

## 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.

Son servicios nulos:

- a) Si la pelota pasando por encima o alrededor de la red, toca ésta o sus soportes y después el campo del restador.
- b) Si la pelota pasando por encima o alrededor de la red, toca ésta o sus soportes y seguidamente es devuelta de volea u obstruida por el adversario.
- c) Si el servicio es realizado cuando el restador no está dispuesto para devolver la pelota.
- d) Si en opinión del árbitro, la posibilidad para un jugador de poder efectuar un servicio correcto o un resto correcto, sea efectuado por un accidente o incidente fuera de su control.
- e) En el juego de dobles, además de los casos señalados, será nulo el tanto si la pareja del restador no está dispuesta y también cuando por error un jugador devuelve el servicio de su adversario sin corresponderle.

#### 1.8 Cambio de lado:

En el juego de desempate de un partido individual o de parejas, se cambiará de lado de la mesa en el tanto número diez de uno de los jugadores o parejas y una vez marcado éste. Precisamente en este juego de desempate, si se trata de dobles, la pareja que recibe cambiará el orden de sus restadores cuando se llegue al tanto 10 por una de las dos parejas.

#### PERDIDA DE UN TANTO:

Un jugador pierde un tanto:

- a) Si no efectúa un servicio correcto.
- b) Si después de que su adversario ha efectuado un buen servicio o devolución, no puede realizar un resto correcto, fallando el tanto.
- c) Si devuelve la pelota de volea o si es obstruida.
- d) Si golpea la pelota por un lado de la hoja de la raqueta contraria a las reglas.
- e) Si él golpea dos veces consecutivas.
- f) Si él, su ropa o cualquier objeto que lleve, toca la red o sus soportes mientras la pelota está en juego.
- g) Si su mano libre toca la superficie de juego mientras la pelota está en juego.
- h) Si él obstaculiza su adversario.
- i) Si la pelota toca su campo dos veces consecutivas.
- j) Si cuando está sirviendo, él o su pareja dan con la pierna un golpe en el suelo.
- k) Si en dobles, golpea la pelota fuera del orden establecido por el servidor y el restador.
- l) Si bajo la Regla de Activar, el servidor y el restador o sus parejas devuelven correctamente trece golpes sucesivos.

#### 2.1 Tantos Nulos:

Se considerarán tantos nulos:

- a) Si el servicio es efectuado cuando el restador no está dispuesto para hacerlo.
- b) Si en opinión del árbitro, la ejecución de un servicio o de una devolución correcta puede haber sido afectada por un incidente fuera de su control.
- c) Si el juego es interrumpido para corregir un error en el orden de juegos o de lados.
- d) Si el juego es interrumpido para introducir la Regla de Activar.
- e) Cuando las condiciones de juego han sido perturbadas por pelotas caídas dentro del área de juego y provenientes de otras áreas o lugares, por personas que penetran en el área de juego, etc. Será la opinión del árbitro la que decida la existencia o no de perturbaciones.

Debemos de aclarar que la superficie de juego comprende también las aristas o bordes superiores de la mesa, siendo correcta una pelota en juego que toque la arista o borde superior.

#### INTERRUPCIONES DEL JUEGO

El juego puede ser interrumpido durante su transcurso por diversas causas. Si una pelota se rompe durante el juego se parará el mismo, procediéndose a cambiarla por otra en buen estado. En este caso el árbitro podrá declarar nulo el tanto último jugado si considera que ha influido en él el deterioro de la pelota.

El juego podrá ser también interrumpido por ruidos y movimientos extraños con influencias sobre el desarrollo del tanto.

Otras causas de interrupción serán las alteraciones en la intensidad de la luz, rotura de raqueta, rotura de la red, desplazamiento de la red, dudosa altura de la misma, etc. etc.

Aunque el juego debe ser continuo, todo jugador tendrá derecho a reclamar un periodo de descanso de 5 minutos en los juegos que son de desempate y antes de comenzar éste, así como 1 minuto de descanso entre los demás juegos.

El juego también podrá ser suspendido por el árbitro en favor de un jugador incapacitado temporalmente por un accidente o lesión. Ahora bien una incapacidad tal como agotamiento o calambres ocasionados por el estado del jugador o por la forma en que el juego se hubiera desarrollado no será causa para la interrupción del juego.

Tampoco podrá interrumpirse el juego para que un jugador reciba consejos, debiendo de darse éstos en los periodos autorizados de descansos.

## REGLA DE ACTIVAR

La Regla de Activar va destinada a limitar la duración de un partido. Esta Regla es obligatoria cuando un juego alcanza los 15 minutos de duración. Cuando transcurra este tiempo el tanto que se está jugando será nulo y comenzará la Regla. Comenzará sirviendo el jugador que lo hubiera efectuado por última vez siempre que el tanto hubiera sido declarado nulo, pues si el tanto hubiera sido adjudicado, será el último restador de servicio quién deberá servir. Después de esto el cambio de servicio será alterno. Si el servicio y las doce devoluciones sucesivas del servidor son devueltas correctamente por el restador, entonces será el servidor el que perderá el tanto.

La Regla de Activar puede ser solicitada directamente por los jugadores en cualquier momento del juego y antes del transcurso de los 15 minutos, debiendo de estar de acuerdo ambos contendientes. Una vez aplicada la Regla de Activar se seguirá con ella en los juegos sucesivos hasta la finalización del partido.

## OTRAS FALTAS

Además de las ya contempladas, una pareja perderá un tanto si en el servicio la pelota toca el medio campo izquierdo del servidor o del restador.

## LA FORMA DE EMPUÑAR LA RAQUETA

La manera de coger la raqueta es muy importante para el futuro del jugador, pues una forma incorrecta hará muy difícil el progreso.

Llamaremos a la forma de empuñar la raqueta "PRESA".

La Presa correcta es fundamental para poder ejecutar convenientemente todos los golpes.

Existen diferentes Presas de raqueta: la Presa Europea o Clásica y la Presa Asiática con sus variantes principales China y Japonesa son las dos Presas más frecuentes y conocidas.

Aquí vamos a explicar la Presa Europea por ser la más difundida entre los jugadores europeos y la que recomendamos.

La ventaja principal de la Presa Europea es que permite jugar con las dos caras de la raqueta sin necesidad de variar las posturas de los dedos para dar los diferentes golpes, permitiendo dar todos los golpes conocidos con comodidad.

La Presa Europea es de la siguiente forma:

1. La raqueta queda fija entre el pulgar y el índice, los cuales están apoyados, paralelamente, a uno y a otro lado de la extremidad inferior de la superficie de la raqueta.
2. El índice está estirado sobre el reborde inferior de la superficie de la raqueta.
3. Tanto el pulgar como el índice deben de quedar en contacto con la superficie de la raqueta.
4. Los restantes dedos envolverán el puño de la raqueta con firmeza pero sin estar crispados.

La figura indica la Presa Europea.





