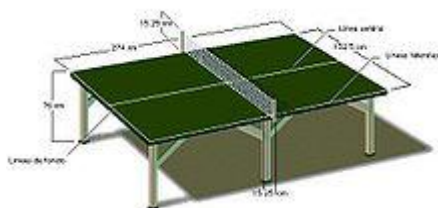


Tenis de mesa

Características generales

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 mm.

La pelota



Pelotas 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.

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.

La raqueta



Para golpear la pelota 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 (roja y negra). 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:

- simple
- una estrella
- dos estrellas
- tres estrellas
- cuatro estrellas
- cinco estrellas
- seis estrellas

- siete estrellas

El rango indica un uso más profesional conforme aumentan las estrellas, las raquetas auténticas portan el logo de la ITTF. No obstante 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 corto

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

- Pico largo

Estas gomas son usadas por jugadores defensivos.

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), o el lapicero Chino Mariposa (utilizando la parte delantera, o derecho, y el revés, del madero para golpear).

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, 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 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. En individual se sacara para cualquier lado de la mesa.

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.

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 pelota en el saque.

Condiciones de Juego

- El área de juego deberá medir, como mínimo, 14 m de largo, 7 m de ancho y 75,743 cm de alto.
- 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 1.000 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.

Vocabulario

- *Topspin, backspin, sidespin y loopspin*: son efectos de rotación que el jugador puede impartir a la pelota con la raqueta. La rotación afecta al trayecto de la pelota por el efecto Magnus.
- *Splash*: efecto que consiste en hacer que la pelota toque el lado del adversario regrese a nuestro lado y otra vez vaya al lado del adversario.
- El backspin es el principal efecto de los defensivos y se suele hacer con gomas de picos o lisas defensivas o antitopspin. También se le llama "cortar".
- El sidespin es el topspin pero con efecto lateral.
- El loopspin es parecido al topspin pero se golpea a la pelota en la zona superior, lo cual provoca que la pelota descienda rápidamente y genere poco rebote.
- *Flip*: movimiento que consiste en golpear fuertemente la pelota cuando ésta bota muy cerca de la red.
- Bloqueo: acto de dejar la raqueta inmóvil para bloquear una pelota ganadora. Para entrenarlo, uno de los jugadores de la pareja hace topspin y el otro bloquea.
- *Red*: servicio invalidado en la que la pelota toca el área contraria habiendo tocado la red.
- *Loop*: efecto que se le da a la pelota después de ser cortada para poder hacer un Topspin o un movimiento franco cuando se le devuelva la pelota.
- Loop flip: consiste en mover la paleta de izquierda a derecha para que cambie de dirección al tocar la parte de la mesa del adversario.