

TENIS DE MESA

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN
DEPORTIVA

PAG. 98

TENIS DE MESA

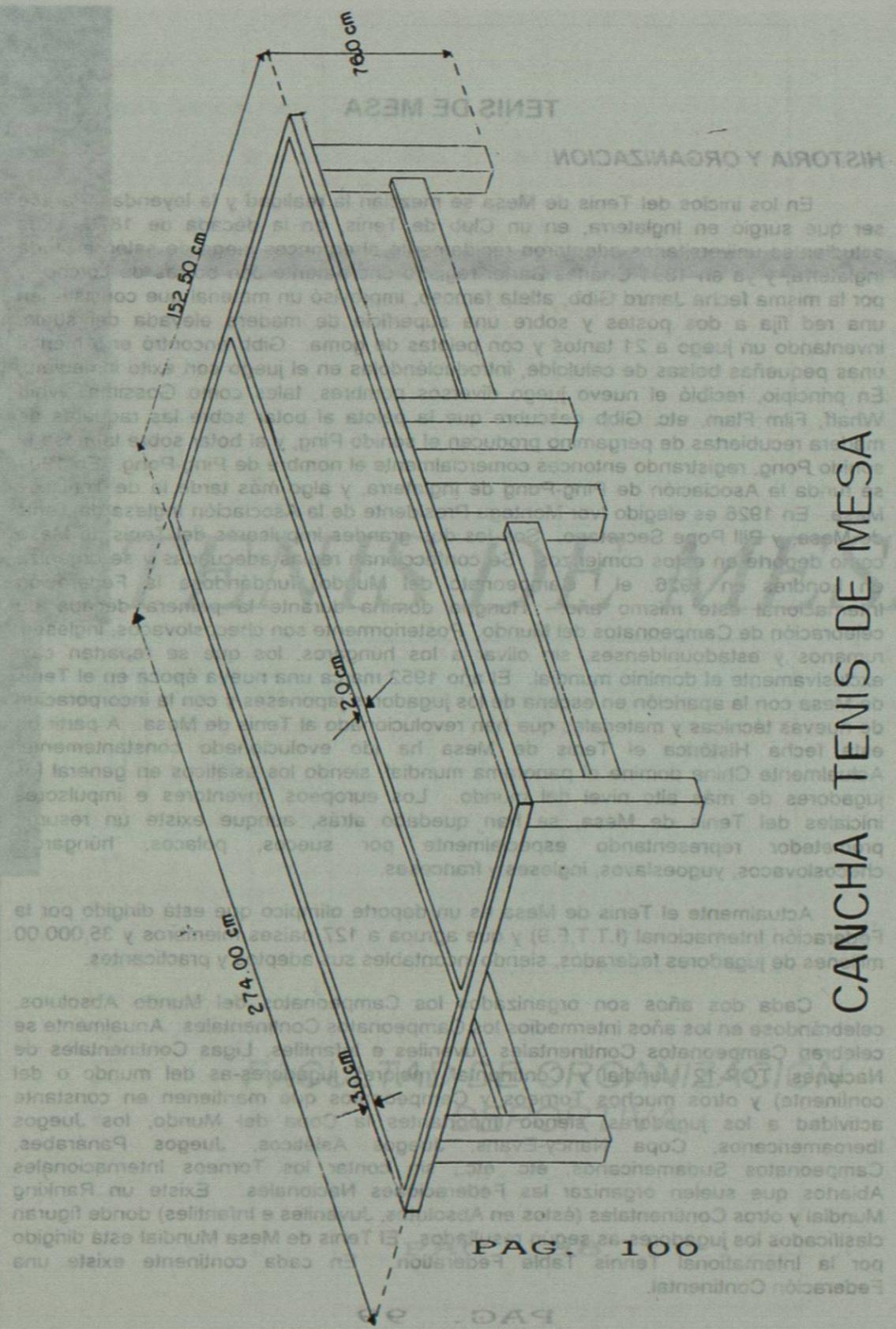
HISTORIA Y ORGANIZACION

En los inicios del Tenis de Mesa se mezclan la realidad y la leyenda. Parece ser que surgió en Inglaterra, en un Club de Tenis, en la década de 1870. Los estudiantes universitarios adoptaron rápidamente el entonces juego de salón en toda Inglaterra, y ya en 1891 Charles Barter registró una patente con bolsas de corcho, y por la misma fecha Jamrd Gibb, atleta famoso, improvisó un material que consistía en una red fija a dos postes y sobre una superficie de madera elevada del suelo, inventando un juego a 21 tantos y con pelotas de goma. Gibb encontró en América unas pequeñas bolsas de celuloide, introduciéndolas en el juego con éxito inmediato. En principio, recibió el nuevo juego diversos nombres, tales como Gossima, Whiff Whaff, Film Flam, etc. Gibb descubre que la pelota al botar sobre las raquetas de madera recubiertas de pergamino producen el sonido Ping, y al botar sobre la mesa el sonido Pong, registrando entonces comercialmente el nombre de Ping-Pong. En 1901 se funda la Asociación de Ping-Pong de Inglaterra, y algo más tarde la de Tenis de Mesa. En 1926 es elegido Ivor Montagu Presidente de la Asociación Inglesa de Tenis de Mesa, y Bill Pope Secretario. Son los dos grandes impulsores del Tenis de Mesa como deporte en estos comienzos. Se confeccionan reglas adecuadas y se organiza en Londres en 1926, el I Campeonato del Mundo, fundándose la Federación Internacional este mismo año. Hungría domina durante la primera década de celebración de Campeonatos del Mundo. Posteriormente son checoslovacos, ingleses, rumanos y estadounidenses, sin olvidar a los húngaros, los que se reparten casi exclusivamente el dominio mundial. El año 1952 marca una nueva época en el Tenis de Mesa con la aparición en escena de los jugadores japoneses y con la incorporación de nuevas técnicas y materiales que han revolucionado al Tenis de Mesa. A partir de esta fecha Histórica el Tenis de Mesa ha ido evolucionado constantemente. Actualmente China domina el panorama mundial, siendo los asiáticos en general los jugadores de más alto nivel del mundo. Los europeos, inventores e impulsores iniciales del Tenis de Mesa, se han quedado atrás, aunque existe un resurgir prometedor representando especialmente por suecos, polacos, húngaros, checoslovacos, yugoeslavos, ingleses y franceses.

Actualmente el Tenis de Mesa es un deporte olímpico que está dirigido por la Federación Internacional (I.T.T.F.9) y que agrupa a 127 países miembros y 35,000.00 millones de jugadores federados, siendo incontables sus adeptos y practicantes.

Cada dos años son organizados los Campeonatos del Mundo Absolutos, celebrándose en los años intermedios los Campeonatos Continentales. Anualmente se celebran Campeonatos Continentales Juveniles e Infantiles, Ligas Continentales de Naciones, TOP-12 Mundial y Continental (mejores jugadores-as del mundo o del continente) y otros muchos Torneos y Campeonatos que mantienen en constante actividad a los jugadores, siendo importantes la Copa del Mundo, los Juegos Iberoamericanos, Copa Nancy-Evans, Juegos Asiáticos, Juegos Panárabes, Campeonatos Sudamericanos, etc. etc., sin contar los Torneos Internacionales Abiertos que suelen organizar las Federaciones Nacionales. Existe un Ranking Mundial y otros Continentales (éstos en Absolutos, Juveniles e Infantiles) donde figuran clasificados los jugadores-as según resultados. El Tenis de Mesa Mundial está dirigido por la International Tennis Table Federation. En cada continente existe una Federación Continental.

PAG. 99



CANCHA TENIS DE MESA

En España el Tenis de Mesa comenzó a practicarse de forma oficial en el año 1935 con la fundación de la Federación Catalana de Ping-Pong. En 1942 se funda en Barcelona la Federación Española de Tenis de Mesa, disputándose en 1943 en dicha ciudad los I Campeonatos de España Absolutos. Actualmente el Tenis de Mesa federado se extiende a todas las Comunidades Autónomas de España, organizándose cada año Campeonatos de España Absoluta, Juveniles e Infantiles, así como Ligas Nacionales de División de Honor, Primera, Segunda y Tercera División y tanto en categoría masculina como femenina. En cada Comunidad Autónoma existe una Federación Territorial, y en cada provincia una Federación Provisional, las cuales dirigen el Tenis de Mesa en sus ámbitos territoriales y organizan constantes pruebas y campeonatos. España participa de forma continua en los Campeonatos del Mundo, Campeonatos de Europa Absolutos, Juveniles e Infantiles, Liga Europea de Naciones y en Torneos Internacionales Abiertos, participando también Clubes en Torneos Europeos de diversa índole. El Tenis de Mesa está experimentando en España un gran auge en los últimos años, siendo cada vez más numerosos los jugadores federados, así como los adeptos y practicantes, y sitándose su nivel de juego cada vez más alto.

LA MESA

La mesa de juego tendrá una superficie superior rectangular de 274 cms. de longitud y 152.5 cms. de ancho, estando situada, en un plano horizontal, a 76 cms. del suelo. Esta superficie se denomina "Superficie de juego".

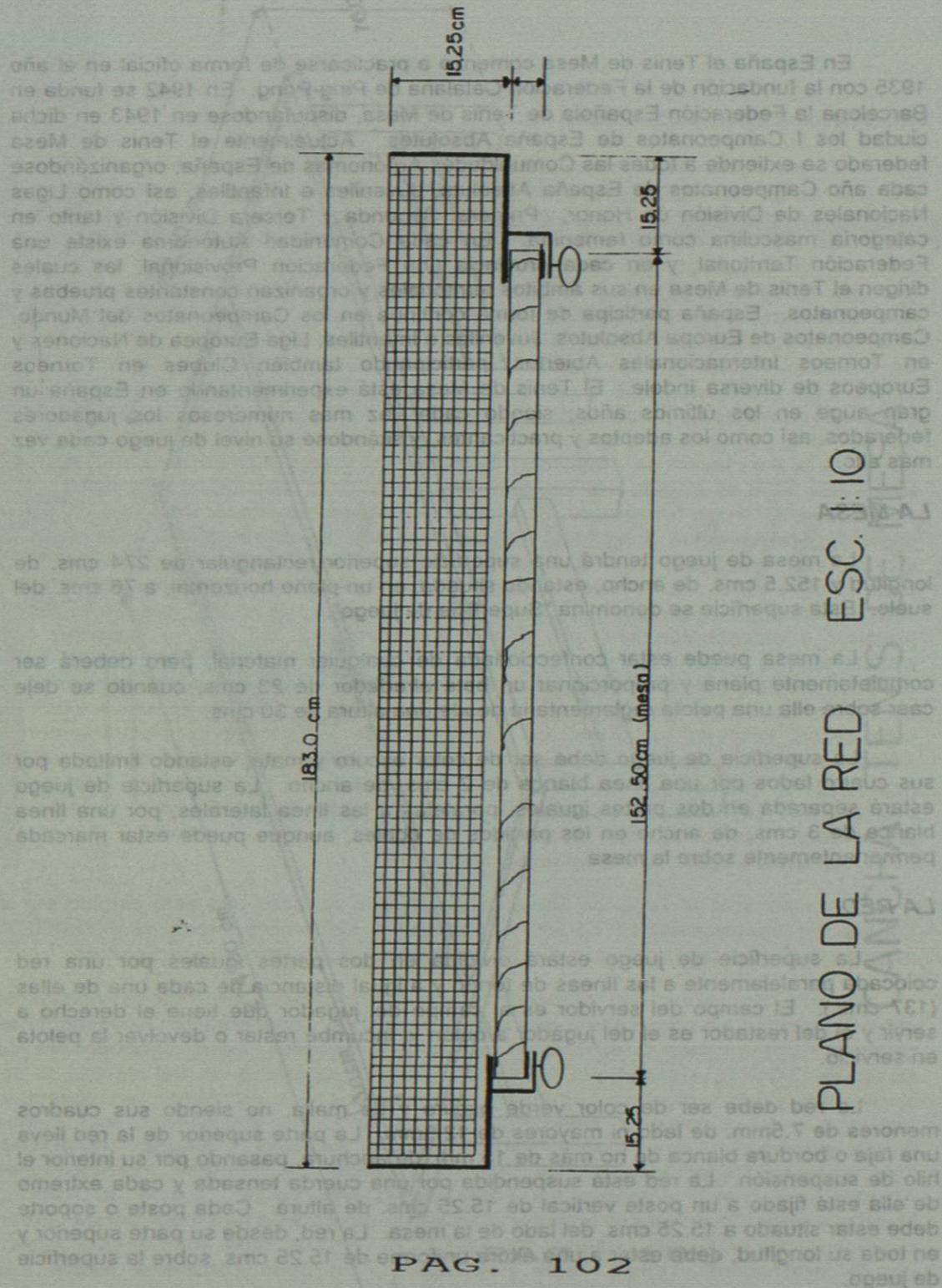
La mesa puede estar confeccionada de cualquier material, pero deberá ser completamente plana y proporcionar un bote alrededor de 23 cms. cuando se deje caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cms.

La superficie de juego debe ser de color oscuro y mate, estando limitada por sus cuatro lados por una línea blanca de 2 cms. de ancho. La superficie de juego estará separada en dos partes iguales, paralelas a las líneas laterales, por una línea blanca de 3 cms. de ancho en los partidos de dobles, aunque puede estar marcada permanentemente sobre la mesa.

LA RED

La superficie de juego estará dividida en dos partes iguales por una red colocada paralelamente a las líneas de fondo y a igual distancia de cada una de ellas (137 cms.). El campo del servidor es el campo del jugador que tiene el derecho a servir y el del restador es el del jugador a quien le incumbe restar o devolver la pelota en servicio.

La red debe ser de color verde oscuro y de malla, no siendo sus cuadros menores de 7.5mm. de lado ni mayores de 12.5mm. La parte superior de la red lleva una faja o bordura blanca de no más de 15 mm. de anchura, pasando por su interior el hilo de suspensión. La red está suspendida por una cuerda tensada y cada extremo de ella está fijado a un poste vertical de 15.25 cms. de altura. Cada poste o soporte debe estar situado a 15.25 cms. del lado de la mesa. La red, desde su parte superior y en toda su longitud, debe estar a una altura uniforme de 15.25 cms. sobre la superficie de juego.



PAG. 101

PAG. 101

La parte inferior de la red debe estar lo más cerca posible de la superficie de juego, y sus extremidades lo más cerca posible de los postes de sujeción. El diámetro de los postes no excederá de 22 mm. y cualquier dispositivo para regular la tensión de la cuerda que soporta la red debe estar situado en la base de los postes, no debiendo sobresalir más de 7 mm. del soporte.

EL ESPACIO DE JUEGO

Se denomina "área de juego" la superficie del suelo delimitada por vallas, prohibiendo todo acceso dentro de ella y reservada para la mesa, los árbitros oficiales y los jugadores que vayan a competir.

Las dimensiones oficiales del "área de juego" son las siguientes:

- 14 mts. de largo x 7 mts. de ancho x 4 mts. de altura para los Campeonatos del Mundo, Continentales e Internacionales.
- 12 mts. x 6 mts. x 4 mts. dimensiones mínimas para pruebas de carácter internacional.
- 10 mts. x 5 mts. x mts. dimensiones mínimas obligatorias para Campeonatos de España y Ligas Nacionales.

El Suelo

El suelo debe ser firme y no resbaladizo y su superficie debe ser plana y uniforme sobre toda el área de juego. Debe ser de un color que no sea el blanco ni brillante, y ninguna inscripción publicitaria debe figurar sobre él.

Vallas

El espacio de juego estará delimitado por vallas de color oscuro y de una altura de 75 cms., rígidas pero lo bastante ligeras para que no sufra lesiones cualquier jugador que cayera sobre ellas en el transcurso del juego. Las vallas pueden llevar inscripciones de color no brillante y que no sea el blanco, pero sólo en las vallas laterales a la mesa.

La Sala

El área de juego estará situada en una sala cuyas paredes de fondo sean de color oscuro uniforme, no debiendo existir espejos, cristales ni objetos brillantes susceptibles de reflejar la luz.

PAG. 104

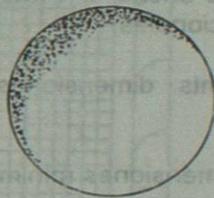
PAG. 103

Iluminación

La intensidad luminica medida sobre el nivel de la mesa debe ser de 400 lux, mínimo, en todos los puntos de ésta. La intensidad mesurada en todos los puntos de la base del espacio de juego, es decir al nivel del suelo, debe ser, como mínimo, la mitad de la medida sobre la mesa. Allí donde los puntos de iluminación deban estar situados fuera del espacio de juego, es preferible evitar la mezcla de la luz del día con la luz artificial. La luz fluorescente deberá ser empleada de tal forma que no produzca el efecto estraboscópico (alimentación trifásica).

LA PELOTA

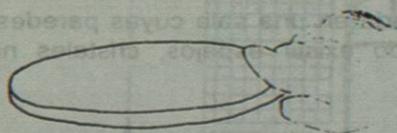
La pelota debe ser esférica y estar hecha de celuloide o de un material plástico similar, de color blanco o amarillo y mate. Su diámetro será de 38 mm. y su peso de 2.50 grs.



LA RAQUETA

La raqueta puede ser de cualquier dimensión, forma o peso, pero la hora de la misma debe ser de madera, de una sola pieza, de espesor uniforme, plana y rígida. La raqueta será considerada que es de madera si reúne las siguientes condiciones:

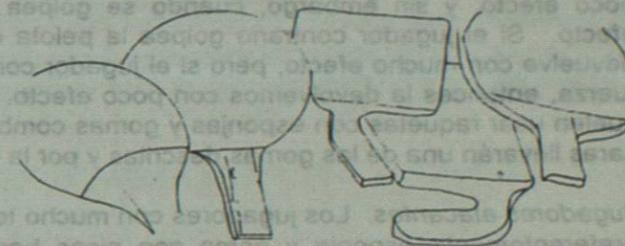
- Que el 85% de la hora sea de madera natural.
- Si la raqueta llevara alguna capa de cola, la cual puede contener una materia fibrosa como la fibra de carbón, de vidrio o de papel comprimido, no podrá sobrepasar el 7.5% del espesor total de la raqueta o 0.35 mm.



TIPOS DE RAQUETAS UTILIZADOS A TRAVES DE LOS TIEMPOS

La superficie visible de cada una de las dos caras de la hoja de la raqueta, sea o no utilizada para golpear la pelota, debe ser uniformemente oscura y mate. La hoja de la raqueta podrá llevar alrededor una guarnición o ligadura, la cual podrá ser de distinto color que el utilizado en ambos lados o caras de la raqueta, pero nunca será blanca o brillante.

La cara de la hora de la raqueta utilizada para golpear la pelota deberá estar recubierta en toda su superficie de dos capas superpuestas: una de ellas será de caucho celular y sobre ésta una de goma corriente con picos en relieve, pudiendo estar estos bien hacia dentro bien hacia fuera. El recubrimiento especificado no podrá tener más de 2mm. de espesor, siendo por lo tanto el espesor total de los dos recubrimientos de 4 mm. comprendiéndose el adhesivo utilizado. Cuando el revestimiento es empleado por las dos caras de la raqueta, entonces uno será de color rojo y otro de color negro obligatoriamente. Si solo se empleara una cara de la raqueta para golpear la pelota, entonces la otra puede ser recubierta con cualquier material o bien pintada, aunque siempre empleando un color uniforme, oscuro y mate. La parte de la hoja lo más cerca de la empuñadura y que es cogida por la mano, puede ser recubierta por un material, como por ejemplo el corcho, con el objeto de facilitar su empuñadura, considerándose parte integrante del mango de la raqueta.



Clase de Raquetas

Podemos clasificar las raquetas en tres grupos.

- Esponja con picos de goma orientados hacia dentro (lisa):**
Estas raquetas tienen una mayor superficie de contacto con la pelota y permiten dar más efectos a la misma, siendo imprescindible para los jugadores de ataque que hagan top-spin.
- Esponja con picos de goma orientados hacia fuera (picos):**
Estas raquetas son muy rápidas, pero al tener menor superficie de contacto con la pelota imprimen menos efecto a ésta, aunque dominan mejor el corte sobre la pelota y tienen un gran control sobre ésta.
- Mixta:** Estas raquetas tienen por una de sus caras esponja con picos orientados hacia dentro (lisa), y por otro esponja con picos orientados hacia fuera. Suele ser utilizada por jugadores defensivos o de juego combinado de ataque-defensa.

Dentro de los tres grandes grupos señalados existen variantes según el tipo de esponja y de goma empleados en los recubrimientos. Hay esponjas con picos de goma orientados hacia dentro (lisa) que son especiales para jugadores defensivos, teniendo un gran control sobre las pelotas enviadas por el adversario con efecto, y concretamente sobre el top-spin. Otras raquetas mixtas o bien de esponja con picos de goma orientados hacia fuera son empleados por jugadores defensivos o que combinan el ataque la defensa, teniendo gran control sobre la pelota y dando a ésta efectos y cortes de gran profundidad.

Respecto a la conveniencia de adoptar uno de los diferentes gruesos de esponja, habrá que tener en cuenta que a mayor grueso de esponja se tendrá una mayor velocidad de juego, pero al propio tiempo un peor control de la pelota, y por el contrario un menor espesor de esponja nos proporcionará una menor velocidad y sin embargo, un mejor control.

Raqueta a emplear según clases de juego:

- a. **Jugadores defensivos y mixtos (ataque-defensa):** Los jugadores defensivos pueden utilizar las raquetas denominadas antitopspin, las cuales son de esponja y goma con picos hacia dentro, pero con la particularidad de que amortiguan la pelota, dominando muy bien los efectos contrarios. También usan los defensivos las raquetas de esponja y goma con picos largos hacia fuera. Estos picos son blandos y logran que cuando se golpea la pelota con mucha fuerza ésta lleva poco efecto, y sin embargo, cuando se golpea con poca fuerza lleva mucho efecto. Si el jugador contrario golpea la pelota con mucho efecto y fuerza, se devuelve con mucho efecto, pero si el jugador contrario envía la pelota con poca fuerza, entonces la devolvemos con poco efecto. Los jugadores de juego mixto suelen usar raquetas con esponjas y gomas combinadas, es decir por una de las caras llevarán una de las gomas descritas y por la otra una de ataque.
- b. **Jugadores atacantes:** Los jugadores con mucho top-spin y que ataquen utilizarán preferentemente esponja y goma con picos hacia dentro. Los jugadores de ataque pero sin top-spin emplearán esponja y goma con picos cortos, normalmente, hacia fuera. Estas raquetas imprimen mucha velocidad a la pelota cuando se la golpea, amortiguando.

Podemos decir que la renovación de las gomas es continua, lo mismo que la de las esponjas, saliendo al mercado constantemente nuevos modelos.

Los recubrimientos, especialmente los de granulación hacia dentro, deben ser limpiados periódicamente, pues de otra forma perderán su normal adherencia por causa de la grasa y suciedad. Pueden limpiarse cada semana con productos que existen especialmente preparados o bien con benzol o alcohol. El recubrimiento también es necesario cambiarlo cada 6 meses o como máximo cada 12 meses, aunque lo ideal sería cada tres meses o incluso antes.

UNIFORMIDAD

Normalmente la vestimenta de juego consistirá en una camiseta de manga corta, pantalón corto o falda, calcetines y zapatillas de deporte. El chandal no podrá utilizarse durante el juego a menos que, por causas muy especiales, hubiera autorización del Juez-Arbitro.

Salvo el calzado y los calcetines, los jugadores deberán llevar prendas de color que no sea el blanco ni tampoco brillantes. El color de la falda o pantalón podrá ser diferente que el de la camiseta. Los ribetes, de cualquier color, a lo largo de las costuras, se limitará a 1 cm. como máximo. La camiseta podrá llevar, por encima del hombro y hasta el final de la manga, varias franjas dispuestas una junto a las otras, pero la anchura total no podrá exceder de 5 cms., no pudiendo ser blancas ni brillantes. También podrá llevar franjas verticales y horizontales de un ancho máximo de 2 mm. Las camisetas pueden tener sobre el pecho el escudo de la Federación o Club al que pertenezca el jugador, pero con una dimensión máxima de 64 cm². También podrán llevar sobre el pecho la marca del fabricante o un símbolo registrado, pero con una dimensión máxima de 16 cm². Sobre la espalda la camiseta podrá llevar una inscripción o un símbolo con una superficie máxima de 500 cm², pero de un solo color y que no sea blanco ni brillante. En distinto lugar podrá llevar también, con una superficie máxima de 16 cm², otra inscripción. En las competiciones por Equipos, los componentes de un mismo equipo deberán ir vestidos con los mismos colores, incluyendo el pantalón o falda.

ESPECIFICACIONES

Solo una marca de mesa, red, soportes y pelota, previamente aprobados por la Federación Internacional (I.T.T.F.), puede utilizarse en los Campeonatos del Mundo y en las pruebas por ella organizadas. Exactamente igual ocurre a nivel continental, donde la respectiva Federación o Asociación declara la oficialidad de la marca. En España es la Federación Española la que dice las marcas oficiales en las pruebas por ella organizadas.

OTROS MATERIALES

Además de los materiales explicados anteriormente, en el juego intervienen otros que es preciso analizar.

Nos detendremos en primer lugar en el Marcador. Existen dos tipos de marcadores:

- a) Marcador utilizado para contar los tantos y juegos de los jugadores que están interviniendo en el partido. Este marcador es llevado directamente por el árbitro del partido o encuentro, pudiendo existir varios marcadores colocados de forma que puedan ser observados perfectamente por todo el público, siendo llevados entonces por auxiliares y guiándose por lo que diga el árbitro principal.
- b) Marcador utilizado para llevar la puntuación general de un encuentro. Este marcador es manejado por un auxiliar, debiendo estar colocado en lugar perfectamente visible para todos los asistentes.

Otro objeto indispensable es el medidor de red, el cual nos marcará la altura de la red, con el objeto de que ésta tenga la altura reglamentaria.

Señalaremos también el cronómetro, el cual nos servirá para saber la duración del juego y aplicar correctamente la Regla de Activar cuando transcurran 15 minutos. Servirá también para controlar los tiempos muertos, es decir las interrupciones del juego que no pueden afectar a su duración real, debiendo de parar el árbitro el cronómetro.

ASPECTOS DIVERSOS DEL REGLAMENTO TECNICO

1.- DEFINICIONES

1.1 Prueba:

Una prueba es una competición que se desarrolla conforme una fórmula prevista por un reglamento y que enfrenta bien a Equipos, bien a Jugadores, según se trate de una prueba por Equipos o Individual o Dobles.

1.2 Encuentro:

Un encuentro enfrenta a dos Equipos y se compone de varios partidos, variando el número de estos según sea la fórmula empleada.

1.3 Partido:

Un partido enfrenta a dos jugadores-as o a dos parejas, disputándose al mejor de tres juegos (dos ganados) o al mejor de cinco juegos (tres ganados).

1.4 Juego:

Un juego es ganado por el jugador o pareja que gana primero 21 tantos a su favor, menos en los casos en que ambos jugadores o parejas hubieran ganado 20 tantos cada uno. En estas circunstancias el ganador del juego será aquél que consiga primero obtener dos tantos de ventaja o diferencia sobre el jugador o pareja contraria.

1.5 Volea:

Es volea cuando un jugador golpea la pelota en juego antes de que ésta toque la superficie de juego de su campo, después de haberla golpeado su adversario por última vez.

1.6 Elección Inicial:

Antes del inicio de cada partido el árbitro sorteará con una moneda o con una ficha qué jugador o pareja hará la elección para ser servidor o respetador y para elegir lado de la mesa. El ganador de este sorteo podrá elegir:

- a) Servir en primer lugar. En este caso el adversario solo podrá escoger un lado de la mesa.
- b) Lado de la mesa. En este caso el adversario escogerá ser el primer restador o bien el primer servidor.
- c) Ser el primer restador. En este caso el adversario será el primer servidor y además podrá escoger lado de la mesa.
- d) Exigir que su contrincante efectúe la elección de entre todas las posibilidades explicadas.

1.7 El Servicio o Saque:

Es la jugada mediante la cual se pone la pelota en juego. En individuales, después de cinco tantos el servidor pasará a ser restador, y así sucesivamente hasta el final del juego. Si por error un jugador sirviera fuera de su turno, el juego debe ser interrumpido y reanudarlo como servidor el jugador que, según el orden establecido en el sorteo al comienzo del juego, debe ser el servidor y con el tanteo que se hubiera alcanzado al descubrir el error. Los tantos disputados antes de descubrir el error son válidos. En dobles, los cinco primeros servicios son efectuados por el jugador designado por la pareja que tiene el derecho de servir y son restados por el jugador designado de la pareja contraria. La segunda parte de cinco servicios son efectuados por el restador de los cinco primeros y son restados por la pareja del primer restador. Se seguirá así sucesivamente hasta la finalización del juego o hasta un empate a 20 tantos o hasta que el juego sea interrumpido por la Regla de Activar que luego explicaremos.

En los casos de empate a 20 tantos cada jugador o pareja efectuará el servicio una vez.