

Índice

1. Taula

2. El conjunt de la xarxa.

3. La pilota.

4. La pala.

5. Definicions.

6. El servei correcte.

7. La devolució correcta.

8. L'ordre del joc.

9. Anul·lació d'una jugada.

10. Un punt.

11. Un joc.

12. Un partit.

13. Elecció de servais, de restada i de bandes.

14. Errors de canvi de banda, de servei o de recepció.

15. Regla de l'acceleració.

LLEIS INTERNACIONALS DEL TENNIS DE TAULA

1. LA TAULA

1.1 La part superior de la taula, denominada superfície de joc, ha de ser rectangular, de 2,74 m de llarg per 1,525 m d'ample i ha d'estar situada en un pla horitzontal a 76 cm del terra.

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

1.3 La superfície de joc pot ser de qualsevol material i ha de permetre un rebot uniforme al voltant de 23 cm, quan una pilota reglamentària es deixi caure d'una alçada de 30 cm per damunt de la taula.

1.4 La superfície de joc ha de ser d'un color fosc, uniforme i mat i ha d'estar limitada pels quatre costats per una línia lateral blanca de 2 cm d'amplària al llarg de les vores de 2,74 m., i una línia de fons blanca de 2 cm. d'amplària al llarg de les vores d'1,525 m.

1.5 Una xarxa vertical, paral·lela a les línies de fons, ha de dividir transversalment la superfície de joc en dos camps de les mateixes dimensions.

1.6 Per al joc de dobles cada camp ha d'estar dividit en dos mitjos camps iguals per una línia central blanca de 3 mm d'ample, paral·lela a les línies laterals; la línia central està considerada com a part integrant de cada mig camp dret.

[Volver al índice.](#)

2. EL CONJUNT DE LA XARXA

2.1 El conjunt de la xarxa està format per la xarxa, la seva suspensió, els pals de suport i les abraçadores que la sustenten a la taula.

2.2 La xarxa ha d'estar suspesa per una corda i fixada a uns pals verticals per cada un dels seus extrems; aquests pals han de fer 15,25 cm d'alçada i els seus límits externs han d'estar situats a 15,25 cm per fora de les línies laterals.

2.3 La part superior de la xarxa, en tota la seva llargària, ha d'estar a 15,25 cm per sobre de la superfície de joc.

2.4 La part inferior de la xarxa, en tota la seva llargària, ha d'estar el més a prop possible de la superfície de joc. Els extrems de la xarxa han d'estar el més a prop possible dels pals que la sostenen.

[Volver al índice.](#)

3. LA PILOTA

3.1 La pilota ha de ser esfèrica i de 38 mm de diàmetre.

3.2 La pilota ha de pesar 2,5 gr.

3.3 La pilota ha de ser de cel·luloide o d'una matèria plàstica similar. Ha de ser blanca o taronja, i mat.

[Volver al índice.](#)

4. LA PALA

4.1 La pala pot ser de qualsevol tamany, forma o pes, però la seva fulla ha de ser plana i rígida.

4.2 Com a mínim, el 85% del gruix de la fulla ha de ser de fusta natural. A l'interior de la fulla hi pot haver una capa adhesiva, que pot incloure un reforç d'una matèria fibrosa com ara la fibra de carbó, la fibra de vidre o el paper premsa, però el gruix d'aquesta capa no pot ser superior al més petit dels dos valors representats per 0,35 mm o pel 7,5% del gruix total de la fulla.

4.3 El costat de la fulla que es fa servir per tocar la pilota ha de ser recobert de goma de pics normal amb pics de cara enfora, amb un gruix total de no més de 2 mm. amb adhesiu i tot, o bé de goma de sandvitx amb els pics endins o enfora, amb un gruix total de no més de 4 mm amb adhesiu i tot.

1) La goma de pics normal és una capa senzilla de goma no cel·lular, natural o sintètica, amb els pics repartits uniformement sobre la seva superfície segons una densitat d'un mínim de 10 i d'un màxim de 50 pics per cm quadrat.

2) La goma sandvitx és una capa senzilla de goma cel·lular recoberta per una capa exterior de goma de pics normal; el gruix total de la goma amb pics no pot tenir més de 2 mm.

4.4 El material que recobreix la superfície de la fulla de la pala ho ha de fer en la seva totalitat però sense sobresortir de les vores. La part més propera al mànec, part on es recolzen els dits, pot deixar-se sense recobrir o recoberta amb qualsevol material.

4.5 Tant la fulla com qualsevol capa de material de recobriment o adhesiu han de ser contínues i d'un gruix uniforme.

4.6 La superfície del material que recobreix una cara de la fulla o la d'un costat de la fulla si no està totalment recoberta ha de ser mat, de color vermell viu per una cara i negre l'altra.

4.7 Poden no tenir-se en compte petites variacions quant a la uniformitat del color o la continuïtat del recobriment degudes a la pèrdua de color, al desgast o al trencament accidental, sempre que això no representi cap canvi significatiu en les característiques de la superfície.

4.8 El jugador ensenyarà la pala al seu adversari i a l'àrbitre i permetrà que l'examinin al començament del partit i cada vegada que la canviï

[Volver al índice.](#)

5. DEFINICIONS

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

5.2 La pilota és en joc a partir de l'últim moment en què està immòbil sobre el palmell de la mà lliure abans de ser posada en servei intencionadament fins que toca qualsevol cosa que no sigui la superfície de joc, el conjunt de la xarxa, la pala empunyada amb la mà, la mà de la pala per sota del canell o fins que la jugada es decideix com a punt o anul·lació.

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

5.4 Un punt és una jugada el resultat de la qual és anotat.

5.5 La mà de la pala és la mà que empunya la pala.

5.6 La mà lliure es la mà que no empunya la pala.

5.7 Un jugador Colpeja o copeja la pilota si quan està la pilota en joc la toca amb la pala empunyada amb la mà o amb la mà que agafa la pala més avall del canell.

5.8 Un jugador obstrueix la pilota si ell o qualsevol cosa que vesteix o porta toca la pilota en joc quan encara no ha ultrapassat la superfície de joc o la seva línia de fons, i no ha tocat el seu camp des de l'última vegada que ha estat colpejada pel seu oponent.

5.9 El servidor és el jugador que colpeja en primer lloc la pilota en una jugada.

5.10 El restador és el jugador que colpeja en segon lloc la pilota en una jugada.

5.11 L'àrbitre és la persona designat per dirigir un partit o un encontre.

5.12 L'àrbitre auxiliar és la persona designada per assistir l'àrbitre en determinades decisions.

5.13 Qualsevol cosa que el jugador vesteix o porta comprèn qualsevol cosa que vestís o portés al començament de la jugada, exclosa la pilota.

5.14 Es considera també que la pilota ha passat per sobre o al voltant del conjunt de la xarxa si passa per sobre, per sota o per l'exterior de la projecció del conjunt de la xarxa fora de la taula.

5.15 Es considera que la línia de fons es prolonga indefinidament en ambdues direccions.

[Volver al índice.](#)

6. EL SERVEI CORRECTE

6.1 Al començament del servei la pilota ha d'estar reposant lliurement sobre el palmell obert i estès de la mà lliure del servidor, per darrera de la línia de fons i per damunt del nivell de la superfície de joc.

6.2 A continuació, el servidor ha de projectar la pilota prop de la vertical enlaire, sense comunicar-li efecte, de tal manera que la pilota s'elevi com a mínim 16 cm després de sortir del palmell de la mà lliure i caigui sense tocar res abans de ser colpejada.

6.3 Quan la pilota estigui baixant, el servidor l'ha de colpejar de manera que toqui primer el seu camp i després, passant directament per sobre o al voltant del conjunt de la xarxa, toqui directament el camp del restador; en dobles, la pilota tocarà successivament el mig camp dret del servidor i el del restador.

6.4 La pilota i la pala estaran per damunt del nivell de la superfície de joc des de l'últim moment en què la pilota es trobi immòbil sobre el palmell de la mà lliure fins que sigui colpejada.

6.5 Quan la pilota és colpejada ha de trobar-se darrere la línia de fons del camp del servidor, però no més enrere de la part del cos del servidor situada més lluny de la seva línia de fons, tret del braç, cap o cama.

6.6 És responsabilitat del jugador el servir de manera que l'àrbitre o l'àrbitre auxiliar, puguin veure que respecta les exigències d'un bon servei.

1) Si l'àrbitre té dubte sobre la correcció d'un servei però ni ell ni l'àrbitre auxiliar estan segurs de la il·legalitat d'aquest servei, podrà, en la primera ocasió.

2) Si, posteriorment, durant el partit el servei del mateix jugador és d'una correcció dubtosa, per la mateixa raó o per una altra, no se li concedirà el benefici del dubte i el restador guanyarà un punt.

3) Sempre que hi hagi una falta clara per part del servidor en l'observació de les condicions exigides per un bon servei, no se li ha de donar cap avís i perdrà un punt, tant el primer cop com els següents.

6.7 Excepcionalment, l'àrbitre pot atenuar l'observació estricta d'alguna de les condicions particulars exigides per efectuar un bon servei, quan és informat, abans de començar el joc, que el compliment d'aquesta condició l'impedeix una incapacitat física.

[Volver al índice.](#)

7.LA DEVOLUCIÓ CORRECTA

7.1 La pilota, després de ser servida o retornada, s'ha de colpejar de manera que passi per sobre o al voltant del conjunt de la xarxa i toqui el camp de l'adversari directament o després d'haver tocat el conjunt de la xarxa.

[Volver al índice.](#)

8. L'ORDRE DEL JOC

8.1 En individuals, el servidor ha de fer primerament un servei correcte, el restador ha de fer després una devolució correcta i tot seguit, servidor i restador, alternativament, han de realitzar una devolució correcta.

8.2 En dobles, el servidor ha de fer primerament un servei correcte, el restador després ha de fer una devolució correcta, la parella del servidor també ha de realitzar una devolució correcta, la parella del restador també i, a partir d'aquí, cada jugador quan arriba el seu torn i en aquest ordre ha de fer una devolució correcta.

[Volver al índice.](#)

9. ANUL·LACIÓ D'UNA JUGADA

9.1 Una jugada ha de ser anul·lada:

1) si la pilota, al servei, en passar per sobre o al voltant del conjunt de la xarxa, el toca, sempre que el servei compleixi les altres regles, o bé sigui obstruïda pel restador o per la seva parella;

2) si el servei s'efectua quan el restador o la seva parella no estan llestos, sempre i quan ni el restador ni la seva parella no hagin fet l'acció de colpejar la pilota;

3) si, per una altra raó no s'aconsegueix un bon servei o una bona devolució o bé s'incompleix alguna de les lleis a causa d'un accident fora del control del jugador;

4) si el joc és interromput per l'àrbitre o per l'àrbitre auxiliar.

9.2 El joc pot ser interromput:

1) per corregir un error en l'ordre del servei, de recepció o de banda;

2) per introduir la regla d'acceleració;

3) per avisar un jugador o per penalitzar-lo;

4) si les condicions de joc són pertorbades de tal forma que hagin afectat el resultat de la jugada.

10. UN PUNT

10.1 Excepte quan la jugada és anul·lada, un jugador guanya un punt:

1) si l'oponent no serveix correctament;

2) si l'oponent no fa una devolució correcta;

3) si la pilota, després d'un servei correcte o d'una devolució correcta, toca qualsevol altra cosa que no sigui el conjunt de la xarxa abans de ser colpejada per l'oponent.

4) si la pilota, després que l'hagi colpejada l'oponent, passa per sobre de la línia de fons sense haver tocat el camp del jugador;

5) si l'oponent obstrueix la pilota;

6) si l'oponent colpeja la pilota dues vegades consecutives;

7) si l'oponent colpeja la pilota per una banda de la fulla de la pala la superfície de la qual no compleix les exigències del punt 4.3;

8) si l'oponent, o qualsevol cosa que vesteixi o porti, mou la superfície de joc;

9) si l'oponent, o qualsevol cosa que vesteixi o porti, toca el conjunt de la xarxa;

10) si la mà lliure de l'oponent toca la superfície de joc;

11) si, en el joc de dobles, un dels oponents toca la pilota fora de l'ordre establert;

12) si, sota la regla d'acceleració, ell o, ell i el seu company en dobles, aconseguixen 13 devolucions correctes successives, inclosa la restada del servei.

[Volver al índice.](#)

11. UN JOC

11.1 Un joc és guanyat pel jugador o per la parella que aconseguix primer 21 punts, excepte quan ambdós jugadors o ambdues parelles aconseguixen 20 punts. En aquest cas, el joc el guanya el jugador o la parella que aconseguix primer dos punts més que el jugador o la parella adversaris.

[Volver al índice.](#)

12. UN PARTIT

12.1 Un partit és un conjunt de jocs; el guanya el millor de 3 o de 5 jocs.

12.2 El joc ha de ser continuat des del principi fins al final del partit, excepte que qualsevol jugador faci ús del dret que té a un descans de no més de 2 minuts entre jocs successius.

[Volver al índice.](#)

13. ELECCIÓ DE SERVEI, DE RESTADA I DE BANDES

13.1 El dret a escollir l'ordre inicial del servei, de la restada i de les bandes es decidirà per sorteig i el guanyador d'aquest dret pot elegir servir o rebre primer, o començar en una determinada banda de la taula.

13.2 Quan un jugador o una parella ha elegit servir o restar primer, o començar en una banda determinada, l'altre jugador o l'altra parella tindrà l'altra opció.

13.3 Després d'haver-se jugat 5 punts, el jugador o la parella restadora ha de passar a ser el jugador o la parella servidora i així fins al final del joc, a no ser que ambdós jugadors o parelles obtinguin 20 punts o que s'introdueixi la regla d'acceleració. En aquests casos la seqüència de servei i de restada serà la mateixa però cada jugador servirà només 1 punt en el seu torn.

13.4 En dobles, la parella que té dret a servir primer a cada joc ha de decidir quin dels 2 jugadors ho farà primer i, en el primer joc d'un partit, la parella restadora ha de decidir quin dels 2 jugadors restarà primer; en els següents jocs del partit, un cop s'ha elegit el primer servidor, el primer restador serà el jugador que li servia en el joc precedent.

13.5 En dobles, en cada canvi de servei, el que era restador esdevé servidor i el que era company del servidor passa a ser restador.

13.6 El jugador o la parella que serveixi primer en un joc ha de ser el primer restador en el següent joc del partit, i en el darrer joc possible d'un partit de dobles, la parella restadora ha de canviar l'ordre de restada quan una de les dues parelles arribi a 10 punts.

13.7 El jugador o la parella que comenci un joc a una banda de la taula ha de començar a l'altra banda el joc següent i en el darrer joc possible d'un partit els jugadors o parelles canviaran de banda quan un jugador o una parella arribi a 10 punts.

[Volver al índice.](#)

14. ERRORS DE CANVI DE BANDA, DE SERVEI O DE RECEPCIÓ

14.1 Si, per error, un jugador serveix o resta fora del seu torn, l'àrbitre interromprà el joc en el moment que es descobreixi l'error i es reprendrà amb els jugadors, servint o restant, en l'ordre correcte d'acord amb la seqüència establerta en començar el partit. El joc ha de continuar amb el resultat en què es trobava en el moment de la interrupció. En el joc de dobles, el joc s'ha de reprendre segons l'ordre establert per la parella que hagi tingut el dret de servir primer en el joc en el qual s'hagi descobert l'error.

14.2 Si, per error, els jugadors no han canviat de banda quan havien de fer-ho, l'àrbitre interromprà el joc en el moment que es descobreixi l'error i es reprendrà amb els jugadors a les bandes que els correspongui. El joc ha de continuar amb el resultat en què es trobava en el moment de la interrupció i d'acord amb la seqüència establerta al començament del partit.

14.3 En qualsevol circumstància, tots els punts anotats abans de descobrir un error son vàlids.

[Volver al índice.](#)

15. REGLA D'ACCELERACIÓ

15.1 La regla d'acceleració s'ha d'introduir si un joc no ha acabat després de 15 minuts de joc, o en qualsevol moment anterior a petició d'ambdós jugadors o d'ambdues parelles, llevat que el resultat hagi arribat a 19-19.

1) Si la pilota és en joc quan s'arriba al temps límit, l'àrbitre interromprà el joc, el qual s'haurà de reprendre amb el servei en poder del jugador que hagi servit a la jugada interrompuda.

2) Si la pilota no és en joc quan s'arriba al temps límit, el joc s'ha de reprendre amb el servei en poder del jugador que hagi restat a la jugada que precedia la interrupció.

15.2 Després d'això cada jugador ha de servir 1 punt en el seu torn fins al final del joc i, si la jugada no queda decidida abans que el restador o la parella restadora facin 13 devolucions correctes, el restador guanyarà un punt.

15.3 Un cop introduïda, la regla d'acceleració és vigent per a la resta del partit.

Federació Catalana de Tennis de Taula

<http://www.fut.es/~fctt/>

[Volver al índice.](#)