CAMPEONATOS UNIVERSITARIOS
MADRID

REGLAMENTO

TENIS DE MESA INCLUSIVO

CAMPEONATO UNIVERSITARIO DE MADRID 2025

REGLAMENTO

1 La fecha de celebración de la competición será el día **7 de marzo**, más el día **8 de marzo** si fuera necesario, **desde las 9:00 h**. en jornada de mañana y/o tarde, en función del cómputo total de inscripciones.

2 El lugar de celebración del torneo será en la **Universidad Pontificia Comillas, situada en C/Alberto Aguilera, 23 (Madrid), Gimnasio**.

3 Podrán participar todos/as los/as alumnos/as, profesores/as, y personal universitario validados/as por su respectiva universidad madrileñas públicas y privadas. Se podrán inscribir sin límite de competidores/as por cada universidad hasta 20. Si el total de inscritos es muy alto se comunicará a las universidades participantes, y se hará el corte en 10. En todo caso, se hará todo lo posible para que todos los participantes puedan disputar el torneo.

4 Para la celebración del Campeonato Universitario de Tenis de Mesa de la Comunidad de Madrid, será de aplicación el Protocolo COVID de la Federación Madrileña de Tenis de Mesa (www.fedmadtm.com) para competiciones, así como el protocolo de la instalación donde se celebre.

5 Los deportistas interesados en participar en el Campeonato podrán inscribirse vía mail, y presencialmente hasta las **14:00 h del día 4 de marzo** en el Servicio de Deportes de cada universidad.

6 Los Servicios de Deportes de las universidades, deberán dar de alta en la plataforma GCAM a todos los participantes en los mismos plazos de inscripción para el campeonato.

7 La Competición estará organizada por la Universidad Pontificia Comillas, la Comunidad de Madrid y la Federación Madrileña de Tenis de Mesa.

CAMPEONATOS UNIVERSITARIOS
MADRID

La competición en sí estará dirigida, estructurada y controlada por un Juez Árbitro con apoyo de Árbitros que asistirán los diferentes encuentros que se desarrollen. Tanto el Juez como los árbitros serán pertenecientes al Comité Territorial de Árbitros de la FMTM (Federación Madrileña de Tenis de Mesa).
Dicha competición estará apoyada y supervisada por el personal de la Unidad de Deportes de la Universidad Pontificia Comillas.

INFORMACIÓN DETALLADA DEL CAMPEONATO:

- Organizador:

UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS
Director del torneo: Roberto Pérez
C/Alberto Aguilera, 23, 28015 Madrid

Inscripciones: Alberto Giménez.
Técnico de Comillas Bienestar-Deportes
Tel. 91 542 28 00 – Ext: 2133
E-mail: ***agimenez@comillas.edu***

COMUNIDAD DE MADRID
Subdirección General de Programas Deportivos
Dirección General de Infraestructuras y Programas de Actividad Física y Deporte
Viceconsejería de Deportes
Vicepresidencia, Consejería de Deporte, Transparencia y Portavocía del Gobierno
www.comunidad.madrid/servicios/deportes/deporte-universitario

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE TENIS DE MESA
C/ Payaso Fofó, nº1, 20080 Madrid.
Luis Martínez. Dirección Técnica.
Telf. / Wasap: 649566592.
E- Mail: direcciontecnicafmtm@gmail.com

8 El sorteo se celebrará el día **5 de marzo a las 11:00 h** en las instalaciones de la Federación Madrileña de Tenis de Mesa (www.fedmadtm.com) situada en C/Payaso Fofó, nº 1, Bajos Estadio Rayo Vallecano, al cual podrá asistir un representante o delegado de cada universidad participante.

Los cuadros definitivos con horarios, nombres y grupos se podrán consultar en la web de la federación (www.fedmadtm.com) y en los Servicios de Deportes de las universidades.

9 El Campeonato se realizará con material de competición de Tenis de Mesa de primera calidad homologado por la ITTF (Federación Internacional de Tenis de Mesa (www.ittf.com).

10 El Campeonato se disputará en las modalidades de:

- Individual masculino
- Individual femenino

11 Premiación: Habrá medallas para los 4 primeros clasificados en cada categoría.

12 Será obligatorio en la competición llevar uniformidad y calzado deportivo, preferiblemente pantalón corto o falda deportiva y camiseta de manga corta que será claramente de distinto color del de la pelota utilizada.

La pelota de competición será de color blanco.

13 El Campeonato se desarrollará en sistema de una fase de grupos y/o eliminatoria directa al mejor de 1, 3 o 5 juegos en función del total de inscritos que participaran en el campeonato. En primera ronda eliminatoria, y en la fase de grupos (si se jugara), se evitará en la medida de lo posible enfrentamientos entre participantes de una misma Universidad.

14 Será necesario presentar documento acreditativo de la personalidad (DNI o pasaporte) de cada uno/a de los/as participantes.

15 La competición se regirá por el Reglamento Técnico de Competiciones de la RFETM (Real Federación Española de Tenis de Mesa), cuyos aspectos fundamentales son:

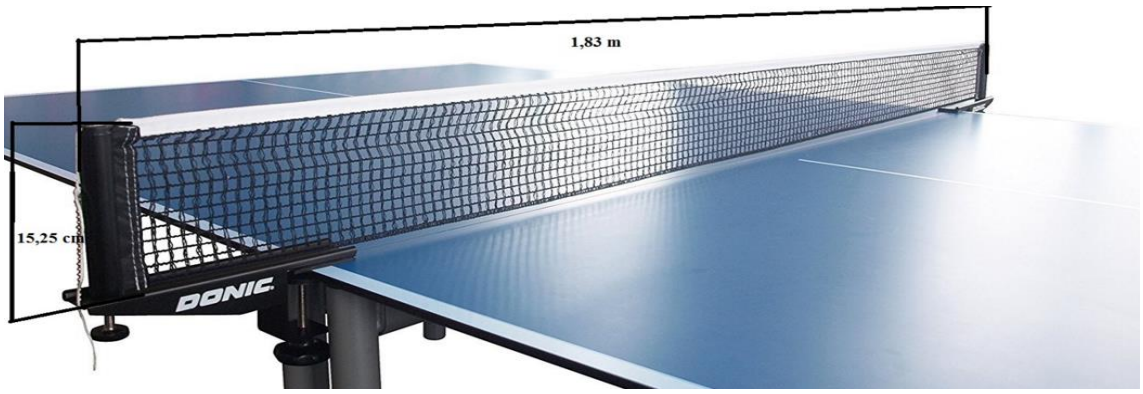
16 Se deberán cumplir los protocolos de salud establecidos en ese momento, cumplimento con la normativa existente.

- **La Mesa**

La superficie superior de la mesa será rectangular, con una longitud de 2,74 m y una anchura de 1,525 m, y estará situada a 76 cm del suelo. La superficie de juego 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. 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.

- **La Red**

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



- **La Pelota**

La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm, pesará 2,7 g, y de un material plástico, similar, blanca y mate.

- **La Raqueta**

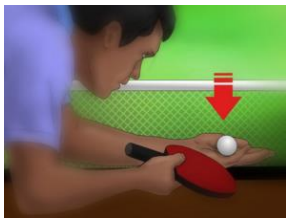
La raqueta deberá ser plana y rígida. El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2.0 mm, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia fuera y un grosor total no superior a 4.0. Antes del inicio de un partido, y siempre que cambie de raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su/s contrincante/s y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

El Servicio

El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano del servidor. Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba al menos 16 cm tras salir de la palma de la mano.

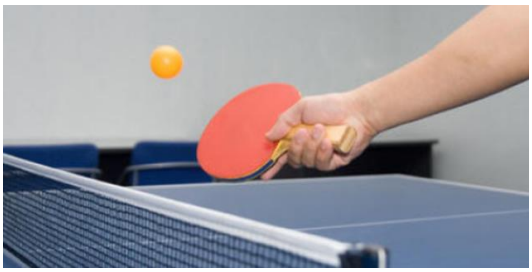
Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después toque directamente el campo del receptor. Desde el comienzo del servicio hasta que es golpeada, la pelota estará por encima de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al receptor por el servidor o su compañero de dobles ni por nada de lo que ellos vistan o lleven.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro pueda estar convencidos que cumple con los requisitos de las Reglas, y pueda decidir que un servicio es incorrecto. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido que una discapacidad física impide su cumplimiento.



- **La Devolución**

Tras haber sido servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que toque el campo del oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.



CAMPEONATOS UNIVERSITARIOS MADRID

- **Orden de Juego**

En individuales el servidor hará primero un servicio; el receptor hará entonces una devolución, y en lo sucesivo, servidor y receptor harán una devolución alternativamente.

- **Jugada Anulada**

- Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el receptor.
- Si se efectúa el servicio cuando el receptor no está preparado.
- Si el receptor está en silla de ruedas y en el servicio la pelota, después de tocar el campo del receptor vuelve en dirección a la red se queda en reposo sobre el campo del receptor; en individuales sale del campo del receptor por cualquiera de sus laterales.

- **Interrupciones**

Para corregir un error en el orden de servicio, recepción o lados.

Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada

- **Tanto**

Un jugador ganará un tanto:

- si un oponente no hace un servicio correcto;

- si un oponente no hace una devolución correcta;
- sí, tras haber realizado un servicio o una devolución, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por un oponente;
- si la pelota pasa por encima de su campo o más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por un oponente;
-si la pelota, después de haber sido golpeada por un oponente, pasa a través de la red, o entre la red y los postes de ésta, o entre la red y la superficie de juego;
-si un oponente obstruye la pelota;
-si un oponente golpea la pelota dos veces consecutivas de forma deliberada;
-si un oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos exigidos.
-si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego;
-si un oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red;
-su oponente toca la mesa con cualquier mano antes de golpear la pelota;
-el reposapiés o los pies del oponente tocan el suelo durante el juego.

- **Un juego**

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia.

- **Partido**

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

- **Orden del servicio, Recepción y Lados**

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

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

Después de cada 2 tantos anotados, el receptor o pareja receptora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores hayan anotado 10 tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y de la recepción será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

- **Equipamiento**

Tendrá que haber en todas las competiciones, mesas de juego, vallas separadoras que delimiten los campos de juego, redes, pelotas, marcadores, mesa y sillas para jueces y árbitros. También habrá megafonía.

- **Vestimenta**

La vestimenta de juego consistirá normalmente en una camiseta de manga corta y pantalón corto o falda o vestido deportivo de una pieza, y zapatillas de deporte. El color principal de la camiseta, falda o pantalón corto, excepto las mangas o cuello de la camiseta, será claramente distinto del de la pelota utilizada. La pelota utilizada será de color blanco. Las prendas utilizadas no podrán llevar dibujos o rótulos que pudieran resultar ofensivos o desacreditar el juego.

- **Mal Comportamiento**

Los jugadores y entrenadores u otros consejeros evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte, como, por ejemplo, lenguaje inapropiado, romper deliberadamente la pelota o golpearla hacia fuera del área de juego, dar patadas a la mesa o a las vallas y faltar al respeto a los oficiales de partidos.

Si en cualquier momento un jugador, un entrenador u otro consejero cometa una ofensa grave, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al juez árbitro; para infracciones menos graves el árbitro podrá, en la primera ocasión, mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización. El juez árbitro consensuado con la unidad de deportes de la Universidad Pontificia Comillas tendrá potestad para descalificar a un jugador por falta grave o conducta ofensiva, informado o no previamente por el árbitro; de hacerlo así mostrará una tarjeta roja.

- **Buena Imagen y Fair Play.**

Jugadores, entrenadores y oficiales apoyarán el objetivo de una buena presentación del deporte y salvaguardar su integridad absteniéndose de cualquier intento de influenciar sobre los elementos de una competición de una manera contraria a la ética deportiva. Los jugadores tienen que hacer todo lo posible para ganar un partido y no se retirarán salvo por razones de enfermedad o lesión.

17 Todas aquellas cuestiones no recogidas en este Reglamento se regirán por la Normativa General como por el Reglamento de Régimen Disciplinario de los Campeonatos Universitarios de la Comunidad de Madrid.