



REGLAS DE TENIS DE MESA





INDICE

1. NORMAS APLICABLES.....	4
2. EVENTOS OFICIALES	4
2.1 Servicio al Blanco	4
2.2 Rebote en la raqueta.....	4
2.3 Dev olución de Lanzamiento.....	4
2.4 Competición Individual de Destrezas.....	4
2.5 Individuales.....	4
2.6 Dobles.....	4
2.7 Dobles Mixtos.....	4
2.8 Competición en Sillas de Ruedas.....	4
2.9 Dobles de Deportes Unificados	4
2.10 Dobles Mixtos de Deportes Unificados.....	4
3. INSTALACIONES Y EQUIPOS.....	4
3.1 La Mesa.....	4
3.2 Diagrama.....	5
3.3 La Red	5
3.4 La Pelota.....	6
3.5 La Raqueta.....	6
4. GLOSARIO	6
4.1 Rally	6
4.2 Let	6
4.3 Punto.....	6
4.4 Mano de la Raqueta	7
4.5 Mano Libre	7
4.6 Golpeo	7
4.7 Obstrucciones	7
4.8 Serv idor	7
4. Receptor.....	7
4.10 Árbitro	7
4.11 V estimenta o Accesorios	7
4.12 Pasar Sobre	7
4.13 Línea Final.....	7



5. REGLAS DE COMPETICIÓN	7
5.1 Reglas Básicas para Individuales y Dobles	7
5.1.1. Un Juego	7
5.1.2 Un Partido	7
5.1.3 Selección de Lado y Servicio	7
5.1.4 El Cambio de Lado	8
5.1.5 El Orden de Juego	8
5.1.6 El Cambio de Servicio.....	8
5.1.7 Elección de Lado, Servicio o Recepción fuera de Orden	9
5.1.8 Un Servicio Correcto	9
5.1.9 Una Devolución Correcta	10
5.1.10 Pelota en Juego	10
5.1.11 Una Interrupción (LET)	10
5.1.12 Pérdida de un Punto	11
5.2 Modificaciones para Competiciones en Sillas de Ruedas	11
5.3 Competición de Individuales de Destrezas	12
5.3.1 Rebote con la Mano	12
5.3.2 Rebote con la Raqueta	12
5.3.3 Volea de Derecha	12
5.3.4 Volea de Revés	12
5.3.5 Servicio	12
5.3.6 Puntuación Final	12
5.4 Dobles y Dobles Mixtos de Deportes Unificados	12
5.5 Servicio de Precisión.....	12
5.6 Rebote en la raqueta.....	13
5.7 Devolución de Lanzamiento.....	13



1. NORMAS APLICABLES

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de Tenis de Mesa de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF), las Reglas para Tenis de Mesa del Comité Paraolímpico Internacional (IPTTC), las cuales se pueden encontrar en <http://www.ittf.com/> y en <http://www.ipttc.org/> respectivamente. Las reglas de IPTTC se deberán utilizar durante una competencia de silla de ruedas. Las reglas de ITTF, IPTTC o de Cuerpos Rectores Nacionales (NGB) deberán usarse excepto cuando entren en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales o con EL Artículo 1. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

Acuda al [Artículo 1](#) para mayor información relacionada con el Código de Conducta, Entrenamientos Generales, Requerimientos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premiación, Criterios para avanzar a un nivel superior de Competición y Deportes Unificados.

2. EVENTOS OFICIALES

La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales. El número de eventos está orientado para ofrecer oportunidades de competición a todos los atletas de todas las habilidades. Los programas pueden determinar los eventos ofrecidos y, si es requerido, guías para el manejo de esos eventos. Los entrenadores son responsables de dar entrenamiento y seleccionar la prueba o competencia apropiada a cada uno de los atletas dependiendo de la destreza e interés del mismo.

La siguiente es una lista de eventos disponibles en Olimpiadas Especiales:

- 2.1. Servicio al Blanco
- 2.2. Rebote en la Raqueta
- 2.3. Devolución de Lanzamiento
- 2.4. Competición de Destrezas Individuales
- 2.5. Individuales
- 2.6. Dobles
- 2.7. Dobles Mixtos
- 2.8. Competición en Silla de Rueda
- 2.9. Dobles de Deportes Unificados
- 2.10. Dobles Mixtos de Deportes Unificados

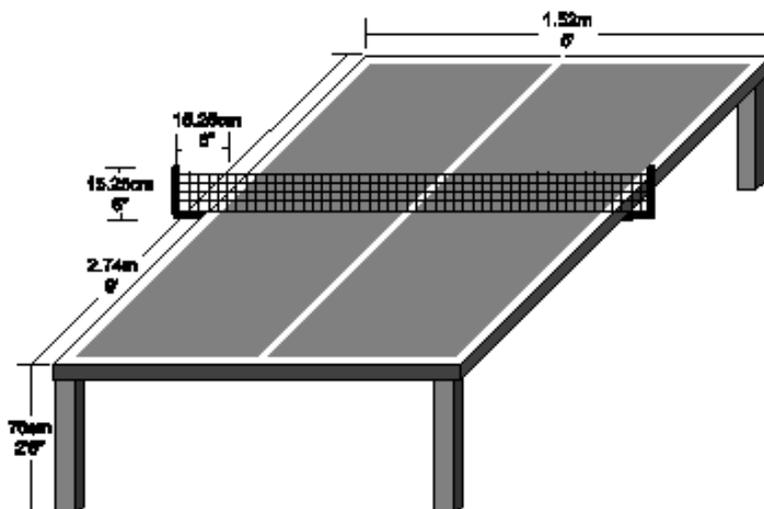
3. INSTALACIONES Y EQUIPOS

- 3.1. La Mesa
 - 3.1.1. La superficie de la mesa será rectangular, midiendo 2,74 metros (9 pies) de largo por 1,525 metros (5 pies) de ancho. Deberá apoyarse de modo que su superficie superior, denominada "superficie de juego", quede en un plano horizontal a 76 centímetros (2 pies, 6 pulgadas) sobre el suelo.



- 3.1.2. Deberá estar hecho de cualquier material y producirá un rebote uniforme de no menos de 22 centímetros (8,75 pulgadas) y no más de 25 centímetros (9,75 pulgadas) cuando se deja caer una pelota estándar desde una altura de 30,5 centímetros (12 pulgadas) por encima de su superficie. Una línea blanca, de dos centímetros (3/4 pulg.) de ancho, bordeará los bordes de la superficie de la mesa. Las líneas al final se denominan líneas finales y las líneas laterales se denominan líneas laterales.
- 3.1.3. Para dobles, la superficie de juego deberá estar dividida en mitades por una línea blanca central, de tres milímetros (1/8") de ancho, trazada paralela a las líneas laterales; la línea central deberá ser considerada como parte de cada medio campo derecho.
- 3.1.4. La superficie de juego deberá considerar incluyendo los bordes superiores de la mesa, pero no los costados de la superficie de la mesa debajo de los bordes.

3.2. Diagrama



3.3. La Red

- 3.3.1. La superficie de juego debe estar dividida en dos zonas del mismo tamaño por medio de una red vertical que corre paralela con las líneas de fondo.
- 3.3.2. La red deberá estar suspendida por una cuerda colocada a cada extremo para sostener los postes que son de 15.25 cm (seis pulgadas) de alto.
- 3.3.3. La red con su sistema de suspensión, deberá tener 183 cm (seis pies) de largo y el borde superior, en toda su longitud, deberá tener de 15.25 cm (seis pulgadas) sobre la superficie de juego. El borde inferior de la red, en toda su longitud, debe estar cerca de la superficie de juego, y los extremos de la red deben estar cerca de los postes de soporte.
- 3.3.4. El ensamblaje de la red deberá consistir de la red, su suspensión, y los postes de apoyo, incluyendo las abrazaderas que los fijan a la mesa.



- 3.4. La Pelota
 - 3.4.1. La pelota debe ser esférica con un diámetro de 40 mm (1.57 pulgadas).
 - 3.4.2. La pelota debe pesar 2.7 gramos.
 - 3.4.3. La pelota debe ser hecha de celuloide, o material plástico similar y podrá ser de color blanco o naranja y tono mate.

- 3.5. La Raqueta
 - 3.5.1. La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso.
 - 3.5.2. La hoja deberá ser de madera, continua de grosor uniforme, plana y rígida.
 - 3.5.3. menos 85% del grosor de la hoja deberá ser de madera natural.
 - 3.5.4. Una lámina adhesiva entre las hojas puede ser reforzada con material fibroso como fibra de carbón, fibra de vidrio o papel comprimido, pero no debe ser más grueso que el 7.5% del grosor total o 0.35mm, lo que sea menor.
 - 3.5.5. Una de las caras de la raqueta, usada para golpear la pelota deberá estar cubierta ya sea con una lámina de hule con granillos externos teniendo un grosor total, incluyendo el adhesivo, de no más de dos milímetros (1/16") o una lámina de hule intercalada con granillos internos o externos teniendo un grosor total, incluyendo el adhesivo, de no más de 4 milímetros.
 - 3.5.6. El material que cubre la raqueta podrá extenderse hasta, pero no más allá, de los límites de la hoja, excepto que la parte cerca del mango y asidero de los dedos podrá ser dejada sin cubrir, o cubierta, con cualquier material y puede ser considerado parte del mango.
 - 3.5.7. La hoja, cualquier capa entre la hoja y cualquier otra cobertura adhesiva de alguno de los lados que se utilice para golpear la pelota, deberá ser continuo y delgado.
 - 3.5.8. Al inicio de un juego, y siempre que el jugador cambie su raqueta durante un juego, debe mostrar la raqueta que está a punto de usar a su oponente y al árbitro y debe permitirles examinarla.
 - 3.5.9. La superficie del material de cubierta en una cara de la raqueta, o en un lado de la cara si no está cubierto, deberá ser mate, rojo vivo en un lado y negro en el otro; cualquier borde que rodea el borde de la cara deberá ser mate y ninguna parte de este deberá ser blanco.
 - 3.5.10. La cubierta de la raqueta debe ser utilizada sin ningún tipo de tratamiento físico o químico.
 - 3.5.11. Pequeñas desviaciones de continuidad de la superficie o uniformidad del color, debido a daño, uso o decoloración, pueden ser permitidas siempre que no cambien significativamente las características de la superficie.

4. GLOSARIO

- 4.1. Rally
 - 4.1.1. Un Rally es el período en el que la bola está en juego
- 4.2. Let
 - 4.2.1. Una interrupción (let) es un rally cuyo resultado no es registrado.
- 4.3. Punto
 - 4.3.1. Un punto es un rally cuyo resultado es registrado.



- 4.4. Mano de la Raqueta
 - 4.4.1. La mano de la raqueta es la mano que sostiene la raqueta.
- 4.5. Mano Libre
 - 4.5.1. La mano libre es la mano que no sostiene la raqueta.
- 4.6. Golpe
 - 4.6.1. Un jugador golpea la pelota si la toca con su raqueta, sostenida en la mano, o con su mano de la raqueta debajo de la muñeca.
- 4.7. Obstrucciones.
 - 4.7.1. Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquier cosa que él usa o lleva consigo, la toca en juego cuando no ha pasado sobre la superficie de juego o su línea de fondo, sin haber tocado su campo desde el último golpe a la pelota por su oponente.
- 4.8. Servidor
 - 4.8.1. El servidor es el jugador que debe golpear la pelota de primero en un rally.
- 4.9. Receptor.
 - 4.9.1. El receptor es el jugador que debe golpear la pelota de segundo en un rally.
- 4.10. Árbitro.
 - 4.10.1. El árbitro es la persona nombrada para controlar el encuentro.
- 4.11. Vestimenta o Accesorios
 - 4.11.1. Cualquier cosa que un jugador usa o lleva consigo incluye cualquier cosa que él estaba usando o llevaba consigo al inicio del rally.
- 4.12. Pasar Sobre.
 - 4.12.1. La pelota debe considerarse que pasa sobre o al rededor del ensamblaje de la red, si pasa encima, debajo o afuera de la proyección del ensamblaje de la red afuera de la mesa o, si en una devolución, es golpeada después de que ha rebotado de vuelta o al rededor de la red.
- 4.13. Línea de Fondo
 - 4.13.1. La línea de fondo debe considerarse como que se extiende indefinidamente en ambas direcciones.

5. REGLAS DE COMPETICIÓN

- 5.1. Reglas Básicas de Individuales y Dobles
 - 5.1.1. Un Juego
 - 5.1.1.1. Un juego será ganado por el jugador o pareja que primero anote 11 puntos a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 10 puntos. En este caso, el ganador será el jugador o pareja que anote dos puntos más que el jugador o pareja oponente.
 - 5.1.2. Un Partido
 - 5.1.2.1. Un partido consistirá en el mejor número impar de juegos.
 - 5.1.3. Selección de Lado y Servicio.
 - 5.1.3.1. La elección de lado y el derecho a servir o recibir primero en un partido deberá ser decidido por el lanzamiento de una moneda.
 - 5.1.3.2. El ganador del lanzamiento de moneda tiene la opción de hacer uno de los siguientes:



- 5.1.3.2.1. Elegir servir o recibir primero, y el oponente tendrá derecho a elegir el lado.
- 5.1.3.2.2. Elegir un lado, y el oponente tendrá derecho a elegir servir o recibir primero.
- 5.1.3.2.3. En dobles, la pareja que tenga derecho a servir primero en el juego, deberá decidir qué compañero lo hará.
- 5.1.3.2.4. En el primer juego de un partido, la pareja oponente puede entonces decidir qué compañero recibirá primero.
- 5.1.3.2.5. En los juegos siguientes de un partido, la pareja que sirve elegirá a su primer servidor, y el primer receptor quedará establecido entonces automáticamente para corresponder al primer servidor.
- 5.1.4. Cambio de Lados
 - 5.1.4.1. El jugador o pareja que comienza en un lado en un juego deberá cambiar de lado en el juego siguiente del partido. En el último juego posible del partido, los jugadores o parejas deberán cambiar de lado cuando el primer jugador o pareja anota 5 puntos.
- 5.1.5. Orden de Juego
 - 5.1.5.1. En individuales, el servidor deberá hacer primero un servicio correcto, el receptor deberá entonces hacer una devolución correcta y luego alternadamente el servidor y el receptor deben hacer devoluciones correctas.
 - 5.1.5.2. En dobles, el servidor deberá hacer primero un servicio correcto, el receptor deberá entonces hacer una devolución correcta, el compañero del servidor deberá entonces hacer una devolución correcta, el compañero del receptor deberá entonces hacer una devolución correcta, y luego alternadamente cada jugador, en esa secuencia, deberá hacer devoluciones correctas.
- 5.1.6. El Cambio de Servicio
 - 5.1.6.1. Después de anotar 2 puntos, el jugador o pareja que recibe deberá ser el jugador o pareja que sirve y así sucesivamente hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas anoten 10 puntos o que el sistema expedito esté en operación (cuando la secuencia de servir y recibir deberá ser la misma pero cada jugador deberá servir solo por 1 punto a la vez).
 - 5.1.6.2. Dobles
 - 5.1.6.2.1. Los primeros dos servicios deberán ser realizados por el compañero seleccionado de la pareja que tiene el derecho a servir, y deberán ser recibidos por el compañero apropiado de la pareja oponente.
 - 5.1.6.2.2. Los segundos dos servicios deberán ser realizados por el receptor de los primeros dos servicios y deberán ser recibidos por el compañero del primer servidor.
 - 5.1.6.2.3. Los terceros dos servicios deberán ser realizados por el compañero del primer servidor y deberán ser recibidos por el compañero del primer receptor.
 - 5.1.6.2.4. Los cuartos dos servicios deberán ser realizados por el compañero del primer receptor y deberán ser recibidos por el primer servidor.



- 5.1.6.2.5. Los quintos dos servicios deberán ser realizados y recibidos como los primeros dos servicios, y así sucesivamente, hasta el final del juego o si el puntaje llega a 20-20.
- 5.1.6.2.6. En cada juego de partido de dobles, el orden inicial de recepción deberá ser el opuesto al que se usó en el juego anterior.
- 5.1.6.3. A partir del puntaje 10–10, la secuencia de servicio y recepción deberá ser la misma, pero cada jugador deberá realizar solo un servicio a la vez, hasta el final del juego.
- 5.1.6.4. El jugador o pareja que sirve primero en un juego deberá recibir de primero en el juego siguiente y así sucesivamente, hasta el final del partido.
- 5.1.7. Elección de Lado, Servicio o Recepción fuera de Orden
 - 5.1.7.1. Si por error, los jugadores no han cambiado de lado cuando debieron hacerlo, el juego debe ser interrumpido tan pronto como se descubra el error y los jugadores deberán cambiar de lado.
 - 5.1.7.2. Si por error un jugador sirve o recibe fuera de su turno, el juego deberá ser interrumpido y deberá continuar con el jugador que sirve o recibe, quien de acuerdo a la secuencia establecida al inicio del partido, debe ser servidor o receptor respectivamente en el puntaje que se ha alcanzado.
 - 5.1.7.3. En cualquier circunstancia, todos los puntos anotados antes de descubrir el error, deberán ser considerados válidos.
- 5.1.8. Un Servicio Correcto
 - 5.1.8.1. El servicio debe iniciar con la pelota en la palma de la mano libre, que deberá estar inmóvil, abierta y plana, con los dedos juntos y el pulgar separado.
 - 5.1.8.2. La mano libre y la raqueta deben estar sobre el nivel de la superficie de juego desde el último momento en que la pelota está inmóvil en la palma de la mano libre hasta que la pelota es golpeada en el servicio.
 - 5.1.8.3. El servidor deberá entonces lanzar la pelota hacia arriba, únicamente con la mano y sin impartirle ningún efecto, para que se eleve de la palma de la mano verticalmente para que se eleve al menos 16 cm (seis pulgadas) después de dejar la palma de la mano libre.
 - 5.1.8.4. Cuando la pelota descienda de la altura de su trayectoria, el servidor deberá golpearla para que toque primero su campo y luego pase directamente sobre la red o sus soportes, y entonces toque el campo del receptor.
 - 5.1.8.5. En dobles, los puntos de contacto de la pelota con la superficie de juego deberán tocar sucesivamente el medio campo derecho del servidor y receptor.
 - 5.1.8.6. Si, en un intento de servicio, un jugador falla en golpear la pelota cuando aún está en juego, él/ella deberá perder un punto.
 - 5.1.8.7. Cuando la pelota es golpeada en servicio, debe ser detrás de la línea de fondo del campo del servidor o una extensión imaginaria de la misma, pero no más atrás de las partes del cuerpo del servidor, que no sean su brazo, cabeza o pierna, que es lo más alejado de la red.



- 5.1.8.8. Cuando exista una falla clara para cumplir con los requerimientos para un servicio correcto, no se dará ninguna advertencia y se marcará un punto en contra del servidor.
- 5.1.8.8.1. Excepto cuando se haya nombrado un árbitro asistente, el árbitro puede, en la primera oportunidad en un partido en el que él/ella tenga duda sobre el servicio correcto del jugador, interrumpir el juego y advertir al servidor sin otorgarle un punto. En cualquier oportunidad siguiente en el mismo partido en que la acción de servicio del mismo jugador es objeto de duda sobre si está correcto, por la misma o cualquier otra razón, no debe darse el beneficio de la duda al jugador y deberá perder un punto.
- 5.1.8.8.2. La estricta observación del método de servicio descrito anteriormente puede ser evitada (cuando el árbitro es notificado antes de iniciar el juego) si el cumplimiento de ésta es contra-indicado por una discapacidad física del jugador(es).
- 5.1.9. Una Devolución Correcta
- 5.1.9.1. La pelota, habiendo sido servida o devuelta en juego, debe ser golpeada para que pase sobre o alrededor de los soportes de la red y toque el campo del oponente, ya sea directamente o después de tocar el soporte de la red.
- 5.1.9.2. Si la pelota, habiendo sido servida o devuelta en juego, regresa con su propio ímpetu sobre la red, puede ser golpeada para que directamente toque el campo del oponente.
- 5.1.10. Pelota en Juego
- 5.1.10.1. La pelota estará en juego desde el último momento en el que está estacionaria antes de ser proyectada en servicio hasta que toque cualquier cosa que no sea la superficie de juego, el conjunto de la red, la raqueta sostenida en la mano o la mano de la raqueta debajo de la muñeca, o si el rally se decide de otra manera como un let o un punto.
- 5.1.11. Una Interrupción (LET)
- 5.1.11.1. Un Rally se considera interrumpido en las siguientes circunstancias:
- 5.1.11.1.1. Si la pelota servida, al pasar sobre o alrededor de la red, toca la red o sus soportes, a menos que el servicio sea correcto o sea respondido por el receptor o su compañero;
- 5.1.11.1.2. Si el servicio es realizado cuando, en la opinión del árbitro, el jugador o pareja receptor no está listo, siempre que ni el receptor ni su compañero intenten golpear la pelota;
- 5.1.11.1.3. Si, en la opinión del árbitro, la falla en hacer un servicio correcto o una devolución correcta o no cumplir con algunas de las reglas es debido a una interferencia fuera del control del jugador;
- 5.1.11.1.4. Si es interrumpido para corregir un error en el orden del juego o de lados;
- 5.1.11.1.5. Si es interrumpido para advertir a un jugador que su servicio no es seguro que fue correcto;
- 5.1.11.1.6. Si las condiciones de juego son alteradas en tal forma que, en la opinión del árbitro, es probable que afecten el resultado del rally.



5.1.12. Perdida de un Punto

5.1.12.1. A menos que un Rally se haya interrumpido, un jugador perderá un punto en las siguientes situaciones:

5.1.12.1.1. Si falla en hacer un servicio correcto.

5.1.12.1.2. Si falla en hacer una devolución correcta.

5.1.12.1.3. Si obstruye la pelota.

5.1.12.1.4. Si golpea la pelota con una cara de la raqueta que tiene una superficie no reglamentaria.

5.1.12.1.5. Si él/ella o cualquier cosa que use o lleve consigo, mueve la superficie de juego mientras la pelota esté en juego.

5.1.12.1.6. Si su mano libre toca la superficie de juego mientras la pelota está en juego.

5.1.12.1.7. Si él/ella o cualquier cosa que use o lleve consigo, toca el ensamblaje de la red mientras la pelota está en juego.

5.1.12.1.8. En dobles si él/ella golpea la pelota fuera de la secuencia apropiada, excepto cuando ha ocurrido un error real en el orden del juego.

5.2. Modificaciones Para Sillas de Ruedas

5.2.1. Todos los competidores deben competir en Sillas de Ruedas.

5.2.1.1. Puede usarse un cojín de cualquier tamaño y forma, de cualquier combinación de esponja plástica.

5.2.1.2. No se requiere que la silla de ruedas tenga soporte para la espalda.

5.2.2. La mesa no deberá tener ninguna barrera física que pueda, en cualquier forma, obstaculizar el movimiento normal y legal de la silla de ruedas del competidor.

5.2.3. En el servicio, se requerirá que el receptor haga una devolución correcta. Sin embargo, si el receptor golpea la pelota antes de que cruce una línea lateral o de un segundo rebote en su lado de la superficie de juego, el servicio deberá ser considerado correcto y no debe dictarse una interrupción (let).

5.2.3.1. En el servicio, a los jugadores no se les requiere proyectar la pelota hacia arriba desde la palma de su mano libre. Los jugadores en estas clases pueden sostener la pelota y proyectarla hacia arriba en cualquier forma. Independientemente del método, no puede darse ningún efecto a la pelota. La responsabilidad aún permanece en el servidor para servir en una forma que el árbitro pueda chequear la legalidad del servicio.

5.2.4. Los jugadores en silla de ruedas pueden tocar la superficie de juego con la mano libre durante el juego sin perder el punto; sin embargo, no pueden usar la mano libre en la mesa para apoyarse mientras golpean la pelota, siempre que la superficie de juego no haya sido movida.

5.2.5. Los pies o apoyo para los pies del competidor no podrán tocar el suelo durante el juego.

5.2.6. Los competidores no podrán levantarse exageradamente de sus asientos durante el juego.

5.2.7. En servicio de dobles, la pelota puede salir por la línea lateral del medio campo derecho del receptor. El servidor primero debe hacer un servicio correcto, y el receptor debe



hacer una devolución correcta, y a partir de allí, cualquier jugador puede devolver la pelota. La silla de ruedas de un jugador no deberá salir más allá de una extensión imaginaria de la línea central de la mesa. Si lo hace, el árbitro deberá otorgar un punto a la pareja opositora.

5.3. Competición Individual de Destrezas

5.3.1. Rebote con la Mano

5.3.1.1. El atleta usa una o ambas manos para rebotar la pelota en el aire por un período de 30 segundos. El atleta puede tomar o rebotar la pelota con la mano y se le otorga un punto cada vez que la pelota golpea su mano. Si el atleta pierde el control de la pelota, debe dársele otra pelota y continúa el conteo.

5.3.2. Rebote con la Raqueta

5.3.2.1. El atleta anota un punto por cada vez que usa la raqueta para rebotar la pelota hacia arriba en el aire por un período de 30 segundos. Si el atleta pierde el control de la pelota, debe dársele otra pelota y continúa el conteo.

5.3.3. Voleo de Derecha

5.3.3.1. El atleta se para en su lado de la mesa con otro jugador (alimentador) del otro lado. Usando un total de cinco pelotas, el alimentador lanza cada pelota para que el atleta la devuelva con su golpe de derecha. El atleta anota un punto por golpear la pelota de vuelta al lado de la mesa del alimentador. La pelota debe golpear la mesa para contar como un punto. El atleta anota cinco puntos por golpear la pelota dentro de cualquier campo de servicio.

5.3.4. Voleo de Revés

5.3.4.1. Igual que el Voleo de Derecha sólo que el alimentador envía la pelota hacia su lado de revés.

5.3.5. Servicio

5.3.5.1. El atleta deberá servir cinco pelotas desde el lado derecho de la mesa y cinco desde el lado izquierdo de la mesa. La pelota que llegue al campo de servicio correcto contará como un punto.

5.3.6. Puntuación Final

5.3.6.1. El puntaje final del jugador es determinado por la suma de los puntajes logrados en cada uno de los cinco eventos que conforman el Torneo Individual de Destrezas.

5.4. Doble de Deportes Unificados y Dobles Mixtos

5.4.1. Cada equipo de dobles de Deportes Unificados deberá consistir de un Atleta y un Compañero.

5.4.2. Cada equipo deberá determinar su propio orden de servicio

5.5. Servicio de Precisión

5.5.1. El atleta deberá servir cinco pelotas desde el lado derecho de la mesa y cinco desde el lado izquierdo de la mesa. La pelota que llegue al campo de servicio correcto contará como un punto.



- 5.6. Rebote con Raqueta
 - 5.6.1. Usando la raqueta, el atleta intenta golpear la pelota hacia arriba en el aire el mayor número de veces posible durante un límite de tiempo de 30 segundos.
 - 5.6.2. Si el atleta pierde el control de la pelota, el juez puede darle otra pelota y continuar el conteo.
 - 5.6.3. Se le da al atleta dos rondas de 30 segundos. El puntaje más alto de las dos rondas será registrado.
- 5.7. Tiro de Devolución
 - 5.7.1. El atleta se para en un lado de la mesa con el juez, quien actúa como alimentador, parado en el lado opuesto.
 - 5.7.2. El alimentador lanza la pelota para que el atleta la devuelva con su golpe directo.
 - 5.7.3. Se otorga un punto al atleta si devuelve la pelota exitosamente al lado de la mesa del alimentador. La pelota debe golpear la mesa para que cuente como un punto. Si la pelota golpea la red y cae de vuelta en el lado de la mesa del atleta, no se otorga ningún punto.
 - 5.7.4. Se otorgan cinco puntos al atleta por regresar la pelota a cualquiera de los campos de servicio. En este caso, el atleta no recibe el punto adicional que usualmente se otorga cuando la pelota golpea al lado de la mesa del alimentador.
 - 5.7.5. El atleta intenta devolver un total de cinco pelotas.
 - 5.7.6. El máximo puntaje que puede lograrse es de 25 puntos.