

# Juegos Porteños 2023

---

## Tenis de Mesa Adaptado

### Participantes

Se participará en la categoría Sub-18. Nacidos en los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.

División en clases:

Los/as atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los jugadores/as.

atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10).

Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador/a en silla y uno parado. Pueden dos en silla, dos parados o uno y uno. atleta con discapacidad intelectual (Clase 11).

Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una persona de género femenino, sin importar la clase de competición, entendidas como las clases de 1 a 11.

Si un/a atleta es clasificado/a para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.

Federados: podrán participar atletas federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.

**Sistema De Competencia** - Un equipo por provincia. Pruebas para disputarse Singles

### Evento Individual

Las clases que cuenten con un número superior a 8 atletas se dividirán en zonas de 3 o 4 jugadores/as, (prioridad zonas de 4 jugadores/as), competirán en una primera etapa de zonas de todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasarán directamente a una zona final eliminación directa, llave A.

Los/as atletas no clasificados pasarán a una llave B eliminación directa. Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

Si se llegara a contar con al menos 3 jugadoras intelectuales, en silla o de pie, se podrá abrir la categoría femenina correspondiente.

La combinación de las clases quedará sujeta a la cantidad de jugadores/as clasificados y la misma será determinada por el Juez/a General de la competencia.



## Evento Dobles:

Se realizarán los siguientes eventos en la modalidad dobles:

Jugadores en sillas de ruedas Dobles jugadores de pie

Dobles jugadores con discapacidad intelectual (Clase 11)

La modalidad de competición será la misma empleada para los eventos individuales. Los dobles pueden ser conformados 2 hombres, 2 mujeres o mixto.

Los dobles podrán estar integrados por jugadores de la misma provincia o jugadores de diferentes provincias.

## Premiación

Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores/as de cada clase de competición abierta en la modalidad de zona única según el siguiente detalle:

Zonas de hasta 4 atletas: Oro, Plata, Bronce

Zonas de hasta 3 atletas: Oro, Plata (No se entrega bronce).

En los casos de llaves de eliminación directa se entregará: Oro, Plata y 2 Bronces a ambos atletas que lleguen a semifinal, solamente en la llave A.

## Clasificación

Todos los/las atletas que no hubieren sido previamente clasificados por un clasificador avalado en ediciones anteriores de los Juegos porteños o Nacionales Evita, o en otros eventos nacionales, deberán obligatoriamente clasificarse para poder participar en la competencia.

Luego de las inscripciones se entregará a los/las entrenadores/as, técnicos/as el cronograma.

## Reglamento técnico de juego

1. Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa.  
Versión actualizada y traducida al español 2018/2019:  
[http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento\\_Tecnico\\_de\\_Juego\\_2018-2019.pdf](http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-2019.pdf)
2. Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador/a/a.

## Síntesis del reglamento

La Mesa

La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca



de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

### **El Conjunto De La Red.**

El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15,25 cm. sobre la superficie de juego.

La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

### **La Pelota.**

La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm. La pelota pesará 2,7 gramos.

La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

### **La Raqueta.**

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plana y rígida.

Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal 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. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm<sup>2</sup> ni superior a 50 cm<sup>2</sup>.

La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

El recubrimiento llegará hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.

La hoja, cualquiera sea en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

### **Definiciones.**

Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.

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



Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.

Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura. La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

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.

Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada. El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada. El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

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

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

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

Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

### **Servicio Correcto.**

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

Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimírle 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.

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 restador, en dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador. Desde el comienzo del servicio hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

Si no hay árbitro asistente y el árbitro está dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganará un tanto.

Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servicio correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto.

Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

### **Devolución Correcta.**

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



## Orden De Juego.

En individuales, el servidor hará primero un servicio correcto; el restador hará entonces una devolución correcta, y en lo sucesivo, servidor y restador harán devoluciones correctas alternativamente.

En dobles, el servidor hará primero un servicio correcto, el restador hará entonces una devolución correcta, el compañero del servidor hará entonces una devolución correcta; el compañero del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta.

## Anulación.

La jugada será anulada:

- Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.
- Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.
- Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.
- Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego. Se puede interrumpir el juego:
- Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados; Para introducir la regla de aceleración.
- Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.
- Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

## Tanto.

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

- Si su oponente no hace un servicio correcto.
- Si su oponente no hace una devolución correcta.

Tras haber realizado un servicio o una devolución correctos, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

- Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente. Si su oponente obstruye la pelota.
- Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.
- Si su 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, y 2.4.5.
- Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego. Si su oponente, o cualquier cosa que esta vista o lleve, toca el conjunto de la red.
- Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.



- Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y restador. De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

### **Juego.**

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia.

### **Partido.**

Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.

### **Orden Del Servicio, Resto Y Lados.**

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

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

Después de cada dos tantos anotados 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 diez 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 solo un tanto alternativamente.

En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser restador. El jugador o pareja que sirva primero en un juego restará en primer lugar en el siguiente juego del partido. 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.

El jugador o pareja que comienza en 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 pareja cambiará de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

### **Errores En El Orden Del Servicio Resto O Lados.**

Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; 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.

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 reanuda con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.



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

### **Regla De Aceleración.**

Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas

Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

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

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

### **Reglas Adaptadas**

1º) En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que este ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.

APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF.

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

### **General**

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores a nivel internacional.

- Clases 1-5 para jugadores en silla de ruedas
- Clases 6-10 para jugadores de pie
- Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad.

Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corssets, o sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo. La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.



## Silla De Ruedas

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña en el inicio de la jugada. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente.

En la prueba de individual y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos.

La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm, sin ningún otro añadido en la silla de ruedas.

Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación.

La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación.

Permiso para usar un cinturón o corset podrá ser otorgado bajo las siguientes condiciones:

- Esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo.

- El jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte.

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado.

Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de las sillas de ruedas para los partidos de dobles.

## Reglas Para El Juego En Pie

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pie discapacitados.

Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

## Conducción Del Partido

Para un jugador, el tiempo adecuado para su recuperación médica, pero en ningún caso más allá de 10 minutos, puede ser permitido por el juez general después de consultar al Clasificador o al médico del torneo, si un jugador no es capaz de jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición.

