



# El Tenis De Mesa

Juan David Guzmán  
Lina Marcela Vásquez  
Michel Doria  
Cesar Mejía  
Juana Garzon

# Tenis de mesa

Se llama tenis de mesa a una adaptación del deporte conocido como tenis. Esta variante del tenis nació en las últimas décadas del siglo XIX en Gran Bretaña y luego se expandió por el mundo. También conocido como pimpón o ping-pong, el tenis de mesa se juega sobre una mesa rectangular. Los jugadores utilizan paletas de madera para golpear una pequeña pelota de plástico de 40 milímetros de diámetro.

El objetivo en el tenis de mesa es el mismo que en el tenis convencional. La cancha (en este caso, la mesa) se divide a la mitad con una red. Los jugadores golpean la pelota alternadamente, haciendo que rebote en el sector de la cancha que corresponde su rival. Cuando uno de los jugadores no consigue devolver la pelota, su oponente logra un punto.

## HISTORIA

El tenis de mesa no tiene un origen claro y concreto. Parece ser que surgió casi por casualidad en algún club de tenis del Reino Unido, durante la década de 1870, en un día lluvioso en el que no se podía jugar en el exterior, entonces idearon una especie de tenis en miniatura, utilizando una mesa de billar.

En 1891, James Gibb utilizó una mesa de madera dividida por una red sujeta por unos pequeños postes y jugando a 21 puntos, utilizaba pelotas de goma; poco después, el propio Gibb encontró en Estados Unidos unas pelotas pequeñas de celuloide que tuvieron mucho éxito. James llamó a este juego "gossima" y Wiames Gibb sugirió el nombre de "ping pong" por el sonido que hacía la pelota al impactar con las raquetas y con la mesa. Sin embargo, este nombre se registró como marca comercial en Estados Unidos, por lo que, finalmente, se optó por la denominación actual de "tenis de mesa".

# La superficie de juego

La mesa de juego es una superficie rectangular de 2,74 m de largo por 1,52 m de ancho, elevada a 0,76 m del suelo.

Puede ser de cualquier material, pero debe cumplir ciertas características básicas, como ser completamente plana y de color oscuro (generalmente azul o verde), uniforme y mate; y debe proporcionar un bote de 23 cm cuando se deja caer una pelota desde una altura de 30 cm.

Está delimitada por sus cuatro lados por una línea de 2 cm de ancho, y una línea central de 3 cm de anchura, paralela a las líneas laterales, determina los lados de saque en dobles.

La red divide el campo, a lo ancho, en dos partes iguales, y debe estar tensada por unos postes a una altura de 15,25 cm.

La zona de juego es el área alrededor de la mesa reservada para los jugadores y los árbitros en competición. Sus dimensiones deben ser: de 10 a 14 m de largo, de 5 a 7 m de ancho y de 2,75 a 4 m de altura, según la competición.

# Participantes

El tenis de mesa puede ser jugado de forma individual o en dobles. Los jugadores cambian de lado en la mesa al principio de cada juego y, en el juego decisivo, cuando alguno de ellos alcance el punto número diez.

Normalmente, la ropa de los jugadores de tenis de mesa consiste en una camiseta de manga corta, pantalones cortos o falda y calcetines y zapatillas deportivos. Excepto las zapatillas y los calcetines, la ropa no puede ser de color brillante.

La competición está presidida por un juez árbitro que dirige el torneo y designa al árbitro de cada partido, que es quien toma las decisiones en cada encuentro. Antes de iniciar el partido, el árbitro sortea la elección del saque o el lado de la mesa que ha de ocupar cada jugador.

# EL MATERIAL DE JUEGO

La pelota debe ser esférica y de celuloide, de color amarillo o blanco, mate y tener un peso de 2,7 g y un diámetro de 40 mm.

La raqueta o pala puede ser de cualquier dimensión, forma y peso, pero un 85 % de su masa, como mínimo, debe ser una sola pieza de madera; en la actualidad, las raquetas llevan capas de fibra de carbón, vidrio o papel comprimido. Por norma, la empuñadura de la raqueta va recubierta con corcho para favorecer su manejo.



# La pelota

La pelota es esférica, tiene un diámetro de 40 mm y un peso de 2,7 g. Será de celuloide o de un material plástico similar. La ITTF autoriza únicamente pelotas de color naranja o blanco y de tono mate.<sup>25</sup> Los estampados de las marcas pueden variar ampliamente, dependiendo del fabricante. Para el año 2015, la ITTF aprobó 74 modelos de pelotas para su utilización en competiciones.<sup>25</sup>

El reglamento inicial de la ITTF de diciembre de 1926 establecía que la pelota debería tener una circunferencia de entre 4,5 y 4,75 pulgadas (aproximadamente entre 36 y 38 mm de diámetro).<sup>26</sup> Tras los Juegos Olímpicos de Sídney 2000, a partir de octubre de ese mismo año y con el fin de disminuir la velocidad de juego y hacerlo más atractivo para los espectadores y las transmisiones por televisión,<sup>27</sup> la ITTF incrementó el diámetro de la pelota de 38 a 40 mm.<sup>26 24</sup>



# La raqueta

Para golpear la pelota se emplea una raqueta,<sup>28</sup> que puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, aunque la hoja deberá ser plana y rígida y, como mínimo, el 85 % de su grosor será de madera natural. La hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7,5 % del grosor total o 0,35 mm, siempre la dimensión inferior.

El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia fuera y un grosor total no superior a 4 mm. La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si éste queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro





# El partido

Los partidos pueden ser individuales o dobles. 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 solo un tanto alternativamente.

# Vestimenta

La vestimenta normal de juego consistirá normalmente en un polo de manga corta o sin mangas, un pantalón corto o una falda o vestido deportivo de una pieza, calcetines y zapatillas de deporte; durante el juego no podrán usarse otras prendas, como parte o la totalidad de un chándal, a no ser que el juez árbitro lo permita. No está permitido utilizar prendas del mismo color de la pelota de juego utilizada.

Las prendas utilizadas pueden llevar números o rótulos en la espalda de la camiseta para identificar a un jugador, su Asociación o su club, y publicidad. Las marcas o ribetes situados en la parte frontal o lateral de una prenda de juego, así como los objetos que lleve un jugador, como por ejemplo joyas, no serán demasiado llamativos ni emitirán un brillo reflectante que deslumbre al oponente, y no se pueden utilizar prendas con dibujos o rótulos que pudieran resultar ofensivos o desacreditar el juego.



# Condiciones de juego

\*El espacio de juego será rectangular y no menor de 14 metros de largo, 7 metros de ancho y 5 metros de alto; deberá estar delimitado 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 1000 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