**REGLAMENTO DE TORNEO DE PING PONG – SEPTIEMBRE 2016**

1. El torneo se jugará los días miércoles y viernes desde las 5pm hasta las 8pm, comenzando el miércoles 21 de septiembre.
2. El torneo comenzará con el primer partido del nivel Avanzado.
3. El torneo está dividido en 12 equipos para el nivel avanzado y 6 equipos para el nivel básico.
4. El orden de los partidos está especificado en el Fixture adjuntado, pero se jugará de manera intercalada: cada 2 partidos del nivel avanzado se jugará 1 partido del nivel básico.
5. Si el equipo no se presenta se da por partido perdido. A excepción de que haya avisado con una anticipación de 1 hora.
6. Quién saca primero: Se define tirando una moneda.
7. El saque se turna entre tú y tu compañero, empezando por el de la derecha, y la pelota debe caer primero tu lado de la mesa y luego realizar un tiro cruzado hacia el lado de tu adversario.
8. El saque cambia de lado cada cinco puntos. Luego de anotar cinco puntos, la persona en el equipo contrario que recibe el tiro cruzado del servicio tiene que sacar. Luego de anotar cinco puntos más, entonces tu compañero saca.
9. Si la pelota toca la red en un saque, y pasa, el saque es una falta y se repite sin que se adjudiquen puntos; si toca la red y no pasa es punto contrario. Luego de dos faltas consecutivas, el punto va para quien debía recibir el saque.
10. Devuelve la pelota: Después de un saque o devolución, es posible devolver la pelota por encima o alrededor de la red a cualquier punto en el lado de la mesa de tu oponente. La pelota debe devolverse después de rebotar una vez en tu lado pero antes de que rebote dos veces o choque al piso o cualquier otro objeto fuera de la mesa.
11. Si la pelota toca la red en una devolución, pero pasa por encima de la red y cae en el lado de tu oponente, la pelota aún está en juego y tu oponente debe devolverla.
12. Marca puntos: Se adjudica un punto por cada tanto que no es falta, y cualquiera de los oponentes puede marcar un punto sin importar quien sacó. Aquí está el punto esencial: Si tu saque choca la red, sale de la mesa sin caer en el lado de tu oponente, o cae en la mitad equivocada del lado de tu oponente, el oponente o equipo que recibe marca un punto.
13. Si recibes un saque o una devolución legal y le pegas a la pelota más de una vez con tu raqueta o tocas la pelota con tu cuerpo, se adjudica un punto a tu oponente. Ten en cuenta que si el saque o la devolución de tu oponente no cae en tu lado de la mesa, aún obtienes el punto incluso si la pelota te pega a ti o si la agarras luego de pasar el borde de la mesa.
14. Si tocas la mesa con tu mano libre o mueves la mesa, tu oponente marca un punto.
15. Se juega a 15 puntos (alternando el saque cada cinco puntos). Para ganar, uno debe tener una ventaja de dos puntos. Por ejemplo, si los equipos están empatados 14-14, el orden normal de saque prosigue, pero el servidor cambia de lado después de cada punto, en lugar de cada cinco puntos.