



JUNTA CENTRAL FALLERA DELEGACIÓ D'ESPORTS.

TORNEIG DE TENNIS DE TAULA. FALLES 2021-22.

REGLES DEL TORNEIG.

EN TOT EL REGLAMENT S'USA EL GÈNERE MASCULÍ ENCARA QUE HA D'ENTENDRE'S QUE ES REFEREIX TANT A HOMES COM A DONES.

EL PRESENT REGLAMENT TÈCNIC DE JOC, ESTÀ REDACTAT PRESENT COM A BASE EL REGLAMENT OFICIAL APROVAT PER LA REAL FEDERACIÓ ESPANYOLA DE TENNIS DE TAULA, ADAPTAT A LES CONDICIONS PARTICULARS D'AQUEST TORNEIG.

REGLES DEL TENNIS DE TAULA

1.- LA MESA

La superfície superior de la taula, coneguda com a superfície de joc, serà rectangular, amb una longitud de 2,74 m i una amplària de 1,525 m, i estarà situada en un pla horitzontal a 76 cm del sòl.

La superfície de joc no inclou els laterals de la part superior de la taula.

La superfície de joc estarà dividida en dos camps iguals per una xarxa vertical paral·lela a les línies de fons que estarà suspesa d'una corda subjecta en cadascun dels seus extrems a un suport vertical. El límit exterior dels suports estarà fora de les línies laterals.

Per a dobles, cada camp estarà dividit en dos mitjos camps iguals per una línia central blanca de *3mm d'amplària i paral·lela a les línies laterals; la línia central serà considerada com a part de cada mig camp dret.

2.- LA PILOTA

La pilota de joc serà facilitada per l'organització, i serà esfèrica, de cel·luloide o d'un material plàstic similar, de color blanc, taronja o mat. No es podrà jugar amb pilotes diferents a les que s'entregue per part de l'organització. Si una pilota és danyada durant un partit serà substituïda per una altra de les quals dispose l'organització.

3.- LA RAQUETA

La fulla de la raqueta haurà de ser plana i rígida. El costat de la fulla usat per a colpejar la pilota estarà cobert, bé amb goma de pics normal amb els pics cap a fora i un gruix total no superior a 2.0 mm inclòs l'adhesiu, o bé amb goma sàndwix amb els pics cap a dins o cap a fora i un gruix total no superior a 4.0 mm inclòs l'adhesiu. El recobriment de la raqueta serà utilitzat sense cap tractament físic, químic o de qualsevol altre tipus.

4.- DEFINICIONS

Una *jugada* és el període durant el qual està en joc la pilota.

La pilota està *en joc* des de l'últim moment en què roman immòbil en el palmell de la mà lliure abans de ser posada en servei intencionadament fins que la jugada es decideix com a punt o anul·lació.

Una *anul·lació* és una jugada el resultat de la qual no és anotat.

Un *tant* és una jugada el resultat de la qual és anotat.

La *mà de la raqueta* és la mà que empunya la raqueta.

La *mà lliure* és la mà que no empunya la raqueta; el braç lliure és el braç de la mà lliure.

Un jugador *colpeja* la pilota si, estant en joc, la toca amb la seua raqueta empunyada amb la mà, o amb la mateixa mà per davall de la nina.

Un jugador *obstrueix* la pilota si ell, o qualsevol cosa que vista o porte, la toca en joc quan està per damunt de la superfície de joc o s'està dirigint cap a aquesta, no havent tocat el seu camp des de l'última vegada que va ser colpejada pel seu oponent.

El *servidor* és el jugador que ha de colpejar en primer lloc la pilota en una jugada.

El *receptor* és el jugador que ha de colpejar en segon lloc la pilota en una jugada.

L'*àrbitre* és la persona designada per a dirigir un partit o trobada, per a aquells casos en què la partida siga arbitrada.

Es considera que la *línia de fons* es prolonga indefinidament en ambdós sentits.

5.- EL SERVICI

El servici començarà amb la pilota descansant lliurement sobre la palma oberta i immòbil de la mà lliure del servidor.

Després, el servidor llançarà la pilota cap amunt el més verticalment possible. Quan la pilota està descendint, el servidor la colpejarà de manera que toque primer el seu camp i després toc directament el camp del receptor. En dobles, la pilota tocarà successivament el mig camp dret del servidor i del receptor.

Des del començament del servei fins que és colpejada, la pilota estarà per damunt de la superfície de joc i per darrere de la línia de fons del servidor, i no serà amagada al receptor pel servidor o el seu company de dobles ni per res del que ells visten o porten.

Tan prompte com la pilota haja sigut llançada, el braç i la mà lliures del servidor es llevaren de l'espai existent entre la pilota i la xarxa. L'espai entre la pilota i la xarxa està definit per la pilota, la xarxa i la seua extensió indefinida cap amunt.

Tant si l'àrbitre com l'àrbitre assistent no estan segurs sobre la legalitat d'un servei, podrà, en la primera ocasió d'un partit, interrompre el joc i advertir al servidor; però qualsevol servei posterior d'aqueix jugador o del seu company de dobles que no siga clarament legal serà considerat com a incorrecte.

Excepcionalment, l'àrbitre podrà atenuar els requisits per a un servei correcte quan estiga convençut que una discapacitat física impedeix el seu compliment.

6.- LA DEVOLUCIÓ

Després d'haver sigut servida o retornada, la pilota serà colpejada de manera que toque el camp de l'oponent, bé siga directament o després d'haver tocat el conjunt de la xarxa.

7.- ORDRE DE JOC

A) Individuals: En individuals, el servidor farà primer un servei; el receptor farà llavors una devolució, i en endavant, servidor i receptor faran una devolució alternativament.

B) Dobles: En dobles, el servidor farà primer un servei; el receptor farà llavors una devolució; el company del servidor farà llavors una devolució;

el company del receptor farà llavors una devolució, i en endavant, cada jugador, per torn i en aquest ordre, farà una devolució.

8.- ANUL·LACIÓ

La jugada serà anul·lada:

- si en el servici, la pilota toca el conjunt de la xarxa, sempre que, d'altra banda, el servici siga correcte o si la pilota és obstruïda pel receptor o el seu company;
- si s'efectua el servici quan el receptor o parella receptora no estan preparats, sempre que ni el receptor ni el seu company intenten colpejar la pilota;
- si la fallada en fer un servici o una devolució, o qualsevol altre incompliment de les regles, és degut a una pertorbació fora del control del jugador;
- si l'àrbitre o àrbitre assistent interrompen el joc;

Es pot interrompre el joc:

- per a corregir un error en l'ordre de servei, recepció o costats;
- per a introduir la regla d'acceleració;
- per a amonestar o penalitzar a un jugador;
- quan les condicions de joc són pertorbades de manera tal que pogueren afectar el resultat de la jugada.

9.- PUNT

Llevat que la jugada siga anul·lada, un jugador guanyarà un tant:

- si un oponent no fa un servici correcte;
- si un oponent no fa una devolució correcta;
- si, després d'haver realitzat un servei o una devolució, la pilota toca qualsevol cosa, excepte el conjunt de la xarxa, abans de ser colpejada per un oponent;
- si la pilota passa per damunt del seu camp o més enllà de la seua línia de fons sense haver tocat el seu camp, després de ser colpejada per un oponent;
- si la pilota, després d'haver sigut colpejada per un oponent, passa a través de la xarxa, o entre la xarxa i els pals d'aquesta, o entre la xarxa i la superfície de joc;
- si un oponent obstrueix la pilota;
- si un oponent colpeja la pilota dues vegades consecutives;
- si un oponent colpeja la pilota amb un costat de la fulla de la raqueta la superfície de la qual no compleix els requisits indicats en els articles anteriors;
- si un oponent, o qualsevol cosa que aquest vista o porte, mou la superfície de joc;

- si un oponent, o qualsevol cosa que aquest vista o porte, toca el conjunt de la xarxa;
- si un oponent toca la superfície de joc amb la mà lliure;
- si en dobles un dels oponents colpeja la pilota fora de l'ordre establert pel primer servidor i el primer receptor.

10.- JOC

Guanyarà un joc el jugador o parella que primer aconseguisca 11 punts, excepte quan tots dos jugadors o parelles aconseguisquen 10 punts; en aquest cas, guanyarà el joc el primer jugador o parella que posteriorment obtinga 2 punts de diferència.

Cada jugador d'un equip jugarà un joc individual amb un jugador de l'altre equip. Es realitzarà un sorteig previ a cada partida per a dilucidar l'enfrontament dels jugadors.

11.- PARTITS

Guanyarà el partit l'equip que aconseguisca dos jocs. Primerament es disputaran els jocs individuals, i en cas d'empat a un joc, es disputarà el joc a dobles.

12.- ORDRE DEL SERVICI, RECEPCIÓ I COSTATS

- El dret a triar l'ordre inicial de servir, rebre o costat de la taula serà decidit per sorteig, i el guanyador pot triar servir o rebre primer, o començar en un determinat costat de la taula.
- Quan un jugador o parella ha triat servir o rebre primer, o començar en un costat determinat, en el primer joc, l'altre jugador o parella tindrà l'altra elecció. En cas de ser necessària la partida de dobles, s'efectuarà nou sorteig.
- Després de cada 2 tants anotats, el receptor o parella receptora passarà a ser el servidor o parella servidora, i així fins al final del joc, llevat que tots dos jugadors o parelles hagen anotat 10 punts o estiga en vigor la regla d'acceleració. En aquests últims casos, l'ordre del servei i de la recepció serà el mateix, però cada jugador servirà tan sols una miqueta alternativament.
- En el partit de dobles, la parella que guanye per sorteig el dret a servir en primer lloc, triarà quin dels dos jugadors ho farà primer, i la parella receptora decidirà quin dels dos jugadors rebrà primer.
- En dobles, en cada canvi de servei, l'anterior receptor passarà a ser servidor, i el company de l'anterior servidor passarà a ser receptor.

13.-ERRORS EN L'ORDRE DE SERVEI, RECEPCIÓ O COSTATS

- Si un jugador serveix o rep fora del seu torn, el joc serà interromput per l'àrbitre tan prompte com s'advertisca l'error, i es reprendrà servint i rebent amb aquells jugadors que haurien de servir i rebre respectivament segons el tanteig aconseguit, d'acord amb l'ordre establert al principi del partit i, en dobles, el joc es reprendrà amb l'ordre de servei triat per la parella que tenia dret a servir primer.

- Si els jugadors no van canviar de costat quan havien d'haver-ho fet, el joc serà interromput per l'àrbitre tan prompte com s'advertisca l'error, i es reprendrà amb els jugadors en els costats en què haurien d'estar segons el tanteig aconseguit, d'acord amb l'ordre establert al començament del partit.

- En qualsevol cas, tots els punts aconseguits abans d'advertir-se un error seran vàlids.

14.- REGLA D'ACCELERACIÓ

La regla d'acceleració entrarà en vigor si un joc no ha finalitzat després de 10 minuts de duració.

Si la pilota està en joc quan s'aconsegueix el temps límit i ha d'aplicar-se la regla d'acceleració, el joc serà interromput per l'àrbitre i es reprendrà amb servei per al jugador que va servir en la jugada que va ser interrompuda; si la pilota no està en joc quan la regla d'acceleració és aplicada, el joc es reprendrà amb servei per al jugador que va rebre en la jugada immediatament anterior.

A partir d'aqueix moment, cada jugador servirà per una miqueta per torn fins al final del joc, i si el jugador o parella receptora fa 13 devolucions correctes en una jugada, guanyarà una miqueta.

La introducció de la regla d'acceleració no alterarà l'ordre de servei i recepció en el partit.

Una vegada que haja entrat en vigor, la regla d'acceleració es mantindrà fins al final del partit.

15.- JUTGE ÀRBITRE

Cada partit de la fase de grups i de quarts de final serà arbitrat pels propis jugadors, havent de prevaldre l'esportivitat. En cas que un partit genere problemes per discrepàncies entre els jugadors, s'assignarà un àrbitre per part de l'organització. Les semifinals i final seran arbitrades per l'organització.

L'organització realitzarà l'ordre de sorteig de joc. Els jugadors realitzaran el sorteig de camp i ordre de servei.

L'àrbitre podrà adoptar mesures disciplinàries per mala conducta o altres infraccions del Reglament.

Els jugadors estaran sota la jurisdicció de l'àrbitre des del moment que la partida siga dirigida per aquest.

L'àrbitre estarà assegut o dempeus en línia amb la xarxa, i en el seu cas, l'àrbitre assistent s'asseurà enfront d'ell, a l'altre costat de la taula.

L'àrbitre serà el responsable de:

- controlar l'ordre del servei, recepció i costats, i corregir qualsevol error en aquests;
- decidir cada jugada com tant o anul·lació;
- anunciar el tanteig;
- assegurar que només les persones autoritzades estan en l'àrea de joc

Igualment, l'àrbitre o en el seu cas, l'àrbitre assistent:

- decidirà si la pilota en joc toca, o no, la vora de la superfície de joc del costat de la taula més pròxim a ell;

informarà l'àrbitre de l'incompliment del reglament sobre consells o comportament.

Tant l'àrbitre com l'àrbitre assistent poden

- decidir si el servei d'un jugador és incorrecte;
- decidir si la pilota toca el conjunt de la xarxa en passar per damunt o al voltant del mateix en un servei que, d'altra banda, és correcte;
- decidir si un jugador obstrueix la pilota;
- decidir si les condicions de joc són pertorbades de tal manera que poden afectar el resultat de la jugada;

16.- APEL·LACIONS

- Cap acord entre jugadors, en una partida individual, o entre capitans d'equip, en una prova per equips, pot modificar una decisió presa per l'àrbitre de la trobada.

- Es pot apel·lar a l'organització contra una decisió presa per l'àrbitre del partit sobre una qüestió d'interpretació de les Regles o Reglament, i la decisió de l'organització serà inapel·lable.

- Donades les característiques de la competició, la reclamació es realitzarà de manera oral, i l'organització podrà deliberar sobre la mateixa, havent de resoldre en el mínim temps possible.

- L'apel·lació només pot ser efectuada pel capità d'un equip participant en la trobada en el qual la qüestió haja sorgit.

17.- CALFAMENT

Els jugadors estan autoritzats a practicar en la taula del partit fins a un màxim de dos minuts immediatament abans de començar el mateix. El període de calfament especificat només pot prolongar-se amb el permís de l'Organització.

18.- INTERRUPCIIONS

Donades les característiques del Torneig, el joc serà continu durant tot el partit, amb l'excepció que una parella podrà sol·licitar un període de temps mort de fins a 1 minut en cas de necessitar-se disputar el partit de dobles, i es realitzarà previ a l'inici d'aquest partit.

19.- MAL COMPORAMENT

Els jugadors i públic evitaran comportaments que puguin afectar injustament el seu oponent, ofendre als altres espectadors, o desacreditar l'esport, com, per exemple, llenguatge inapropiat, trencar deliberadament la pilota, o colpejar-la cap a fora de l'àrea de joc, donar puntades a la taula o a les tanques i faltar al respecte als àrbitres de partits i altres membres de l'Organització.

Si en qualsevol moment un jugador comet una ofensa greu, l'Organització suspendrà el joc, podent, atenent la seua gravetat, donar el partit per perdut a l'infractor, o sancionar-li amb un o dos punts en contra; per a infraccions menys greus l'Organització podrà, en la primera ocasió advertir a l'infractor que qualsevol altra ofensa està subjecta a penalització. Si un jugador que ha sigut advertit comet una segona falta durant el mateix partit, l'àrbitre concedirà 1 tant al seu oponent, i 2 punts per una falta posterior.

Si un jugador contra el qual han sigut aplicats 3 punts de penalització durant el mateix partit persisteix en el seu mal comportament, l'Organització donarà per perdut el PARTIT a aquest infractor.