

REGLAMENTO DE PONG-PONG

El partido

Los partidos pueden ser individuales o dobles. Cada jugador o pareja sacará dos veces, pasando a continuación el saque al jugador o pareja contraria. En el caso de que la pelota, dé en el campo del jugador que saca, golpee en la red o sus soportes y entre en el campo contrario, se tendrá que repetir el saque tantas veces como sea necesario.

Si cualquiera de los dos jugadores toca la mesa con cualquier parte de su cuerpo excepto la [raqueta](#), será punto para el contrario.

En los partidos de dobles los jugadores de la pareja tendrán que golpear alternativamente a la pelota (uno primero y otro después). En dobles el saque se realizará cruzado siempre desde el lado derecho del jugador que saca hacia el lado derecho del jugador del equipo contrario incluyéndose el rebote en la línea central como válido.

Duración del juego

El juego o set acaba cuando uno de los dos jugadores llegue a 11 puntos ganando por diferencia de dos. En caso de que queden empatados a 10, se seguirán jugando puntos sucesivos en los que cada jugador hará un saque por turno hasta que uno de los dos gane por diferencia de dos. Los partidos son disputados a 3, 5 ó 7 sets dependiendo de la competición.

El servicio

De acuerdo con el Reglamento Técnico de Juego de la Federación Española de Tenis de Mesa, redactado de acuerdo con las disposiciones de la ITTF:⁴

- El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.
- Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimírle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.
- Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del receptor; en dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del receptor.
- Desde el comienzo del servicio hasta que es golpeada, la pelota estará por encima de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al receptor por el servidor o su compañero de dobles ni por nada de lo que ellos vistan o lleven.
- Después de cada 2 tantos anotados, el receptor o pareja receptora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos

jugadores o parejas hayan anotado 10 tantos. En este caso, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

Vestimenta

La vestimenta normal de juego consiste en un polo de manga corta (usualmente rojo, negro, azul o blanco), un pantalón lo más corto posible o una falda (para facilitar el movimiento del jugador), calcetines y zapatillas de deporte; durante el juego no podrán usarse otras prendas, a no ser que el juez árbitro lo permita. No está permitido utilizar prendas del mismo color de la pelota de juego.

Condiciones de juego

- El área de juego para cada mesa deberá medir, como mínimo, 14 m de largo, 7 m de ancho y 5 m de alto. Para competiciones en silla de ruedas se permite un espacio más reducido, pero en todo caso no menos de 8 m de largo y 6 m de ancho.⁵
- El área de juego deberá estar delimitada por vallas de aproximadamente 75 cm de altura, todas del mismo color de fondo oscuro, que la separen de las áreas contiguas y de los espectadores.
- En competiciones por el título mundial u olímpico la intensidad luminosa, medida a la altura de la superficie de juego, deberá ser, como mínimo, de 1000 [lux](#), uniformemente distribuida sobre el total de la superficie de juego, y, como mínimo, de 500 lux en el resto del área de juego; en otras competiciones, la intensidad será, como mínimo, de 600 lux, uniformemente distribuida sobre la superficie de juego, y, como mínimo, de 400 lux en el resto del área de juego.
- Cuando se juegue en varias mesas a la vez, el nivel de iluminación deberá ser el mismo para todas ellas, y el del fondo de la sala de juego no deberá ser mayor que el mínimo en el área de juego.
- La fuente de iluminación deberá estar, como mínimo, a 5 m por encima del suelo.
- El fondo deberá ser, en general, oscuro y no podrá contener fuentes de luz brillante ni dejar pasar claridad a través de ventanas sin cubrir u otras aberturas.
- El suelo no podrá ser de color claro, ni con brillo reflectante ni resbaladizo, y su superficie no podrá ser de ladrillo, cerámica, cemento o piedra; en competiciones por el título Mundial u Olímpico, el suelo deberá ser de madera o de otro material sintético enrollable, de una marca y tipo autorizados por la [ITTF](#).