COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL TENIS DE MESA

Autor:

Pablo García Fuentes

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. Introducción: Origen e Historia del Juego

2. Descripción del Material

3. Modalidades y sus Reglas de Juego

4. Referencias Bibliográficas

    a. Bibliografía
    b. Índice de Ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA

El tenis de mesa o pingpong, es un deporte de raqueta, que se disputa entre dos jugadores o dos parejas (dobles). Bola de ping pong (en chino: 乒乓球; pinyin: pīngpāng qiú) es el nombre oficial del deporte en China.

- Origen e Historia del Juego:

El tenis de mesa es un espectacular deporte en el que los reflejos y la coordinación son imprescindibles. Su origen se sitúa en Inglaterra, a finales del siglo XIX, parece ser que los jugadores de tenis que veían frustrados sus partidos por una climatología adversa inventaron un juego de interior basado en el deporte que deseaban practicar. Una larga mesa de comedor, una pelota de goma de los niños, una red hecha con cuerdas o libros y una raqueta creada con una tabla de madera (como la de las cajas de los puros) eran suficientes para jugar el primer tenis de mesa.

Figura 1

MUSEO DEL JUEGO

Posteriormente y ya en el Siglo XX diversos inventores y empresarios diseñaron raquetas de madera, de madera con goma, de aluminio y de cuerdas, aunque finalmente se impuso la de goma, además de diseñar diferentes mesas de juego con diferentes reglas. Además se importaron unas bolas americanas fabricadas con un nuevo material, el celuloide. Uno de los juegos registrados fue el "Ping-Pong" en 1902 por Arnold Parker, por el sonido que producía al golpear la bola la raqueta y la mesa. Este juego fue exportado a las colonias, donde se empezó a practicar.

Figura 2

En Inglaterra se comenzaron a realizar los primeros torneos en estos primeros años del Siglo XX, se crearon equipos, asociaciones, libros y revistas sobre el juego. En la década de los 20 el juego se populariza en otros países como Suecia, Francia, Países Bajos, Hungría o Alemania. En 1926 se constituye la ITTF (Federación Internacional de Tenis de Mesa) y organiza el Primer Campeonato del Mundo. Un año más tarde la Federación da a conocer las reglas de las 2 modalidades de juego, la inglesa basada en 21 puntos, y la europea basada en sets de seis juegos. En 1928 se elimina el sistema europeo y se fija el sistema de juego inglés. Es deporte olímpico desde los Juegos de Seúl 88.

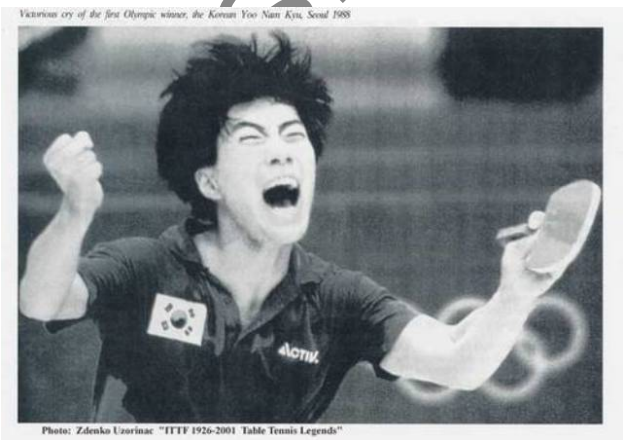

Figura 3

MUSEO DEL JUEGO

El deporte actual se juega al mejor de 5 sets a 11 puntos (con diferencia de dos) Se pueden jugar en modalidad individual o dobles. El saque debe botar una vez en el campo propio y una vez en el campo adverso, sin tocar la red. Pierde el punto el jugador que no es capaz de devolver la bola al campo contrario. Cada dos tantos se cambia el saque.

Figura 4

MUSEO

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

LA PELOTA

La pelota es esférica y tiene un diámetro de 40 mm (a partir del 01/10/2000), 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.

Figura 5

LA PALETA

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 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.

Figura 6

Las gomas pueden ser de diferentes tipos:

MUSEO DEL JUEGO

- 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.

EMPUÑADURAS

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.

Figuras 7 y 8

Tipo Asiático o Penholder (Lapicero), que da origen a las variaciones Japonesa o Mariposa (utilizando la parte trasera, o revés, del madero para golpear) y China (sólo se utiliza la parte delantera, o

MUSEO DEL JUEGO

derecho, para golpear, y se colocan los dedos en el revés para dar mayor apoyo).

Figura 9

LA MESA

Mide 2,74 m de largo por 1,52 m de ancho, con una altura de 76 cm. Esta superficie debe proporcionar un bote uniforme de 22 a 25 cm si se deja caer la pelota desde 30 cm de altura. Tiene que ser de color oscuro y mate. La red mide 15,3 cm de altura.

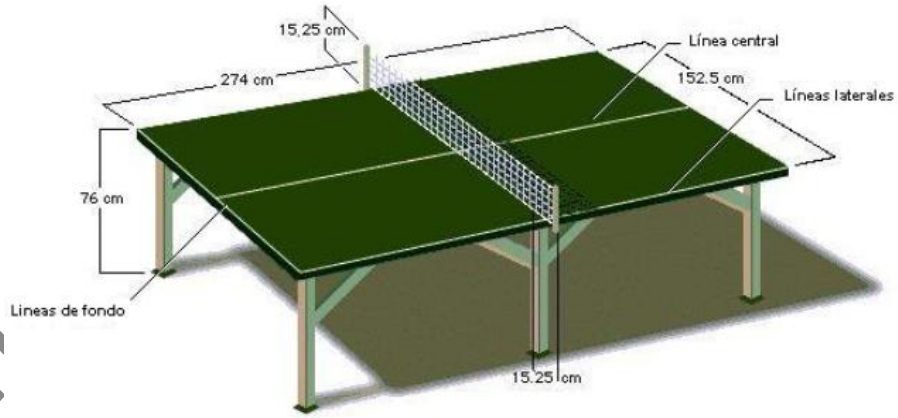

Figura 10

MUSEO DEL JUEGO

3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

REGLAS DEL TENIS DE MESA

3.1 DEFINICIONES

3.1.1.- Una jugada es el período durante el cual está en juego la pelota.

3.1.2.- La pelota está en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

3.1.3.- Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.

3.1.4.- Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

3.1.5.- La mano de la raqueta es la mano que empuña la raqueta.

3.1.6.- La mano libre es la mano que no empuña la raqueta; el brazo libre es el brazo de la mano libre.

3.1.7.- Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

3.1.8.- Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la toca en juego cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia ésta, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

3.1.9.- El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.

3.1.10.- El receptor es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

3.1.11.- El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

MUSEO DEL JUEGO

3.1.12.- El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

3.1.13.- Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

3.1.14.- Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red si pasa por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de ésta, o entre la red y la superficie de juego.

3.1.15.- Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambos sentidos.

3.2.- EL SERVICIO

3.2.1.- El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

3.2.2.- Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle 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.

3.2.3.- 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.

3.2.4.- 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.

MUSEO DEL JUEGO

3.2.5.- Tan pronto como la pelota haya sido lanzada, el brazo y la mano libres del servidor se quitaran del espacio existente entre la pelota y la red.

El espacio entre la pelota y la red está definido por la pelota, la red y su extensión indefinida hacia arriba.

3.2.6.- Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente puedan estar convencidos que cumple con los requisitos de las Reglas, y cualquiera de ellos puede decidir que un servicio es incorrecto.

> 3.2.6.1 Tanto si el árbitro como el árbitro asistente no están seguros sobre la legalidad de un servicio, podrá, en la primera ocasión de un partido, interrumpir el juego y advertir al servidor; pero cualquier servicio posterior de ese jugador o de su compañero de dobles que no sea claramente legal será considerado como incorrecto.

3.2.7.- Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido que una discapacidad física impide su cumplimiento.

3.3.- LA DEVOLUCIÓN

3.3.1.- Tras haber sido servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que pase por encima o alrededor del conjunto de la red y toque el campo del oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

3.4.- ORDEN DE JUEGO

3.4.1.- En individuales, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, servidor y receptor harán una devolución alternativamente.

MUSEO DEL JUEGO

3.4.2.- En dobles, el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución; el compañero del servidor hará entonces una devolución; el compañero del receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, cada jugador, por turno y en este orden, hará una devolución.

3.4.3.- Cuando dos jugadores que están en silla de ruedas debido a una discapacidad física forman una pareja en dobles, el servidor hará primero un servicio, el receptor hará entonces una devolución, pero en lo sucesivo cualquier jugador de la pareja discapacitada puede hacer devoluciones. Sin embargo, ninguna parte de la silla de ruedas de un jugador sobresaldrá más allá de la prolongación imaginaria de la línea central de la mesa. Si lo hace, el árbitro otorgará un punto a la pareja oponente.

3.5.- ANULACIÓN

3.5.1.- La jugada será anulada

3.5.1.1.- si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor del mismo, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el receptor o su compañero;

3.5.1.2.- si se efectúa el servicio cuando el receptor o pareja receptora no están preparados, siempre que ni el receptor ni su compañero intenten golpear la pelota;

3.5.1.3.- si el fallo al hacer un servicio o una devolución, o cualquier otro incumplimiento de las reglas, es debido a una perturbación fuera del control del jugador;

3.5.1.4 si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego;

MUSEO DEL JUEGO

3.5.1.5 si el receptor está en silla de ruedas debido a una discapacidad física y en el servicio -siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto-, la pelota,

3.5.1.5.1 después de tocar el campo del receptor vuelve en dirección a la red;

3.5.1.5.2 se queda en reposo sobre el campo del receptor;

3.5.1.5.3 en individuales sale del campo del receptor por cualquiera de sus laterales tras tocarlo.

3.5.2.- Se puede interrumpir el juego:

3.5.2.1.- para corregir un error en el orden de servicio, recepción o lados;

3.5.2.2.- para introducir la regla de aceleración;

3.5.2.3.- para amonestar o penalizar a un jugador o consejero;

3.5.2.4.- cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada.

3.6.- TANTO

3.6.1.- A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:

3.6.1.1.- si un oponente no hace un servicio correcto;

3.6.1.2.- si un oponente no hace una devolución correcta;

3.6.1.3.- si, tras haber realizado un servicio o una devolución, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por un oponente;

3.6.1.4.- si la pelota pasa por encima de su campo o más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por un oponente;

3.6.1.5.- si un oponente obstruye la pelota;

MUSEO DEL JUEGO

3.6.1.6.- si un oponente golpea la pelota dos veces consecutivas de forma deliberada;

3.6.1.7.- si un oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4 ó 2.4.5;

3.6.1.8.- si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego;

3.6.1.9.- si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red;

3.6.1.10.- si un oponente toca la superficie de juego con la mano libre;

3.6.1.11.- si en dobles uno de los oponentes golpea la pelota fuera del orden establecido por el primer servidor y el primer receptor;

3.6.1.12.- de acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (3.11.4).

3.6.1.13.- si ambos jugadores o parejas están en sillas de ruedas debido a una discapacidad física y

3.6.1.13.1.- su oponente no mantiene un mínimo contacto con el asiento o el cojín(es), con la parte posterior del muslo, cuando es golpeada la pelota;

3.6.1.13.2.- su oponente toca la mesa con cualquier mano antes de golpear la pelota;

3.6.1.13.3.- el reposapiés o los pies del oponente tocan el suelo durante el juego.

3.6.1.14.- según lo dispuesto sobre orden de juego (3.4.3).

MUSEO DEL JUEGO

3.7.- JUEGO

3.7.1.- Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia.

3.8.- PARTIDO

3.8.1.- Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juegos.

3.9.- ORDEN DEL SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS

3.9.1.- El derecho a elegir el orden inicial de servir, recibir o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o recibir primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

3.9.2.- Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o recibir primero, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

3.9.3.- 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 o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

3.9.4.- En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho a servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego de un partido la pareja receptora decidirá cuál de los dos jugadores recibirá primero; en los siguientes juegos del partido, una vez elegido el primer servidor, el primer receptor será el jugador que le servía en el juego anterior.

MUSEO DEL JUEGO

3.9.5.- En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior receptor pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser receptor.

3.9.6.- El jugador o pareja que sirva primero en un juego recibirá en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja receptora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

3.9.7.- El jugador o pareja que comienza un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o parejas cambiarán de lado cuando el primero de los jugadores o parejas anote 5 tantos.

3.10.- ERRORES EN EL ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN O LADOS

3.10.1.- Si un jugador sirve o recibe fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y recibiendo con aquellos jugadores que deberían servir y recibir respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido y, en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

3.10.2.- Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

3.10.3.- En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

MUSEO DEL JUEGO

3.11 REGLA DE ACELERACIÓN

3.11.1.- Excepto lo previsto en el artículo 3.11.2, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras 10 minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.

3.11.2.- La regla de aceleración no será introducida en un juego si se han anotado al menos 18 tantos.

3.11.3.- si la pelota está en juego cuando se alcanza el tiempo límite y debe aplicarse la regla de aceleración, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con servicio para el jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida; si la pelota no está en juego cuando la regla de aceleración es aplicada, el juego se reanudará con servicio para el jugador que recibió en la jugada inmediatamente anterior.

3.11.4.- A partir de ese momento, cada jugador servirá por un tanto por turno hasta el final del juego, y si el jugador o pareja receptora hace 13 devoluciones correctas en una jugada, ganará un tanto.

3.11.5.- La introducción de la regla de aceleración no alterará el orden de servicio y recepción en el partido, tal y como está definido en el artículo 3.9.6.

3.11.6.- Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

MUSEO DEL JUEGO

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFIA

- Gatien, J.P., Breton, O. (1993). Tenis de Mesa de la A a la Z, Madrid, Ediciones Tutor
- Bermejo, J.L., Quintano, J, Ramos, M., Don, Z. (1991). Tenis de Mesa, Madrid, Comité Olímpico Español.
- http://www.rfetm.com/# - Web de la Real Federación Española de Tenis de Mesa
- http://es.wikipedia.org/wiki/Tenis_de_mesa
- http://riie.com.ar/?a=31760

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1 - Lámina antigua del tenis de mesa

Figura 2 - Arnold Parker. En 1902 registró el "Ping-Pong"

Figura 3 - Primer Campeón Olímpico de Tenis de Mesa en Seúl '88: Yoo Nam-Kyu

Figura 4 - Copa del Mundo Barcelona '07

Figura 5 - Bolas de 38 y 40 mm

Figura 6 - Una pala de Tenis de Mesa

Figuras 7 y 8 - Empuñadura Tipo Europeo

Figura 9 - Empuñadura Tipo Asiático

Figura 10 - Mesa con medidas oficiales

MUSEO DEL JUEGO