**Guía de estudio Mesa de ping pong**

* Los jugadores NO están autorizados a poner su mano libre sobre la mesa mientras la pelota está en juego.
* Durante el saque, la pelota debe mantenerse en la palma plana de la mano y debe ser visible para el oponente.
* Durante un partido de dobles los jugadores NO SERVIR de un impar o incluso el lado de la cancha según la puntuación. Sólo sirven desde el lado derecho de la mesa.
* Se anota un punto cada vez que hay un rally, esto se llama puntuación de rally. Usted NO necesita estar sirviendo para anotar un punto.
* Recibe ilimitados "permite" al jugar al tenis de mesa.
* En dobles, sólo sirve desde el lado derecho de la mesa.
* El balón PUEDE SOLAMENTE SALIR UNA VEZ en su lado de la mesa antes de que sea devuelto.
* Cuando se golpea la pelota en la línea blanca se considera en los límites.
* En singles, puedes servir desde cualquier parte de tu lado de la mesa, luego a través de la red a cualquier parte del lado de tu oponente.
* Si la pelota golpea la red en un saque, se le llama "let".
* Cuando se produce una "let", el jugador que acaba de servir obtendrá un "re-do" y volverá a servir.
* Golpear la bola antes de que rebote se llama una volea.
* En el juego de tenis de mesa, se le permite volar la pelota sólo cuando la pelota no está sobre la mesa y claramente fuera de los límites. No se puede volar la pelota cuando está sobre la mesa que se considera una falla.
* Un juego es ganado por el equipo que marca primero 11 puntos y tiene por lo menos una ventaja de 2 puntos.
* El 'dar la mano' es el agarre más popular. 'Pen-hold' agarre un PIPE AVANZADO GRIP. Es popular para los jugadores más expertos que pueden utilizar topspin y backspin durante su juego.
* El servidor hace 2 servicios consecutivos antes de cambiar al oponente.
* Durante un rally en un juego de dobles, los socios alternan hits.
* Un jugador pierde un punto si hacen todo lo siguiente ..
  + Golpea la pelota dos veces consecutivas.
  + Él / ella golpea la pelota en su lado de la cancha antes de ir por encima de la red.
  + Golpea la bola y no aterriza en el lado del oponente de la tabla.
  + Vuelve sobre la mesa.
* El siguiente servidor una vez que el jugador "C" termine sus dos servicios, si sólo sirven al jugador "A" es el JUGADOR "A".
* El receptor siguiente después de que el jugador "C" termine sus dos servicios, si apenas sirvieron al jugador "A" es el JUGADOR "D". Posiciones del interruptor "C" y "D", "D" es el receptor.

