**Normas Españolas de Tenis de Mesa**

**El Juego**
Tenis de mesa se puede jugar como individuales o dobles y consiste en un juego de hasta 11 puntos. Un partido es el mejor de cualquier número impar de juegos (generalmente 3,5 o 7). Esto depende de las limitaciones de tiempo. 1 juego también es aceptable y eficiente del tiempo para el tenis de mesa de las escuelas. Otra opción para esto es para jugar por límite de tiempo (5 minutos) con la persona que conduce al final del límite de tiempo del ganador. Si las puntuaciones están al mismo nivel, entonces el juego es ganado por el primer jugador que consigue 2 puntos por delante con sirve alterna.

**Inicio del juego**

El juego comienza en una de dos maneras de ver qué jugador servirá primero: (a) un cara o cruz de una moneda o (b) un jugador (o el árbitro o anotador) esconde la pelota en una mano por debajo de la mesa, el otro jugador a continuación, debe seleccionar qué mano está sosteniendo la pelota.

**Servicio**

Los jugadores desempeñarán sus funciones desde detrás de la mesa a su oponente de modo que la pelota bota por primera vez en su mitad de la mesa y luego en la mitad de su oponente de la mesa. Si el servicio golpea la red de camino, pero por lo demás un servicio de éxito, esto se llama un "let" El servicio y el servidor puede tener otro servicio. Suplentes Mantenimiento cada dos puntos.

**Retorno del Servicio**

El balón debe ser golpeado después de que haya rebotado en medio del receptor de la mesa. La devolución debe hacerse directamente sobre la red (es decir: la pelota no tiene que rebotar en las dos mitades de la mesa para la vuelta, pero sólo en la mitad del oponente de la tabla).

**Rallye**

El receptor debe devolver el saque golpeando el balón después de que haya rebotado. El balón es entonces golpeado alternativamente por encima de la red sobre la mesa por cada jugador hasta que un jugador no devuelve la pelota. La pelota debe ser golpeada antes de que bote dos veces en la tabla. La reunión termina si la pelota no cae en la mesa o si un jugador no golpea la pelota, o si un jugador golpea la pelota sin que rebote en su lado de la mesa.

**Puntaje**

Se anota un punto cada vez que se ganó un rally. La partida se gana cuando un jugador llega a 11 puntos. Si los jugadores llegar a 10 puntos cada uno, entonces el juego es ganado por el primer jugador que consigue 2 puntos por delante con sirve alterna. Un partido se gana cuando un jugador gana el juego en el caso de un juego que se está reproduciendo. En más partidos en el primer jugador en ganar la mayoría de los juegos posibles es la ganadora es decir, 2 de cada 3, 3 de cada 5, 4 de cada 7.

Si se juega con límite de tiempo, aplican las mismas reglas, con el líder en el límite de tiempo de ganar. Si los marcadores están igualados, entonces el juego es ganado por el primer jugador que consigue 2 puntos por delante con sirve alterna.

**Reglas simplificadas de Tenis de Mesa**

* El servidor debe presentar pelota en la palma abierta. Levante bola de 6 pulgadas.
* Servir debe botar una vez en los servidores de una vez en el lado receptor.
* El servidor puede comenzar en cualquier lado y golpeó a uno y otro lado en un partido de individuales.
* En el servidor de doble debe servir desde el lado derecho de la tabla al cuadro opuesto en diagonal.
* Cada servicio el servidor se cambia dos veces y luego posesión.
* Los puntos son anotados por cada vez que no hace falta en una jugada. No importa quien está cumpliendo.
* La pelota puede rebotar nunca dos veces en un lado.
* No se puede volear la pelota si él tiene la oportunidad de aterrizar en la mesa. Se debe rebotar primero. Si se va hacia la línea de fondo de la tabla y luego la pelota es volea en juego, la jugada continúa.
* Un "let" es si el balón toca la red a un servicio. El servidor puede "rehacer" el servicio. No cuenta para los dos sirve, se trata de una "re-hacer".
* Si la pelota toca la red durante un mitin y se dirige hacia el lado oposiciones que deben jugar la pelot.
* Si no es tu saque usted a la ligera debe lanzar la pelota a tu oponente. Esto significa que usted entiende que no es su saque y el balón no se confundan por estar en juego.

**DOBLES: Al jugar con un compañero.**

* Los jugadores girar golpeando la pelota entre rallys. Si usted golpea la bola, tu pareja debe golpear la bola siguiente.
* Debe servir en diagonal a la casilla opuesta.
* Siempre se debe servir por el lado derecho de la mesa.
* Si cae en una línea, se considera pulg
* "En dobles, en cada cambio de servicio el receptor anterior pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser receptor". Esto significa que para cumplir con el tenis de mesa dobles normas, debe seguir la secuencia correcta a lo largo de cada juego. Por ejemplo, después de que el jugador A ha jugado sus dos sirve al jugador X, X jugador jugará sus dos sirve al jugador B. El jugador B entonces jugará sus dos sirve para Reproductor Y y entonces el jugador Y jugará sus dos sirve para el jugador A . jugador A continuación, se reiniciará la secuencia de nuevo y la secuencia se repite hasta el final de ese juego.