



REGOLAMENTO GIOCO DEL PING-PONG

Nel ping-pong la partita ha inizio quando la pallina lascia la mano del giocatore che gioca il primo servizio (la battuta).

Un incontro standard secondo le regole internazionali si svolge in cinque set (o partite). Vince l'incontro chi si aggiudica tre partite su cinque, con un risultato quindi che va da 3-0, a 3-1, e a 3-2. La singola partita invece si chiude a 11 punti, quando l'avversario ne ha totalizzati meno di 10. Se invece ci si trova all'interno della partita con un punteggio di 10 a 10, si va a oltranza finché uno dei due giocatori riesce per primo ad andare sopra di due punti dall'altro giocatore (12-10, 13-11) con limit point a 14.

La battuta o il servizio

Prima dell'inizio dell'incontro di ping-pong viene effettuato il sorteggio con moneta per chi effettuerà la prima battuta (o servizio). Il giocatore che quindi batte per primo effettua due battute consecutive e poi cede il servizio all'altro giocatore. Si prosegue fino al termine della partita, due servizi ciascuno. Nel caso in cui ci si trovi con un punteggio di 10 a 10, e per tutte le battute successive fino al termine della partita, le battute saranno una a testa.

Per battuta, o servizio, si intende il colpire la pallina con la propria racchetta da ping-pong, facendola rimbalzare una sola volta nel proprio campo e facendole superare la rete toccando il tavolo avversario, una o più volte. Qualora la pallina sfiorasse la rete durante la battuta, prima che essa tocchi il campo avversario, è considerato fallo e si ripete la battuta, senza che vengano aggiudicati punti a nessuno. Anche qualora la pallina colpisse i supporti in ferro o plastica, sarà da ritenersi fallo e il servizio dovrà essere ripetuto. **LA PALLINA DEVE ESSERE VISIBILE PRIMA CHE QUESTA VENGA COLPITA.**

Se la pallina colpisce il bordo del lato corto (frontale) del tavolo e torna indietro, equivale al fallo di "net" e si ripete la battuta. Sono ammessi due falli di "net".

I falli nel ping-pong

Nel gioco del ping-pong esistono i falli, intesi come azioni non ammesse e che, se commessi, attribuiscono il punto all'avversario. I possibili falli sono i seguenti:

- il giocatore (o la sua racchetta) toccano la rete
- il giocatore appoggia la mano libera (quella che non impugna la racchetta) sul tavolo
- il giocatore sposta anche inavvertitamente il tavolo di gioco
- la pallina è toccata con una parte del corpo diversa della racchetta del giocatore o dalla mano dello stesso che la impugna
- la pallina viene nascosta prima di essere colpita: il servizio si ripete come se fosse un fallo di "net" e pertanto vale la stessa regola (sono ammessi due "net")

I punti e la loro assegnazione durante la partita

Un giocatore guadagna un punto in uno dei casi seguenti:

- l'avversario effettua un servizio che non è valido (secondo quanto descritto sopra in merito alla battuta)
- l'avversario manca la palla con la racchetta durante un rinvio
- l'avversario colpisce la palla con la racchetta durante un rinvio ma la manda fuori dal tavolo
- l'avversario commette un fallo (vedi la sezione falli)
- la pallina rimbalza due o più volte nel campo avversario
- la pallina viene colpita dall'avversario due volte consecutivamente.

E' consentito colpire la pallina senza che essa abbia rimbalzato neanche una volta nel proprio campo (con il cosiddetto "colpo al volo"), a patto che il colpo sia eseguito con la mano all'interno del perimetro del tavolo (in questo caso è il giudice di gara a validare l'azione).