesar la red. Golpea la pelota de manera que primero caiga sobre tu lado. El servicio será ilegal si esta simplemente atraviesa la red sin rebotar.

Practica hasta que tengas la fuerza suficiente necesaria para seguir esta regla.

Nota sobre Walkover (pronunciado /wokover/) o W.O.

Todo competidor/a que no se presente a disputar un partido programado, dentro de los 15 minutos de la hora fijada, será declarado perdido por W.O.

Nota sobre desempate

- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Diferencia de sets.
 - Sets a favor.
 - Diferencia de puntos.
 - Puntos a favor.
 - Sorteo.

4- SISTEMA DE JUEGO:

Etapas Municipales: A criterio de cada Municipio.

Etapas Regionales: Por zonas o simple eliminación, de acuerdo a la cantidad de participantes.