



Juegos
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL

TENIS DE MESA



Ministerio de
Educación



GOBIERNO DE
TUCUMÁN

Reglamento Escolar de Tenis de Mesa

Versión simplificada basada en el Reglamento Técnico de Juego 2024.

1. Introducción

Este reglamento está pensado para facilitar la práctica del tenis de mesa en escuelas. Busca fomentar el juego limpio, la diversión y el aprendizaje de las reglas básicas del deporte.

2. El terreno de juego

- La mesa mide 2,74 m de largo, 1,525 m de ancho y 76 cm de alto.
- La superficie debe ser oscura y mate.
- La red mide 15,25 cm de alto y divide la mesa en dos mitades.
- Para dobles, la mesa se divide a lo largo con una línea blanca delgada (3 mm).

3. La pelota

- Es redonda, de plástico, blanca o naranja, y mide 40 mm de diámetro.
- Pesa 2,7 gramos y debe ser mate (no brillante).

4. La raqueta

- Puede tener cualquier forma o tamaño, pero debe ser plana y rígida.
- Debe tener una cara de color negro y la otra de un color brillante (como rojo).
- No debe modificarse con productos químicos.
- Antes de cada partido se debe mostrar la raqueta al oponente y al árbitro.

5. Cómo se juega

- El objetivo es ganar puntos golpeando la pelota para que el oponente no la devuelva correctamente.
- El jugador que alcanza primero 11 puntos gana un juego. Si ambos tienen 10, se debe ganar por 2 de diferencia.
- Un partido puede jugarse al mejor de 3 o 5 juegos.

6. El servicio

- La pelota se lanza desde la palma de la mano libre, sin girarla, al menos 16 cm hacia arriba.
- Debe botar una vez en el lado del servidor y luego en el del receptor.
- En dobles, debe botar en el lado derecho de ambos jugadores.
- No se puede ocultar la pelota con el cuerpo o el brazo durante el servicio.

7. La devolución

- Después del servicio, cada jugador debe devolver la pelota para que bote en el campo del oponente.

8. Orden de juego

- En individuales: se alternan golpes entre los dos jugadores.
- En dobles: se sigue un orden fijo de golpeo entre los cuatro jugadores.

9. Cómo se gana un punto

- Cuando el oponente no devuelve la pelota correctamente.
- Si toca la red o la mesa con la mano.
- Si comete doble golpe, deja caer la raqueta, etc.

10. Cambios y turnos

- Cada jugador sirve dos puntos seguidos.
- Si el marcador llega a 10-10, se alterna el servicio cada punto.
- En el último juego, se cambia de lado al llegar a 5 puntos.

11. Conducta y disciplina

- Se espera buen comportamiento y respeto.
- No se permite gritar, usar lenguaje ofensivo o romper el material.
- Cualquier falta de respeto puede significar la pérdida de puntos o descalificación.

12. Consejos y tiempo muerto

- Un jugador puede pedir un tiempo muerto de hasta 1 minuto por partido.
- Sólo se permite un entrenador por jugador o pareja, si hay.
- Los consejos sólo pueden darse cuando la pelota no está en juego.

13. Seguridad y juego limpio

- Si alguien se lastima o hay sangre, el juego se detiene hasta que se solucione.
- Todos deben seguir las instrucciones del árbitro o docente responsable.