

## **La mesa**

Representación esquemática de una mesa de juego.

Las medidas reglamentarias de la mesa son:

Longitud: 2,74 metros

Ancho: 1,525 metros

Altura: 0,76 metros

Altura de la red: 15,25 cm

Grosor de la mesa: 22 mm (como mínimo para competiciones oficiales de la ITTF)

La superficie de juego será de color oscuro (generalmente azul), uniforme y mate, con una línea de 2 cm de anchura que circunda todo el borde de la mesa. La línea central o divisoria mide 3 cm.

## **La pelota**

Bolas de 38 mm y de 40 mm.

La pelota es esférica y tiene un diámetro de 40 mm, y un peso de 2,7 g. Será de celuloide o de un material plástico similar, blanca, amarilla o naranja. Hasta hace unos años (aproximadamente año 2001), el diámetro de la bola era 38 mm, pero fue aumentado a 40 mm con la finalidad de conseguir puntos más largos y una mayor visibilidad en las retransmisiones por televisión.

## **Tipos**

Las pelotas de tenis de mesa se clasifican de acuerdo con su calidad. Las hay de cuatro tipos; cuantas más estrellas tiene la clasificación, mayor es la calidad de la pelota:

Simple: sin estrellas y sencillas.

Una estrella: de calidad inferior.

Dos estrellas: de calidad intermedia.

Tres estrellas: de alta calidad, para uso profesional.

## **Colores y autorización oficial**

La ITTF autoriza pelotas con los siguientes colores:

Naranja

Blanco

Los estampados de las marcas pueden variar ampliamente, dependiendo del fabricante. La ITTF reconoce 59 marcas autorizadas como fabricantes de calidad de pelotas con 3 estrellas.

## **La raqueta**

Para golpear la bola se emplea una raqueta, que puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, compuesta por una madera y dos gomas. Cada lado de la raqueta (paleta) debe ser cubierto por un color diferente (rojo y negro). Ninguna de estas debe tener defectos que puedan impedir el desarrollo normal de un partido.

## **Tipos**

Así como las pelotas poseen graduaciones en estrellas, las paletas también tiene la misma forma de medición de calidad:

El rango indica un uso más profesional conforme aumentan las estrellas, las raquetas auténticas portan el logo de la ITTF. Las raquetas imitación o comunes no poseen este logo.

Gomas, diferentes tipos

### **Lisas**

Que poseen a su vez diferentes modalidades de goma según el tipo de juego deseado pasando del tipo agresivas (para los jugadores que desean la velocidad y el ataque) a las antitop (gomas sin la adhesividad que poseen las anteriores y con vistas para jugadores de perfil netamente defensivo)

### **Pico (puntos) corto/s**

Son usados por jugadores que buscan un remate certero a la mesa a media o corta distancia.

### **Pico (puntos) largo/s**

Estas gomas son usadas por jugadores defensivos. Ej: Chen Weixing

## **Maneras de agarrar la raqueta**

La raqueta puede ser agarrada principalmente de dos formas:

Tipo Europeo (también llamada clásica) que permite utilizar las dos caras de la raqueta, dando lugar a los golpes clásicos de derecha, y de revés. La mayoría de los jugadores practican este estilo.

Tipo Asiático o Penholder (Lapicero), que da origen a las variaciones; Japonesa (sólo se utiliza la parte delantera, o derecho, para golpear, y se colocan los dedos en el revés para dar mayor apoyo), un buen ejemplo de este estilo japonés es Ryu Seung Min; o el lapicero Chino Mariposa (utilizando la parte delantera, o derecho, y el revés, del madero para golpear), por ejemplo Wang Hao o Ma lin practican este estilo.

## **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 bola, tras realizar un saque

correcto, 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 bola (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 o 7 sets dependiendo de la importancia de la competencia. E individual se sacara para cualquier lado de la mesa.

## **El servicio**

El servicio es libre. Hay que sacar sosteniendo la pelota completamente inmóvil sobre la palma de la mano (no sobre los dedos), con la mano abierta, elevarla verticalmente al menos 16 cm y golpearla por detrás y por encima del nivel de la superficie de juego. La pelota debe botar una vez en el campo del que sirve y una vez en el campo del que recibe. Solo hay que cumplir eso: por lo demás, el saque es válido. Si la pelota toca la red y el saque cumple todo lo dicho en el punto anterior, el error es llamado net y, el saque se repite (No hay límite en el número de veces.) Se le podrá dar efecto a la bola en el saque.

## **Vestimenta**

La vestimenta normal de juego consiste en un polo de manga corta (usualmente rojo, 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.

*Fuente: Wikipedia*