

## **REGLAMENTO TECNICO DE JUEGO: CAMBIOS A PARTIR DEL 1.9.2001**

- 2.5.2 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.
- 2.5.8 Un jugador *obstruye* la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la intercepta cuando la pelota está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia ésta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.
- 2.11 JUEGO**
- 2.11.1 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 jugador o pareja que primero obtenga 2 tantos de diferencia sobre el jugador o pareja oponente.
- 2.12 PARTIDO**
- 2.12.1 Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juegos.
- 2.13 ELECCIÓN DE SERVICIO, RESTO Y LADOS**
- 2.13.3 Después de haberse jugado 2 tantos, el restador o pareja restadora 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 del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.
- 2.13.6 El jugador o pareja que sirva primero en un juego restará en primer lugar en el siguiente juego del partido, y en el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.
- 2.13.7 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.
- 2.15 REGLA DE ACELERACIÓN**
- 2.15.1 Excepto que ambos jugadores o parejas hayan conseguido al menos 9 tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras 10 minutos de juego, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.
- 2.15.3 Si se introduce la regla de aceleración o si la duración de un juego fuese superior a 10 minutos, todos los juegos posteriores del partido deberán jugarse bajo la regla de aceleración.
- 3.4.4 Descansos**
- 3.4.4.1 El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:
- 3.4.4.1.1 un descanso de hasta 1 minuto entre juegos sucesivos de un partido;
- 3.4.4.1.2 breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.
- 3.7.1.2 Cada temporada, una Asociación podrá designar un torneo abierto sénior, uno juvenil y uno de veteranos los cuales organiza como Campeonato Internacional Abierto Sénior, Juvenil o de Veteranos. Un jugador podrá competir en estos campeonatos solamente con la autorización de su Asociación, pero tal permiso no podrá ser irrazonablemente denegado.
- 3.7.5.5 En las rondas de clasificación de los Campeonatos del Mundo, Olímpicos e Internacionales Abiertos, los jugadores se sortearán en grupos por orden de ránking teniendo en cuenta, en la medida de lo posible, la separación por Asociación, y a cada uno se le dará un número de posición en el grupo en orden descendiente de ránking.
- 3.7.5.6 A no ser que sea autorizada por el Jurado, si se clasifica 1 jugador, el partido final en el grupo será entre los jugadores numerados 1 y 2, si son 2 los jugadores a clasificar el partido final será entre los jugadores 2 y 3 y así sucesivamente.