



## TENIS DE MESA ADAPTADO

Coordinador: GONZALO GERNHARDT

El tenis de mesa es un deporte de raqueta, que se disputa entre dos jugadores (individual o singles) o dos parejas (dobles), se juega fuera de una mesa de 2.74m de longitud, 1.52m de ancho, 0.76m de altura, la mesa está dividida por una red de 15.25cm de altura, se utiliza una pelota de celuloide o de un material plástico similar de 40mm de diámetro.

El tenis de mesa adaptado es un deporte paralímpico organizado bajo las reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF).

Los participantes se dividen en 11 clases, en función de su discapacidad. Todas empiezan con las letras TT (de tenis de mesa en inglés) y son acompañadas por un número: del 1 al 5 para personas en silla de ruedas; del 6 al 10 para las que pueden caminar y 11 para las que tienen discapacidad intelectual.

En cuanto a las adaptaciones reglamentarias, a los atletas que no pueden utilizar su mano libre para sacar (ya sea por haber sido amputada o por alguna discapacidad que les impide lanzar la pelota), se les permite usar la mano que sostiene la paleta. Esto debe estar debidamente anotado en la clasificación funcional del deportista.

También los atletas tienen que asegurarse que la bola traspasa la línea de fondo de su rival en silla de ruedas en el momento del servicio. Si esto no ocurre, se repite el proceso todas las veces que sea necesario.

Además, se les permite sostenerse a sí mismos en la mesa para volver a sus asientos después del golpe, aunque no todo el tiempo.

Los atletas pueden jugar con aparatos ortopédicos, prótesis y/o muletas. Pueden utilizar un vendaje para ayudar a colocar la paleta en la mano e incluso contar con una extensión del mango si lo precisan.

### ARTÍCULO 1: Participantes con **discapacidad motora sub 20**

1.1 MODALIDAD: Mixto

1.2 CATEGORÍA: MENORES de 20 años – (nacidos entre 2013 y 2005)

1.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad motriz en silla de ruedas (mixto, CLASE 1 a CLASE 5).
- Deportistas con discapacidad motriz de a pie (mixto, CLASE 6 a CLASE 10)

### ARTÍCULO 2: Participantes con **discapacidad intelectual sub 18**

2.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino

2.2 CATEGORÍA: MENORES de 18 años – (nacidos entre 2013 y 2007)

2.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)
- Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)

### ARTÍCULO 3: Participantes con **discapacidad intelectual más 19**

3.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino

3.2 CATEGORÍA: MÁS 19 años (nacidos entre 2006 y 1925)

3.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)
- Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)



#### ARTÍCULO 4: Modalidad general para todas las categorías y clases

##### 4.1 PROMOCIONAL NO FEDERADOS INDIVIDUAL

- Se considera Federados a los deportistas que hayan jugado algún torneo de cualquiera de las Federaciones o Asociaciones de tenis de mesa existentes (locales, regionales, provinciales y nacionales), incluyendo todas las edades, incluso cualquier categoría considerada inicial, promocional o escuela. También se consideran federados a los convocados por seleccionados provinciales y nacionales, aunque no hayan disputado torneos federativos.
- Se considera FEDERADOS a los jugadores que se encuentren entre la 6ta y la 1era categoría del TMT (por nivel de juego).
- Se consideran NO FEDERADOS a los jugadores de categoría 7<sup>ma</sup> de TMT, siempre que no hayan disputado partidos y/o torneos en categorías superiores (de 6ta a 1era).
- En caso de que, un deportista NO FEDERADO, se federe con posterioridad a su inscripción, quedará automáticamente descalificado.
- De detectarse JUGADORES FEDERADOS EN LA INSCRIPCIÓN O EN CUALQUIER MOMENTO DE LA COMPETENCIA, el jugador será automáticamente descalificado por la Coordinación.

#### ARTÍCULO 5: Sistema de Juego

- Etapa Municipal: A criterio de cada Municipio. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.
- Etapa Regional: Por zonas o eliminación simple, de acuerdo con la cantidad de participantes. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.

#### ARTÍCULO 6: Aspectos reglamentarios de juego

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

#### ARTÍCULO 7: Sobre los partidos

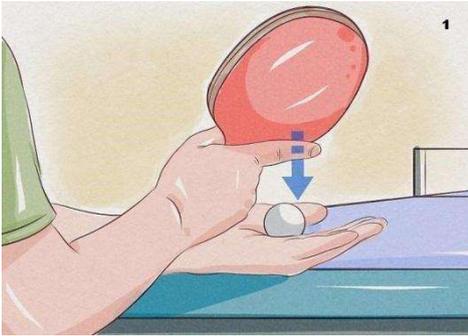
- Los encuentros se disputarán al mejor de 5 sets, siendo cada set a 11 puntos. Con servicio de dos saques cada uno, alternados, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos.
- Los participantes deberán presentarse a jugar con indumentaria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

#### ARTÍCULO 8: Sobre el servicio - Regla obligatoria sobre el saque (edición 2022)

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.



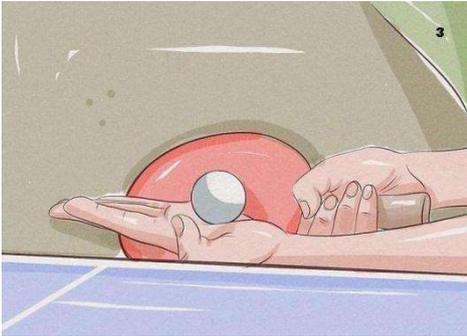
- Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil. [1]
- Saque contemplado para personas con una sola mano/brazo funcional, la pelota puede descansar de forma visible sobre la raqueta y sostenida por un momento, ya sea en equilibrio o sujeta entre el dedo pulgar y la raqueta, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.
- Saque contemplado para personas con una de las manos poco hábiles, o muñón, o falanges de dedos faltantes, la pelota debe ser visible y sostenida por un momento, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.
- 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 puntos a tu oponente. [2]



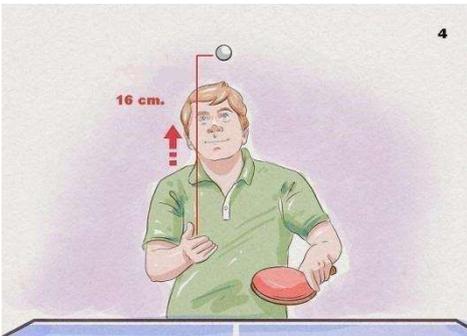
- Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetas la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es 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.



- 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]

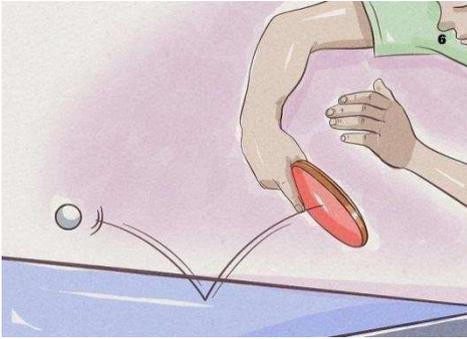


- Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]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





- Golpea la pelota cuando esta caiga. No debes hacerlo cuando aún se dirige 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]



- 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 ésta simplemente atraviesa la red sin rebotar.
- Practica hasta que tengas la fuerza suficiente necesaria para seguir esta regla.

ARTÍCULO 9: Nota sobre Walkover (pronunciado /wokover/) o W.O.

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

ARTÍCULO 10: Desempate

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

ARTÍCULO 11: Competencia ambos sexos

- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz en silla (sin importar ni el sexo ni la clase).
- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz de a pie (sin importar ni el sexo ni la clase).
- Se eliminarán los atletas con discapacidad intelectual (masculinos entre sí y femeninos entre sí).

ARTÍCULO 12: Información de resultados

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

ARTÍCULO 13: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.