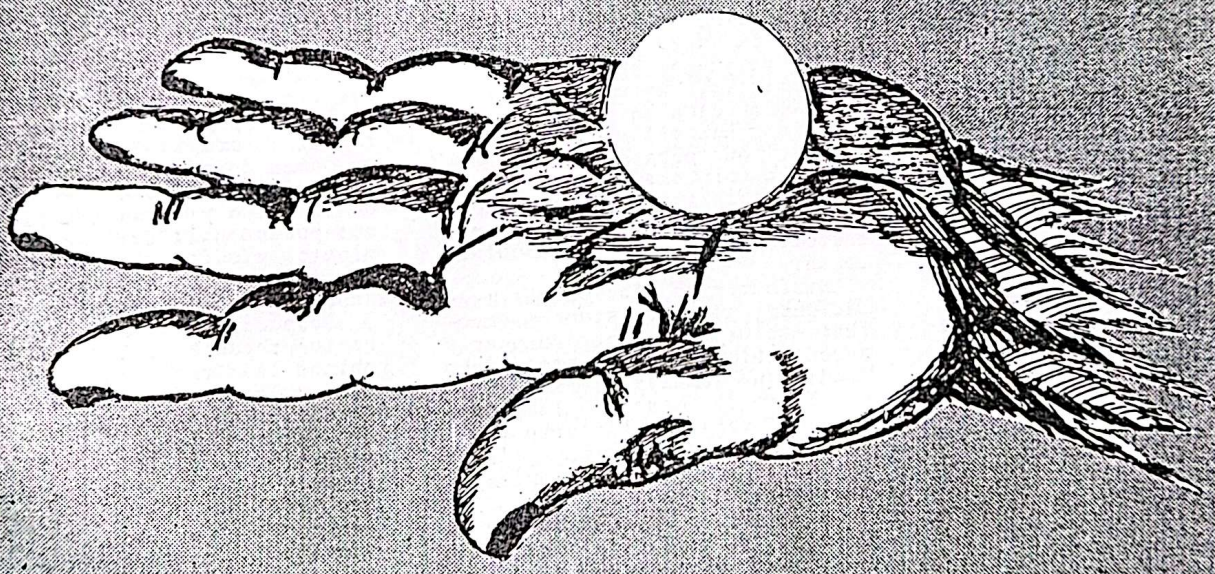


PANAMA Y EL

TENIS de MESA



F. Sido y V. Barna

2 OPINIONES SOBRE

EL DOMINIO ASIÁTICO

A FERENC SIDO se le formuló la siguiente pregunta: Europa continuará sufriendo el dominio asiático en Tenis de Mesa ?.

Nueve veces campeón mundial, tres veces campeón de Europa, 28 veces campeón de Hungría, el húngaro Ferenc Sido, ha vestido 200 veces el uniforme con los colores de su país. Habiendo practicado el Tenis de Mesa durante 27 años, actualmente ha "colgado la raqueta", a la edad de 39 años. Sido, un coloso de 1. 87 metros de estatura y 100 kilos de peso, es uno de los pocos europeos que ha podido luchar de igual a igual con los asiáticos y también ha logrado vencerlos. Habiendo terminado su carrera deportiva activa, ha sido nombrado por el Comité Húngaro de Deportes y Cultura Física, Inspector principal de Tenis de Mesa. A la pregunta de un corresponsal de prensa poco tiempo antes de los Campeonatos Mundiales en Praga, sobre si los europeos continuarán sufriendo la superación asiática, respondió:

"Yo pienso que no... Fué sólo después del advenimiento de la raqueta "soft" que los chinos y japoneses conquistaron la supremacía mundial, gracias a su energía y extraordinaria rapidez. El revés continúa siendo su talón de Aquiles, pero lo remediamos con un espléndido juego de piernas y velocidad en las jugadas. Han impuesto a los europeos su estilo ofensivo, manteniendo la iniciativa durante el juego. Desafortunadamente, los Europeos no han encontrado ningún antídoto. La mayoría de los grandes jugadores de nuestro Continente hacen gala de un juego esencialmente monocorde y defensivo. La defensa no es suficiente para detener a esos verdaderos "azogues" que son los jugadores asiáticos. Sólo dos europeos han sido capaces de detenerlos: el checo Andreadis y - me excusan lo que pueda parecer vanidad - yo mismo. Nos hemos impuesto a los mejores jugadores de Asia porque sabemos atacar tanto de derecha como de revés e igualmente defenderemos cerca a la mesa. Nosotros les imponemos nuestro propio estilo, logrando destruir su fozza ofensiva mediante contra - ataques relámpagos.

Estoy íntimamente persuadido de que no se puede ganar a los

Asiáticos sino con un estilo muy completo y variado. Los jugadores húngaros han dado últimamente un gran paso en ese sentido, lo cual me permite afirmar que la hegemonía de los Japoneses y Chinos no durará por largo tiempo. Nuestras tradiciones en esta disciplina constituyen un estímulo. Hemos cedido provisionalmente la primacía mundial, pero estamos trabajando para reconquistarla. Debemos alcanzarla en algunos años.

En cuanto a las damas, la supremacía de Asia, actualmente es menor. En los campeonatos mundiales de Praga, Eva Koczian, quien se ha preparado muy seriamente; deberá tomar la revancha sobre sus adversarias Asiáticas.

Algunos aseguran que la aparición del caucho "soft" y del "sandwich" han privado al Tenis de Mesa de sus elementos espectaculares, que el juego basado en una ofensiva constante llevada al extremo, en la cual dominan los factores de velocidad y condiciones físicas; lo han hecho monótono, poco atrayente al espectador. No comparto esa opinión.

En efecto, al comienzo, después de la aparición del caucho Soft, el juego se tornó un poco primitivo, pero desde entonces mucha agua ha pasado por el Danubio y hemos llegado a la parada, que para muchos jugadores, la sorpresa más desagradable es enfrentarse a un jugador que utilice una antigua raqueta cubierta con caucho granulado común.

Basándose en las buenas tradiciones, se puede siempre efectuar duelos tan emocionantes y espectaculares como antes. Debo añadir que gracias al "sandwich" el Tenis de Mesa ha llegado a ser un verdadero deporte que exige una preparación física perfecta y un entrenamiento, constante.

El Tenis de Mesa en Europa ha perdido su público, no a causa del "soft" sino porque no hay en nuestro Continente jugadores de clase mundial. Hemos podido observar este mismo estancamiento en nosotros, pero con la aparición de Fahazi, quien verdaderamente ha progresado mucho, las tribunas se llenan de nuevo.

Deseamos verdaderamente reconquistar nuestra primacía perdida. Hemos comenzado con una escuela central de Tenis de Mesa

para niños de 5 a 10 años, la cual se encuentra bajo la dirección de nuestra Federación. Dentro de algunos años estos muchachos podrán pasar a los clubes, y para que el Tenis de Mesa llegue a ser un deporte de masas estamos preparando numerosos entrenadores idóneos.

Estos son los medios que nos asegurarán la reconquista de las posiciones de antaño".

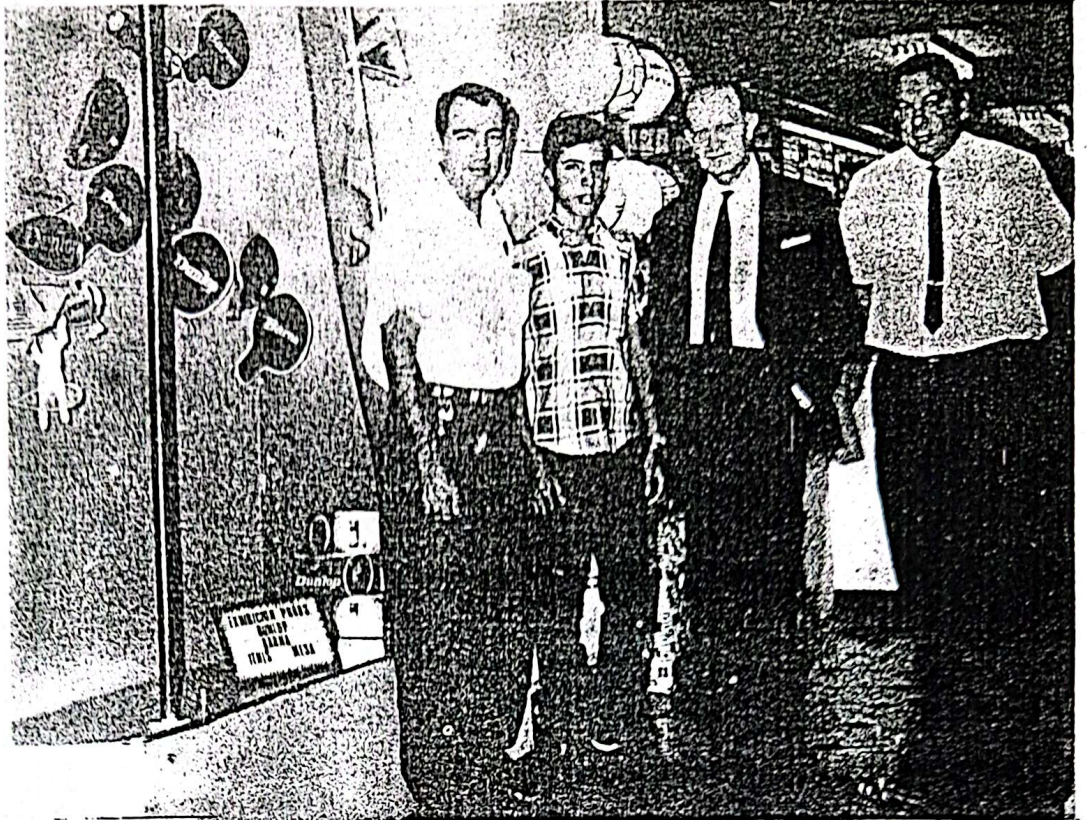
CON LUCIDEZ E INTELIGENCIA
VICTOR BARNÁ ANALIZA LAS OPCIONES DE LOS EUROPEOS.

Hace 2 años en Pekín, la China puso fin a la supremacía del Japón derrotándolo claramente, por Equipos. Se debió principalmente a que los jugadores Chinos tenían una especie de revés así como también, buen golpe derecho, probando que tener dos golpes es mejor que dominar uno sólo. Durante muchos años, para ser exactos, después de que el Japón se impuso en el Tenis de Mesa Mundial, se ha sostenido que es un "handicap" conocer muchos golpes. Según ellos los jugadores que poseen solamente un golpe, digamos el derecho, no pueden fallar, ya que no necesitan cambiar de agarre, ni tienen que reflexionar qué golpe van a utilizar y pueden por tanto reforzar su propio juego. No estaré jamás de acuerdo con esto. En mi humilde concepto, es en base de su juego y de su inteligencia que pueden utilizar sus conocimientos y entre mayores sean éstos, mejores resultados obtendrán.

Después de los campeonatos de Pekín pregunté a los dirigentes chinos la fórmula que recomendarían y seguirían en el futuro. Quedé placenteramente sorprendido cuando dijeron que no tenían intención de poseer un tipo especial de juego. Sus deseos son que cada jugador desarrolle el juego para el cual él o ella tengan mayor disposición. Esta política es provechosa. El año pasado en Praga, la China trajo un gran número de jugadores con diversos estilos. Tenían atacadores constantes, defensores puros y algunos utilizaban el agarre ortodoxo a la Europea. Y la China "barrió" a todos los que se le pusieron por delante, dando prueba de una superioridad, comparable únicamente con la de los húngaros hace 30 años.

El 5 veces campeón mundial y uno de los exponentes en éste interesante artículo, VICTOR BARNA, estuvo de visita en Panamá en agosto de 1968.

Aquí lo vemos en el ALMACEN MAURICIO, en compañía de Mauricio Menasche, David Menasche y, al extremo derecho, el Baby Alemán Jr.



Después de mucho tiempo, en numerosos países, muchos entrenadores no creen sino en un sólo tipo de juego. Obligan a sus jugadores a adoptarlo sin tener en cuenta sus aptitudes o dificultades para ejecutarlo. Ahora la consigna es que toda bola se debe golpear fuertemente. Hace 15 años, durante el reinado de Bergmann y compañía, todo era defensiva.

Estoy convencido que todo esto es falso. Las cualidades individuales de los jugadores, su inteligencia, su control de la bola, su temperamento, su espíritu de lucha, etc., son mucho más importantes que el estilo a seguir. Agradezco a los chinos el haberme aportado esta verdad, al ganar en Masculinos y perder en Femeninos. Quizá más aún con la pérdida de las competencias femeninas, probaron que el estilo importa poco. Si no podemos formar un jugador ellos tampoco podrán hacer mucho por formarse.

Antes de las competencias esperaba que la zanja existente entre Asiáticos y Europeos podía ser rellena. Vana esperanza. Los chinos cruzaron la fosa. Seis Chinos entre los 8 primeros puestos dice mucho. El único consuelo que tuvieron los europeos, fue ver que el Japón no ha mejorado. Juega exactamente como hace 10 años, a pesar de que Ogi-mura tiene más edad, los jugadores más jóvenes no tienen su calidad. Están felices de que Matsuzaki hubiera logrado 4 títulos mundiales.

Cómo los chinos han mejorado su juego? - Desde luego, aprendiendo

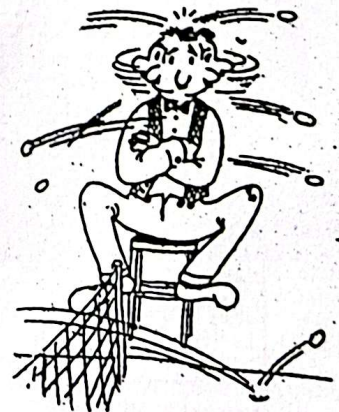
y utilizando un buen revés. Me entenece verlo realizar a los jóvenes europeos, pero es raro que excepto los chinos casi nadie golpea de revés. El revés del Campeón Mundial Tse-tung es una fantasía a pesar de su agarre "lapicero". - No hay duda que esto lo hace superior a todos los otros.

Segundo, los Chinos utilizan el estilo encima de la malla, más exactamente pasando la bola a muchas pulgadas por encima de ella. - Los golpes son perfectamente "curvos", con poca oportunidad de que se queden en la malla. Cuando la altura de la malla era de 6 pulgadas tres cuartos (hoy es de 6 pulgadas) nosotros jugábamos así como los Japoneses. La diferencia estriba en que por su maravilloso control de la bola los Chinos no solamente elevan la bola sino que al mismo tiempo le dan fuerza terrible a ese golpe. Si algo se puede deducir de Praga es: utilizar el espacio por encima de la malla para obtener un mejor control de la bola; nunca jugar rasante, porque es muy arriesgado.

He dicho antes que el individuo es más importante que el estilo. Voy aún más lejos. No imitamos a los Chinos ni a nadie. Cuando logremos igualarlos, ya ellos tendrán algo nuevo. Por otra parte las imitaciones jamás son tan buenas como el original. Si es posible, mejoremos la idea original o busquemos algo nuevo. Sé que esto es más fácil decirlo que hacerlo.

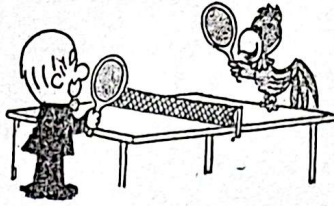
Unas palabras respecto al ser-

vicio. Es hora de que los reglamentos se apliquen estrictamente. Es desagradable para el jugador que respeta los reglamentos, que los contendores lo ignoren completamente. Al respecto, los asiáticos son especialmente culpables. - Ellos sirven tan rápidamente que es difícil ver lo que hacen, pero estoy casi seguro - y otros también - que así como es cierto que en el momento en que muestran la bola al árbitro, la palma de la mano está extendida, al instante de lanzarla al aire, vuelven a cerrar los dedos, reteniéndola, lo cual les permite dar más efecto a sus servicios. Si se sirve observando los reglamentos, el efecto que se puede obtener es limitado. No es que reteniendo la bola, momentáneamente al servicio, se vuelva incontestable. Es cuestión de principios: los reglamentos son claros, pero su aplicación debe ser más estricta.



CAMPEONATOS INTERCOLEGIALES

1966



68-69

INDIVIDUAL

- 1.-Carlos Chong
- 2.-Beny Rozembaum
- 3.-Henry Faarup
- 4.-David Menasche
- 5.-Alberto Simhom

MENOR

- 1.-Jorge Benyi
- 2.-Ricardo Benyi
- 3.-Jorge Chong
- 4.-Michael Simonz

FEMENINO

- 1.-Camille Callender
- 2.-Marixenia Dfaz

DOBLES

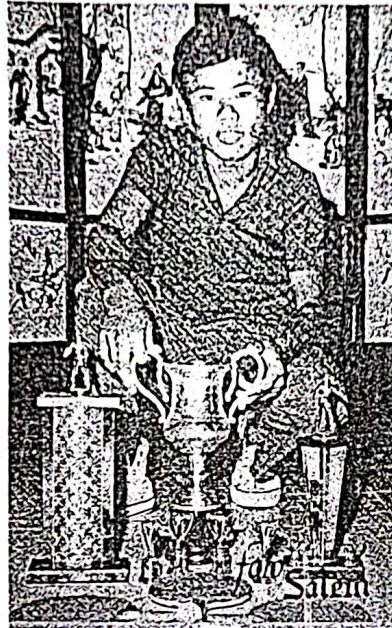
- 1.- David Menasche-Henry Faarup
- 2.- B. Rozembaum-Alberto Simons

MIXTOS

- 1.-C. Callender-- R. Benyi
- 2.- ..B. Sinclair - Jorge Backer

EQUIPO MASCULINO

- 1.- ESCUELA PANAMA:
 - Carlos Chong
 - Pablo Chong
 - Jorge Chong
 - Alejandro Lee
- 2.- COLEGIO JAVIER:
 - David Menasche
 - Henry Faarup
 - Alfonso Ferrer



CARLOS CHONG
Bi-campeón
Intercolegial.

INDIVIDUAL MASCULINO

- 1.-Carlos Chong
- 2.-Pablo Chong
- 3.-Jorge Chong
- 4.-Stanley Hall Jr.
- 5.-Jorge Nelson

INDIVIDUAL FEMENINO

- 1.-Camille Callender
- 2.-María Cristina Mosquera
- 3.-Aminta Vander Hans
- 4.-Irene Fonseca
- 5.-Hagueira Mollick

DOBLE MASCULINO

- 1.-Pablo Chong-Carlos Chong
- 2.- ..Armando Pilarte-J. Jiménez
- 3.- S. Hall Jr.-Guillermo Conell

MIXTO

- 1.- A. Vander Hans - Pablo Chong
- 2.- ...Hagueira Mollick - A. Lou
- 3.- .Stella Bello - Jorge Nelson

EQUIPOS MASCULINOS

- 1.-ESCUELA PANAMA
- 2.-INSTITUTO PANAMERICANO
- 3.-PRIMER CICLO PANAMA

EQUIPOS FEMENINOS

- 1.-MARIA INMACULADA
- 2.-INSTITUTO PANAMERICANO
- 3.-COLEGIO SAN VICENTE



COLEGIO
JAVIER



COLEGIO
SAN
VICENTE

INDICE

	A	B	C
Accidentes	9c.	6	2f, 2g, 3b.
Aceleración del Juego	9e, 10i, 14, 16.	4b.	
Advertencias al Jugador			2d, 10c.
Anulación	9	4	2d, 2f, 2g, 7b, 8d.
Apelaciones		3d, 5.	
Aplicabilidad de Reglamenta- ciones y Recomendaciones:	1		
Arbitro, atribuciones del		3b.	2a.
Area de Juego, delimitación		2e, 2f.	5a.
Bola	3	7	2g, 5a.
Bola en los bordes	17f.	3c.	2e.
Bola en Juego	8		
Cambio de lados y servicio	14		8b.
Conducta de los Jugadores			10.
Consejos a los Jugadores		5.	3a, 10b.
Contador de golpes		3b, 4b.	2a.
Conteo		4a.	6, 7, 8.
Conteo, indicadores del:			6e.
Corrección de Errores	15		2b, 2c.
Cronometrista		4b.	
Daño del Equipo		6	3b.
Definiciones	17		
Devolución buena	7		
Elección de lados y servicio	13		4a.
Errores, corrección de:	15		2b, 2c.
Falta de cambio de lados, servicio o recepción:	15		4d.
Fondo		2g.	
Iluminación		2h.	
Indicadores del conteo			6e.
Informaciones a los especta- dores:			9
Juego, un:	11		
Juego, bola en:	8		
Juego continuo	12		
Juez de línea		3c.	2a.
Juez General, atribuciones del:		2c, 3a, 3d, 7.	5b, 10c.
Malla	2, 17a.	2b.	5a.
Mesa	1	2a.	5a.
Orden del Juego	5		4
Partido, un:	12		
Período de reposo	12		3a.
Pisos		2d.	
Prácticas		7	
Protestas		5	5b.
Punfo	10		
Raqueta	4		5a.
Recibidor no listo	9b		7b.
Reemplazo de dirigentes de Partidos:		3a.	
Reglamentaciones y Recomen- daciones:	1		
Reposo, período de:	12		3a.
Ruidos			2f, 4, 7c.
Servicio	6, 17h.		2d.
Sistema de Aceleración	9e, 10i, 14, 16.	4b.	
Suspensión del Juego		6	3b, 10c.
Vestidos		2c.	5b.

piso. Podrá ser construída de cualquier material y deberá proporcionar un rebote uniforme no menor de 22 cms., ni mayor de 25 cms. cuando se deje caer sobre su superficie una bola reglamentaria, desde una altura de 30.5 cms. La superficie de juego deberá ser de color oscuro, preferiblemente verde oscuro; y mate, con una línea de 2 cms. de ancho a lo largo de cada borde. Las líneas de 152.5 cms. que limitan la terminación de la superficie de juego se llamarán "líneas finales" y las líneas de 274 cms. que limitan los lados, se llamarán "líneas laterales". Para dobles, la superficie de juego estará dividida en mitades, por una línea blanca de 3 mm. de ancho, paralela y equidistante a las líneas laterales, que será llamada "línea central". La línea central puede, por conveniencia, estar marcada permanentemente en toda la longitud de la mesa y esto de ninguna manera invalida la mesa para juegos individuales.

2.- LA MALLA Y SUS SOPORTES.
La superficie de juego estará dividida en "campos" de igual área, por una malla paralela y equidistante a las líneas finales. La malla con su suspensión tendrá 183 cms. de longitud y 15.25 cms. de altura sobre la superficie de juego, en toda su extensión, y su borde inferior rozando la superficie de juego. Estará suspendida por una cuerda asegurada a cada lado a un poste vertical de 15.25 cms. de alto, que deberá sobresalir 15.25 cms. de la línea lateral.

3.- LA BOLA.
La bola será esférica, con un diámetro no menor de 37.2 mm. ni mayor de 38.2 mm. Estará hecha de celuloide u otro plástico similar, blanco y mate, con un peso entre 2.40 y 2.53 gramos.

4.- LA RAQUETA.
La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma y peso. Su superficie debe ser de color oscuro y mate. La hoja deberá ser de madera continua de espesor uniforme, plana y rígida. Si la hoja está cubierta por cualquiera de sus lados, estas cubiertas sólo pueden ser: de caucho plano, granulado, común, con las granulaciones hacia afuera y con un espesor total no mayor de 2 mm.; o de emparedado (sandwich), formado por una capa de caucho celular. (caucho esponja) recubierta con caucho plano granulado común, con las granulaciones hacia adentro o hacia afuera, de un espesor total no mayor de 4 mm. Cuando se usa caucho en ambos lados de la raqueta, el color de los dos lados deberá ser similar; cuando se usa madera por uno o ambos lados, deberá ser de color oscuro, natural o teñido, pero no pintado; en tal forma que no cambie el carácter de la superficie de fricción.

La parte de la hoja cercana al mango y que es agarrada con los dedos, puede estar cubierta con

A.- Reglas Básicas Del Tenis De Mesa

1.- LA MESA

La mesa será una superficie rectangular de 274 cms. de longitud y 152.5 cms. de ancho sos-

tenida en tal forma que su superficie, llamada "superficie de juego", permanezca en un plano horizontal, a 76 cms. sobre el

cualquier material conveniente para el agarre. Igualmente si el lado revés de la raqueta no se usa nunca para golpear la bola, puede estar cubierto con cualquier material, pues la limitación de los materiales de cubierta se refiere solamente a la superficie con que se golpea la bola; un golpe dado con cualquier material diferente a los especificados, es ilegal y ocasiona la pérdida de un punto.

5.- EL ORDEN DEL JUEGO.

En individual, el servidor debe realizar primero un buen servicio, el receptor deberá entonces efectuar una buena devolución y desde ese momento en adelante, ambos, alternativamente deberán realizar buenas devoluciones.

En Dobles, el servidor deberá realizar primero un buen servicio, el receptor deberá entonces efectuar una buena devolución, el compañero del servidor hará una buena devolución, el compañero del receptor deberá realizar una buena devolución y en adelante, cada jugador, alternativamente en su turno, deberá hacer buenas devoluciones.

6.- UN BUEN SERVICIO.

La bola debe estar colocada en la palma de la mano libre, la cual debe estar inmóvil, abierta y plana, con los dedos juntos y el pulgar libre. Durante el servicio, mientras la mano libre está en contacto con la bola, debe estar en todo momento por encima del nivel de la superficie de juego.

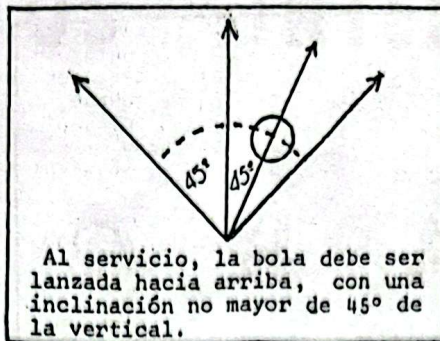
El servicio comienza cuando el servidor lanza la bola con sólo la mano, sin impartirle efecto, lo más verticalmente posible hacia arriba (ver diagrama siguiente) en tal forma que la bola sea en todo momento visible al árbitro y por lo tanto, visible también cuando sale de la palma de la mano.

Cuando la bola desciende desde la altura de su trayectoria, debe ser golpeada en tal forma que toque primero el campo del servidor y pasando directamente sobre, o alrededor de la malla, toque el campo del receptor.

En dobles, la bola debe tocar primero el campo derecho del servidor o en la línea central, a éste lado de la malla, y pasando luego directamente sobre o alrededor de la malla, tocar el campo derecho del receptor o la línea central, al otro lado de la malla.

Durante el servicio, en el momento del impacto de la raqueta la bola debe estar por detrás de la línea final del campo del servidor, o de sus prolongaciones imaginarias a cada lado.

La observación estricta del método prescrito para servir, puede pasarse por alto cuando el árbitro ha sido notificado, antes de comenzar el partido; que el jugador se encuentra impedido físicamente para realizar un



servicio ceñido estrictamente a los reglamentos.

7.- UNA BUENA DEVOLUCION.

Una bola de servicio o de vuelta correctamente durante el juego, deberá ser golpeada en tal forma que, pasando directamente sobre, o alrededor de ella, toque directamente el campo contrario, o en el caso de que la bola, habiendo sido servida o devuelta en juego, regrese por su propio impulso por encima, o alrededor de la malla; deberá ser golpeada mientras aún está en juego, en tal forma que toque directamente el campo contrario. Si la bola al pasar sobre, o alrededor de la malla toca a ésta o a sus soportes, se considerará como si hubiera pasado directamente.

8.- EL JUEGO.

La bola está en juego, desde el momento del servicio cuando es lanzada desde la mano, hasta cuando:

- toque cualquiera de los campos dos veces consecutivas.
- toque cada campo alternativamente, sin haber sido golpeada por la raqueta, exceptuándose la bola de servicio.
- sea golpeada más de una vez consecutiva por cualquiera de los contendores.
- toque a uno de los jugadores o a cualquier cosa que use o lleve consigo, excepto la raqueta o la mano que sostiene a ésta, desde la muñeca hacia abajo.
- sea recogida de volea.
- toque cualquier objeto diferente a la malla, los soportes o a los ya mencionados.
- durante el servicio, en dobles, toque el campo izquierdo del servidor o del receptor.
- en dobles, haya sido golpeada por un jugador a quien no corresponde el turno, excepto lo establecido en la regla 15.
- bajo el sistema de aceleración, haya sido devuelta por trece buenas devoluciones sucesivas del receptor o pareja receptora.

9.- UNA ANULACION.

La secuencia será nula:

- si la bola de servicio, al pasar sobre la malla, toca a ésta o a sus soportes, siempre y cuando que por otros aspectos el servicio sea bueno, o que sea recogida de volea por el receptor.

- si el servicio se realiza no estando el receptor, o su compañero de dobles, preparados, pero el jugador no podrá reclamar que no estaba listo, si él o su compañero en dobles, intentan golpear la bola.

- si debido a un accidente fuera de su control, un jugador falla al realizar un buen servicio o una buena devolución.

- si es interrumpida para corregir un error en el orden del juego o de lados.

- si es interrumpida para aplicar el sistema de Aceleración.

10.- UN PUNTO.

Excepto lo establecido en la Regla 9, un jugador perderá un punto:

- si falla al realizar un buen servicio.
- si después de un buen servicio o una buena devolución de su oponente, falla al devolver la bola.
- si él, su raqueta o cualquier cosa que use o lleve consigo, toca la malla o sus soportes, mientras la bola está en juego.
- si él, su raqueta o cualquier cosa que use o lleve consigo, mueva la superficie de juego, mientras la bola está en juego.
- si la mano libre, la que no sostiene la raqueta, toca la superficie de juego, mientras la bola está en juego.
- si la bola en juego, cruzando el espacio sobre la mesa, antes de que haya sobrepasado sus líneas finales o laterales, no habiendo aún tocado la superficie de juego de ese lado, desde cuando fue golpeada por su contendor, entra en contacto con el jugador o con cualquier cosa que use o lleve consigo.
- si la bola es recibida de volea.
- si en dobles, la bola es golpeada por un jugador a quien no corresponde el turno excepto lo establecido en la Regla 15.
- si bajo el sistema de Aceleración, el servicio y los doce golpes siguientes del jugador o pareja servidores, son devueltos correctamente por el jugador o pareja receptores.

11.- UN JUEGO.

Un juego lo ganará el jugador o pareja que obtenga primero 21 puntos, a no ser que ambos jugadores o parejas igualen a veinte puntos, en cuyo caso lo ganará el jugador o pareja que primero anote 2 puntos de ventaja sobre el jugador o pareja contendores.

12.- UN PARTIDO.

Un partido podrá constar de un solo juego, o al mejor de 3 juegos, o al mejor de 5 juegos. El juego será continuo a través de todo el partido, excepto cuando cualquiera de los jugadores o parejas, solicite permiso

para un período de reposo de no más de 5 minutos de duración entre el tercero y cuarto juegos de un partido al mejor de 5 juegos.

13.- ELECCION DE LADOS Y SERVICIO.

En cada partido, la elección de lados y derecho a servir o a recibir, se decidirá por sorteo. El favorecido por la suerte, podrá escoger el derecho a servir o a recibir primero y el perdedor tendrá entonces el derecho de escoger el lado y vice-versa; el favorecido por la suerte, podrá si así lo desea, requerir del contendor que haga primero la elección.

En dobles, la pareja que tiene derecho de realizar los primeros 5 servicios de cualquier juego, decidirá cuál de los dos efectuará el servicio. En el primer juego de un partido, la pareja contraria decidirá igualmente quien de ellos recibirá primero. En cada juego subsiguiente, la pareja servidora escogerá el primer servidor y el primer receptor será automáticamente, el jugador que le servía al actual servidor en el juego anterior, según lo establecido en la Regla 14.

14.- EL CAMBIO DE LADOS Y SERVICIO.

El jugador o pareja que comienza el partido en un lado de la mesa, deberá situarse en el lado contrario durante el juego inmediatamente siguiente y así sucesivamente hasta el final del partido. En el último juego posible de un partido (el juego decisivo) los jugadores o parejas deberán cambiar de lados, cuando cualquiera de los jugadores o parejas obtengan 10 puntos.

En individuales, después de cada cinco puntos, el receptor pasará a ser servidor y el servidor será receptor, y así sucesivamente después de cada cinco puntos, hasta el final del juego o hasta cuando el conteo se iguale a 20 puntos, o hasta cuando sea interrumpido por la regla de Aceleración.

En dobles, los primeros cinco servicios los realizará el jugador determinado por la pareja a quien corresponde servir y serán recibidos por el jugador apropiado de la pareja contendora. Los segundos cinco servicios los realizará el receptor de los primeros cinco servicios y serán recibidos por el compañero del primer servidor. Los terceros 5 servicios los efectuará el compañero del primer servidor y serán recibidos por el compañero del primer servidor. Los cuartos cinco servicios los realizará el compañero del primer receptor y serán recibidos por el primer servidor. Los quintos cinco servicios se realizarán como los primeros cinco y así sucesivamente en este orden, hasta el final del juego o hasta cuando el juego se iguale a 20, o hasta la aplicación del

Sistema de Aceleración.

Desde 20 a 20 en adelante, o si el juego se realiza bajo el Sistema de Aceleración, el orden de servir y recibir continuará igual, pero cada jugador, en su turno, realizará un solo servicio hasta el final del juego.

El jugador o pareja que sirvió primero en un juego, deberá recibir primero en el juego inmediatamente subsiguiente y así sucesivamente hasta el final del partido. En el último juego posible de un partido de dobles (el decisivo), la pareja receptora deberá alterar el orden de recibir, cuando cualquiera de las parejas obtenga primero 10 puntos.

En cada juego de un partido de dobles, el orden inicial de recibir será el opuesto al del juego precedente.

15.- FALTA DE CAMBIO DE LADOS, DE SERVICIO O DE RECEPCION.

Si los jugadores no cambiaron de lados cuando debieron hacerlo, cambiarán tan pronto como se descubra el error, a no ser que se haya completado un juego y entonces el error deberá ignorarse. En todos los casos, serán válidos los puntos anotados antes de descubrir el error.

Si por equivocación, un jugador sirve o recibe fuera de su turno, se interrumpirá el juego tan pronto se descubra el error y continuará sirviendo o recibiendo el jugador que debía hacerlo, según el orden de servicios establecidos al comienzo del partido, y el servicio o recepción, respectivamente, se realizará con el conteo alcanzado hasta ese momento. En todos los casos serán válidos todos los puntos anotados antes de descubrir el error.

16.- SISTEMA DE ACELERACION.

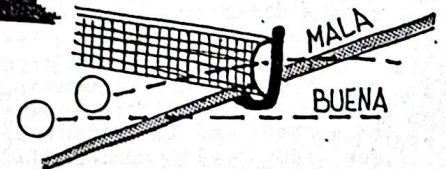
Si un juego no ha terminado a los 15 minutos de haber comenzado, lo que falta de ese juego y todos los juegos siguientes de ese partido, se regirán bajo el siguiente sistema de Aceleración: Cada jugador, alternativamente, realizará un solo servicio; si el servicio y los doce golpes siguientes del servidor o pareja servidora son devueltos correctamente por el receptor o pareja receptora, el servidor perderá un punto.

17.- DEFINICIONES E INTERPRETACIONES.

(a) El período durante el cual

bola está en juego se llama secuencia. Si la secuencia no conduce a la alteración del conteo, es una "anulación" y si la secuencia termina alterando el conteo, se llama un "punto".

- (b) El jugador que golpea primero la bola durante una secuencia se llama "servidor" y el jugador que a continuación golpea la bola se llama "receptor"
- (c) La mano "de la raqueta" es la mano que sostiene a la raqueta y la "mano libre" es la otra mano.
- (d) Por "golpear" se entiende: "Darle a la bola con la raqueta sostenida por la mano de la raqueta, o con la mano de la raqueta, desde la muñeca hacia abajo". Un golpe dado con la mano sola, después de que se ha caído la raqueta, o con la raqueta, después de que se ha soltado de la mano, es punto malo.
- (e) Si la bola en juego, desde cuando fué golpeada por el contendor desde el otro lado de la malla, no habiendo aún tocado la superficie de juego de este lado de la malla, entra en contacto con la raqueta o con la mano que la sostiene, desde la muñeca hacia abajo, se dice que ha sido recogida de "volea".
- (f) La "superficie de Juego" comprende los campos, incluyendo los bordes y ángulos de las esquinas de la mesa, y por esto una bola en juego que golpee en ellos, debe ser considerada "buena" y continuar en juego. Si la bola golpea en el lado de la mesa que se encuentra por debajo de la arista del borde, es "mala" y deberá ser contabilizada en contra del último golpeador. (Ver diagrama siguiente).
- (g) Por "alrededor de la malla" debe entenderse: por debajo o alrededor de la proyección de la malla y sus soportes, fuera de la línea lateral, pero no entre el final de la malla y el poste (ver diagrama en esta página).
- (h) Si un jugador al intentar servir, falla el golpe a la bola, pierde el punto, porque la bola estaba en juego desde el momento en que fué lanzada deliberadamente desde la mano.



B.- Reglamentaciones Y Recomendaciones Básicas Para Competencias Internacionales

1.- APLICABILIDAD.

Las reglas, reglamentaciones, y recomendaciones referentes a implementos y condiciones del juego, se aplican obligatoriamente en los Campeonatos Internacionales Abiertos y en los Encuentros Internacionales, a no ser que se convenga otra cosa. Para otros Torneos Abiertos, las reglas y reglamentaciones se aplican obligatoriamente y debe procurarse cumplir con las recomendaciones, siempre que sea practicable. En general, en todas las Competencias Internacionales, la aplicabilidad de las Reglas, reglamentaciones y recomendaciones, se presumirá, a menos que las modificaciones se hayan convenido previamente entre los participantes, o establecido claramente en las reglas de la competencia. (En las siguientes secciones, las recomendaciones están impresas en MAYUSCULAS).

2.- IMPLEMENTOS Y CONDICIONES DE JUEGO.

- (a) MESA: LA MESA ESTARA RIGIDAMENTE CONSTRUIDA DE MADERA DURA Y PREFERENTEMENTE PINTADA AL SOPLETE, O PINTADA CON UNA DELGADA CAPA DE LACA CELULOSICA O PINTURA COLOR VERDE OSCURO. SI CUALQUIER INSCRIPCION APARECE EN LOS LADOS DE LA MESA, NO DEBE SER BLANCA. EXCEPTUANDOSE EL BLANCO, CUALQUIER COLOR ES ADECUADO.
- (b) MALLA: DEBE SER DE COLOR VERDE OSCURO, DE UN TEJIDO BLANDO, SIN ENGOMAR, Y LOS CUADROS DE LA TRAMA, DE NO MENOS DE 7.5mm. NI MAS DE 12.5 mm. DE LADO. EL BORDE SUPERIOR TENDRA UNA FRANJA BLANCA, NO MAYOR DE 15mm. DE ANCHO, SUSPENDIDA EN TODA SU LONGITUD POR UNA SOLA CUERDA ATADA A LOS POSTES DE LA MALLA. A CADA EXTREMO LA MALLA DEBE ESTAR ATADA CON SEGURIDAD AL POSTE, PERO LA SUJECION DEBE SER TAN FLOJA QUE NO EJERZA TENSION NI CONSTITUYA UNA SUSPENSION. EL DIAMETRO DEL POSTE NO EXCEDERA DE 22 mm. Y CUALQUIER MECANISMO PARA REGULAR LA ALTURA O LA TENSION DE LA MALLA, DEBE ESTAR SITUADO EN LA BASE DEL POSTE, SIN SOBRESALIR MAS DE 7 mm. DEL POSTE.
- (c) VESTIDOS: Los jugadores no podrán usar vestidos blancos ni de colores brillantes que puedan distraer la atención del contendor. Ninguna leyenda o insignia en las prendas de vestir de un jugador, podrán ser lo suficientemente grandes ni tan visibles, que rompan la uniformidad

del color oscuro. La decisión sobre una infracción a esta reglamentación, es atribución del Juez General.

- (d) PISOS: LOS PISOS NO DEBEN SER DE PIEDRA NI DE LINOLEO, PERO SI DE MADERA DURA, MATE, NO RESBALADIZA, NI BLANCA, NI BRILLANTEMENTE REFLECTANTE.
- (e) Area de Juego: En los Campeonatos Internacionales Abiertos y en los encuentros Internacionales, si no se establece lo contrario, el área mínima de juego para cada mesa será de 14 mts. de largo, 7 mts. de ancho y 4 mts. de alto. Para otros Torneos Abiertos y competencias Internacionales, el área de juego no será menor de 12 mts. de largo, 6 mts. de ancho y 4 mts. de alto.
- (f) DELIMITACION: EL AREA DE JUEGO PUEDE DELIMITARSE POR MEDIO DE VALLAS OSCURAS DE 75 CMS. DE ALTURA, QUE SEPAREN UN PARTIDO DE OTRO Y DEL PUBLICO. LAS VALLAS DEBEN SER ESTABLES PERO LIVIANAS, PARA QUE PUEDAN CAER FACILMENTE Y NO LESIONAR A UN JUGADOR QUE AL CORRER TROPIECE CON ELLAS.
- (g) FONDO: LAS PAREDES DEL FONDO DEBEN SER DE UN COLOR OSCURO UNIFORME, PREFERENTEMENTE VERDE, MATE Y SIN ADORNOS O ARABESCOS QUE TIENDAN A DESCONTROLAR A LOS JUGADORES. CUANDO HAY ESPECTADORES A ESPALDAS DE LOS JUGADORES, LA LUZ EN DICHO SITIO SERA SIEMPRE DE MENOR INTENSIDAD QUE LA EXISTENTE SOBRE EL AREA DE JUEGO Y EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA HABRA FUENTES DE LUZ A NIVEL DE LOS OJOS, NI REFLEJOS DE LUZ DIURNA A TRAVES DE LAS VENTANAS DEL FONDO.
- (h) Iluminación: Medida a la altura de la mesa, la iluminación deberá tener por lo menos 400 luz de intensidad uniforme sobre la mesa, y no menos de la mitad de esta intensidad, sobre cualquier otro sitio del área de juego. Las fuentes de luz, no estarán a menos de 4 metros de altura sobre el piso.

3.- DIRIGENTES DE PARTIDOS: ATRIBUCIONES Y APELACIONES.

- (a) Juez General: Para la dirección total de cualquier evento, debe ser nombrado un Juez General, cuya identidad y antecedentes se darán a conocer a los participantes y capitanes, si los hay. La decisión del Juez General será definitiva en cualquier problema de interpretación

de reglas que surja en el evento para el cual ha sido designado. Cuando el Juez General lo crea conveniente, puede cambiar a un árbitro, juez de línea o contador de golpes, pero cualquier decisión anterior, tomada por el dirigente correspondiente, permanecerá inalterable.

- (b) Arbitros: Para todo partido individual, debe designarse un árbitro responsable y su identidad debe ser dada a conocer a los participantes y capitanes, si los hay. La decisión del árbitro será definitiva en cualquier cuestión de hecho que ocurra durante el partido para el cual fué designado. Cuando

cual fué designado, excepto aquellas decisiones finales que están bajo las atribuciones del juez de línea o contador de golpes, si han sido designados.

- (c) Jueces de Línea: Un Juez de Línea puede colocarse en el lado de la mesa opuesto al árbitro para decidir cuando una bola golpea el borde de la mesa pegando en la arista, en cuyo caso permanecerá callado; o si golpea por debajo de la superficie de Juego, diciendo entonces.. "fuera". A petición de cualquiera de los jugadores o por iniciativa del árbitro puede colocarse un juez de línea a cada lado de la mesa para decidir si la bola durante el servicio es golpeada por delante de la línea final del servidor, en cuyo caso dirá "mala", o cuando la bola en juego toca a cualquier cosa que use o lleve consigo, infringiendo la Regla 10 (f), diciendo entonces "sobre la mesa". La decisión del Juez de Línea será definitiva en cuestiones de hecho para las cuales ha sido designado legislar, pero deben beneficiar, si hay cualquier duda, al posible ofensor.
- (d) Apelaciones: Ningún convenio entre jugadores, en encuentros Individuales y Dobles, o entre capitanes, en encuentros de Equipos, puede modificar una decisión de hecho, tomada por el árbitro, Juez de línea o contador de golpes; o sobre reglas, tomada por el Juez General. Pueden hacerse apelaciones ante el Juez General sobre una interpretación de reglas y al Comité Organizador o Directivo del Torneo sobre una decisión del Juez General en asuntos de dirección del torneo o encuentro, no contemplados en las reglas, pero en ninguna circunstancia puede apelarse sobre asuntos de interpretación de reglas, dadas por el Juez General. En eventos individuales (y dobles) sólo puede

apelar el jugador (o pareja) y en encuentros por equipos sólo puede apelar el capitán de un equipo participante en el encuentro en el cual se produjo el motivo de apelación.

4.- CONTEO

(a) Anuncio: El árbitro debe anunciar el conteo inmediatamente que la bola esté fuera de juego al terminar una secuencia o, si no se está usando ninguna máquina anotadora, tan pronto como sea posible, teniendo en cuenta la necesidad de hacerse oír claramente por sobre cualquier ruido que pueda existir. El árbitro debe anunciar primero los puntos ganados por el servidor o pareja servidora y luego los ganados por el receptor o pareja receptora. Cuando hay cambio de servicio, el árbitro anunciará el cambio en la forma adecuada de acuerdo al siguiente servicio, seguido del nombre del nuevo servidor.

(b) Sistema de Aceleración: El período de los primeros 15 minutos será llevado por un cronometrista, quien actuará bajo la dirección del árbitro. Pondrá a funcionar el cronómetro cuando se ejecute el primer servicio, deteniéndolo y volviéndolo a poner a funcionar, durante cualquier interrupción que indique el árbitro, tales como: tiempo durante el cual la bola permanece fuera del área de juego, durante el cambio de lados en el último juego posible de un partido, durante las interrupciones incidentales para secarse momentáneamente con la toalla, ajustar los vestidos o los zapatos, o cualquier suspensión autorizada del juego. Debe decir "paren" cuando hayan transcurrido los 15 mins. Ante tal aviso, el árbitro interrumpirá el juego anunciando "anulación" y notificando a los jugadores que en lo que falta del partido regirá el Sistema de Aceleración. El juego debe recomenzar inmediatamente, sin ningún intervalo. Si la interrupción ocurre durante una secuencia, mientras la bola está en juego, el juego continuará con el servicio del jugador que estaba sirviendo cuando la secuencia fué interrumpida; si la interrupción ocurre entre dos secuencias (después de anotado un punto) el juego continuará con el servicio del jugador que recibía en la secuencia anterior. Desde aquí en adelante las devoluciones del jugador receptor o pareja, serán contadas por un dirigente diferente al árbitro, el "contador de golpes" designado para este propósito. Los números de-

ben anunciarse claramente, en voz alta, pero sin gritar; en el idioma del país sede del evento. Si el juego continúa después de realizadas 13 buenas devoluciones, el árbitro dirá "paren".

6.- CONSEJO A LOS JUGADORES DURANTE EL PARTIDO.

Los jugadores pueden recibir breves consejos cuando cambian de lados, después de un juego, siempre y cuando no interrumpan indebidamente la continuidad del partido. Durante los encuentros por equipos sólo puede aconsejar el Capitán del equipo o sus delegados y en los partidos individuales puede aconsejar cualquier persona designada de antemano, exceptuándose durante el período de reposo o cualquier suspensión autorizada del juego, cuando los jugadores podrán recibir consejos de cualquiera. Ninguna de estas reglas se ha establecido para impedir a un Capitán, o a un jugador, en eventos individuales, hacer una protesta jurídica en cualquier momento, o una consulta entre un jugador y el representante autorizado de su Asociación, o el intérprete, en relación a la explicación de decisiones jurídicas.

6.- SUSPENSIÓN DE EMERGENCIA DEL JUEGO.

El Juez General puede permitir una suspensión del juego, por el menor tiempo posible, a un jugador temporalmente incapacitado por un accidente, siempre y cuando que en opinión del Juez General, no resulte desventajoso

para el jugador o pareja contendora. No podrá otorgar suspensión alguna del juego, si la incapacidad estaba presente o era sospechada desde el comienzo del partido, o si es debida al esfuerzo normal que requiere el juego. Incapacidades, tales como: calambres o agotamiento, debidos al estado físico del jugador o a la forma como el juego se ha desarrollado, no justifican la concesión de una suspensión del juego, que solamente se permitirá por razones tales como traumatismo o lesión causados por una caída, o daño accidental de los equipos de juego.

7.- PRACTICA.

A los jugadores se les puede permitir entrenar en la mesa durante 2 minutos antes del partido, a no ser que todos los jugadores contendores hayan ya jugado ese día en esa misma mesa, en cuyo caso sólo se les permitirá practicar un minuto. El tiempo de práctica sólo puede aumentarse con permiso especial del Juez General. Ningún jugador podrá practicar en la mesa del partido ni con la bola del partido, durante el período de reposo, entre el tercero y cuarto juegos de un partido. A los jugadores se les puede dar una razonable oportunidad de familiarizarse y probar la bola que han de usar, pero la práctica no debe prolongarse, o que por este motivo se demore la continuación del juego, cuando ha sido reemplazada una bola rota. La decisión definitiva sobre el uso de una bola es atribución del Juez General.

C.- Consejos A Los Arbitros

INTRODUCCION.

El árbitro tiene triple responsabilidad. Ante los jugadores, velando que el partido se conduzca imparcial y correctamente, de acuerdo a las reglas del Tenis de Mesa y reglamentaciones adicionales que puedan aplicársele. Ante los espectadores, vigilando que puedan seguir el desarrollo del partido lo mas cómodamente y tan cerca como sea posible. Responsabilidad con el Tenis de Mesa, para que la conducción del encuentro refleje en el buen nombre del juego como un todo. Para cumplir con estas responsabilidades, necesita comprender y ser capaz de aplicar las reglas y las reglamentaciones apropiadas, y las siguientes secciones dan consejos de interpretación de esas reglas y reglamentaciones, y sobre los deberes y responsabilidades del árbitro.

1.- PRESENTACION.

(a) Así como se exige a los jugadores que tengan ciertas normas en el vestir y en su conducta, igualmente se esperan del árbitro, quien es parte integral del partido. En cualquier partido jugado

ante el público, en favor del interés, la dignidad del juego y el mantenimiento de ese respeto esencial para un arbitraje eficiente, el árbitro debe estar decentemente vestido y guardar compostura, atención y calma. El árbitro no debe fumar mientras arbitra.

(b) La mejor colocación del árbitro es entre 2 y 3 mts. de distancia desde el lado mas cercano de la mesa y en línea con la malla. Si no dispone de una silla alta, el árbitro debe permanecer de pies cuando se juega dobles, a fin de obtener una visibilidad satisfactoria de la línea central.

2.- DECISIONES E INTERPRETACIONES.

(a) Cuando se designa un juez de línea o contador de golpes, éstos sólo podrán juzgar los hechos para los cuales tienen atribuciones para decidir. Con esta pequeña excepción, el árbitro es el Juez final de un hecho en cualquier caso que ocurra durante el encuentro. En ejercicio del arbitraje que

se requiere de él, es igualmente importante que el árbitro, por debilidad o indecisión, no omita mantener el apropiado control y que tampoco por benevolencia o por insistencia en sostener una decisión obviamente injusta, interfiera el adecuado curso del juego. Cualquier error puede destruir la confianza de los jugadores en el árbitro y perjudicar el justo resultado del partido, creando una mala impresión entre los espectadores y dañar el partido.

(b) Es difícil dar reglas rígidas al respecto, pero como un ejemplo se puede aceptar que si ambos jugadores son de la opinión de que hay un error en el conteo, y siempre que el árbitro tenga dudas, no actuará mal aceptando la corrección propuesta por los jugadores. Como último ejemplo, si el árbitro está seguro de que una devolución fue una "buena" bola de borde, deberá anunciar el conteo de acuerdo con ello y no admitir discusión de la decisión; si no obstante, anunció el punto en base a que la devolución fue "buena", pero teniendo en mente elementos de duda, no actuará mal variando la decisión si los jugadores están de acuerdo en que la devolución fue "mala".

(c) En ninguna circunstancia puede reconsiderarse ninguna decisión por petición de un jugador que se beneficia con la revocación, a menos que tal petición sea apoyada por el contendor, y ninguna decisión de hecho puede ser alterada, ni admitida ninguna discusión, después de que la subsiguiente secuencia ha comenzado. Si tiene dudas sobre un hecho, el árbitro puede solicitar las opiniones del Juez de Línea o el contador de golpes, aún cuando la consulta no sea materia para ser resuelta por ellos, y no está por lo tanto obligado a aceptar sus opiniones.

(d) Como un principio general, el árbitro no tiene poderes discrecionales para interpretar las reglas, y no debe omitir castigar una infracción simplemente porque en su opinión, el jugador ofensor no gana ninguna ventaja de ello. Hay, sin embargo, ocasiones en las que la infracción es marginal y posiblemente no intencional y debida a ignorancia, y en tales circunstancias puede servir mejor a los intereses del juego, llamar la atención la primera vez que ocurran, que con la inmediata sanción del árbitro. Si, por ejemplo, un jugador sirve en tal forma que la bola no está completamente visible al ár-

bitro, quien en consecuencia puede tener dudas sobre la legalidad del servicio, el árbitro puede anular la jugada y advertir al jugador de su obligación de servir en tal forma que la legalidad del servicio pueda ser observada. Si posteriormente a la advertencia, se repite la infracción, lo sancionará anotando un punto en contra del servidor. Cuando el árbitro tiene motivos para esperar dificultades en la aplicación de una regla en particular, debe llamar la atención de los jugadores antes de que el juego comience; sobre los requisitos de esa regla, y la correcta interpretación de estos requisitos; y si ha hecho esto, no hay justificación para posteriores llamadas de atención durante el juego.

(e) La dirección de la trayectoria de la bola y la dirección hacia la cual se dirige después de rebotar en el borde, puede ayudar a distinguir entre una "buena" y una "mala" bola. Si el contacto entre la bola y la mesa ocurre después que la bola ha pasado sobre la superficie de juego, es casi seguro "buena", pues sólo efectos excepcionalmente pronunciados, pueden causar contactos por debajo del borde. Si el contacto ocurre antes que la bola haya pasado sobre la superficie de juego, puede haber golpeado el lado por debajo del borde y esto generalmente se demuestra porque el rebote es hacia abajo.

(f) Un espectador en movimiento, un jugador en movimiento distinto del compañero de dobles o del contendor, un objeto cercano en movimiento o un ruido repentino, tales como un estallido de aplausos, deben considerarse como accidentes fuera del control del jugador y tales interferencias implican la anulación de la bola. Un espectador quieto, el árbitro, la iluminación, un sonido continuo de volumen uniforme y bajo, o cualquier obstáculo relativamente constante e inmóvil, no deben ser considerados como interferencias durante el juego que requieran una interrupción. Si una bola diferente a la bola en juego, entra en el área de juego, el árbitro deberá rápidamente declarar bola nula, aún cuando por el momento no parezca afectar a ninguno de los jugadores, pues el curso del juego puede tomar tal giro, que sea causa de distracción, más tarde durante la secuencia. No obstante, si la bola de otra área llega justo en el momento en que se produce un punto y el árbitro considera

que no influyó en la ganancia o pérdida del punto, puede ignorar la introducción y contabilizar el punto.

(g) Si la bola se raja o rompe durante el juego, el árbitro decidirá si afectó el servicio o la devolución de los jugadores, en cuyo caso la secuencia se anula, o si la ruptura se produjo estando ya fuera de juego, y de ninguna manera favorecer a ninguno de los jugadores, cuando el punto debe ser contabilizado; en todos los casos dudosos, debe declarar bola nula. El árbitro debe detener el juego declarando una anulación, siempre que tenga sospechas de que la bola en juego está rota o defectuosa.

(h) En los casos de aquellas infracciones a las reglas, que que no conducen a la terminación automática de una secuencia, tales como: mano libre sobre la mesa mientras la bola está en juego, el árbitro debe dar el beneficio de cualquier duda al posible ofensor.

3.- JUEGO CONTINUO

(a) Es obligación del árbitro asegurarse de que el juego sea continuo a través de todo el partido, excepto por cualquier suspensión autorizada, tales como el período de 5 minutos de reposo que pueden tomar después del tercer juego de un partido. No permitirá ningún intervalo entre los otros juegos, a parte de los momentos requeridos para ajustar una máquina anotadora y apuntar resultados. Cuando sea posible, las toallas y refrescos deben estar bajo el control del árbitro y cualquier consultor autorizado o intérprete puede sentarse cerca y detrás del árbitro. Ninguna consulta al cambio de lados, ni el tomar refrescos se permitirá que se convierta en un pretexto para una conversación prolongada o demora, y si un jugador o pareja está listo para continuar a su debido tiempo, los contendores deben ser llamados a jugar.

(b) Si durante un partido, un jugador es incapaz de continuar cuando se le requiere hacerlo, debido a una lesión, malestar o daño del equipo de juego, el árbitro debe inmediatamente informar el caso al Juez General, quien decidirá si se justifica una suspensión temporal.

4.- ORDEN DEL JUEGO.

(a) El derecho a escoger lados o servicio, se decidirá a la suerte con una moneda, la cual no debe permitirse caer sobre la superficie de juego, lo cual puede dañarla.

(b) Al comienzo del partido, el

árbitro debe anotar el jugador que debe servir primero en el primer juego, y en dobles, el primer receptor. Una vez que el orden del juego ha sido establecido en el primer juego de un partido de dobles, el orden en todos los juegos subsiguientes queda automáticamente definido, aún cuando en cada juego la pareja que sirve primero, puede escoger cual de ellos lo hará. En cada juego subsiguiente de un partido de dobles, el árbitro deberá por esto, anotar el primer servidor.

5.- EQUIPO.

- (a) El árbitro debe convencerse por sí mismo, en cuanto a lo posible, que la mesa, malla, soportes y raquetas, llenen los requisitos establecidos en las reglas y reglamentaciones apropiadas, y que la bola sea de una marca corrientemente aprobada. Si una marca o calidad particular de bola se ha especificado para el evento, debe asegurarse de que la bola es de dicha marca o calidad. Si para un evento se ha establecido un área mínima de juego, el árbitro debe cerciorarse de que no ha sido modificada en ningún sentido. Se recomienda al árbitro comprobar la altura de la malla, después de cualquier desorden de la malla o la mesa.
- (b) La reglamentación que prohíbe a los jugadores usar vestidos o equipo de colores claros, incluye el uso de distintivos, joyas o relojes de colores claros o brillantemente reflectantes. Si el árbitro considera que cualquier jugador infrinje estas reglas, debe informar el hecho al Juez General, antes de comenzar el partido o, si el objeto ofensivo es sólo descubierto después de sacado de una interna prenda de vestir, tan pronto como se sospecha la infracción. Debe igualmente informar cualquier protesta hecha por un contendor o, en un evento por equipos, hecha por un capitán.

6.- CONTEO.

- (a) El anuncio exacto, claramente audible y correctamente a tiempo del conteo, es la más importante de las obligaciones del árbitro.
- (b) El árbitro procurará anunciar el conteo, evitando perturbar el juego de cualquier mesa vecina en la cual se esté efectuando un partido. Sujeto a esta restricción, debe anunciar el conteo en tal forma que sea audible a la mayoría de espectadores posible, ajustando su voz a las circunstancias. La clara enunciación es de mayor

valor que el solo volumen, y gritar es innecesario y desagradable.

- (c) El árbitro debe tener cuidado en la forma como anuncia el conteo y las inflexiones que usa, para de ninguna manera sugerir parcialidad hacia cualquiera de los jugadores o parejas. No quiere decir esto que deba usar una voz de tono bajo y monótono. Una débil variación en el énfasis y en la elevación de la voz para indicar qué jugador o pareja ganó el último punto, no sólo es permitida sino que su uso puede ayudar tanto a jugadores como a espectadores, aumentando el interés del partido.
- (d) Cuando se usa un micrófono y equipo de amplificación, el árbitro puede determinar, ensayando antes que el partido comience, cualquier modificación de su tono normal o enunciación puede ser necesaria para acomodarse a las características del sistema de información al público. Haciendo este ensayo, debe recordar que las propiedades acústicas del salón, pueden variar considerablemente, según la cantidad y distribución del auditorio, y el árbitro estará listo para reajustar sus anuncios del conteo durante el partido, a fin de asegurar una audibilidad satisfactoria para todos los espectadores y jugadores.
- (e) El uso de indicadores del conteo, fácilmente visibles a los jugadores y si es posible, también a los espectadores, se recomienda encarecidamente para las competencias internacionales, especialmente cuando no todos los jugadores y espectadores están familiarizados con el idioma en el cual se anuncia el conteo.

7.- CONTEO OPORTUNO.

- (a) Es responsabilidad del árbitro, especialmente cuando no se usan indicadores del conteo, asegurarse de que los jugadores son capaces de oír el anuncio correcto del conteo claramente, tan pronto como sea posible después de que se ha completado una secuencia. Al anunciar el conteo, el árbitro debe tener en cuenta cualquier ruido, tales como aplausos o cualquier circunstancia, tales como el recoger una bola que ha caído lejos de la mesa, pueden ocasionar que el anuncio sea inaudible para cualquier jugador o pareja.
- (b) Si un jugador sirve antes o mientras se anuncia el conteo, el receptor puede no estar listo, y si tal sucede, y el árbitro considera que es así, debe inmediatamente declarar una anulación, indicando la razón al

servidor.

- (b) El árbitro evitará, advirtiéndoles previamente, que los jugadores comiencen una secuencia durante los aplausos. Cuando los aplausos se prolongan, anunciará el conteo en un tono más alto de lo normal, tan pronto como comiencen a disminuir, de modo que se reduzca al mínimo la espera y asegure la atención para la siguiente secuencia. Si los aplausos demoran indebidamente el juego, el árbitro puede pedir clara pero cortesmente: "Silencio por favor". Debe hacer un llamado similar entre una secuencia y otra, si durante el juego, el nivel del ruido en el auditorio se hace lo suficientemente alto para distraer a los jugadores.

8.- ANUNCIO DEL CONTEO.

- (a) Cuando ambos jugadores o parejas tienen el mismo número de puntos, el conteo puede anunciarse, por ejemplo: 4-4 ó 4 iguales. La tonalidad del número de puntos contabilizados durante el juego, debe anunciarse, aún cuando el juego continúe más allá de 20-20. En Tenis de Mesa, no es suficiente el uso del término "empate", ni la anotación del resultado del juego 21-20 ó 22-20 cuando en realidad fué ganado digamos 27-25.
- (b) En el último juego posible de un partido, cuando cualquiera de los contendores contabilice primero 10 puntos, el árbitro deberá anunciar el conteo seguido por la frase: "cambio de lados por favor", tan pronto como termine la secuencia.
- (c) Normalmente el árbitro no tiene por qué dar ninguna explicación de sus decisiones y no necesita hablar entre las secuencias, exceptuando el anuncio del conteo. Cuando un punto se decide por una de las siguientes razones, el árbitro debe preceder el anuncio del conteo, con las palabras explicativas apropiadas:
No ha hecho un buen servicio....."Mala"
Malla tocada por el jugador, vestido o raqueta....."Tocó la Malla"
Superficie del juego movida....."Movié la mesa"
La mano libre tocó la superficie de juego..."Mano sobre la mesa"
Bola en contacto con el jugador encima de la mesa..."Sobre la mesa"
Bola recogida de volea....."Volea"
Bola que rebota dos veces en el mismo campo....."Doble rebote"
Bola golpeada dos veces por el mismo jugador....."Doble golpe"

Bola golpeada en dobles por jugador a quien no corresponde... "Jugador Equivocado" A cualquier pregunta de un jugador referente a los anuncios precedentes, el árbitro debe indicar la naturaleza de la infracción cometida.

- (d) Después de anunciar la anulación, el árbitro debe repetir el conteo existente, tanto para confirmar a los jugadores que no se ha contabilizado ningún punto, como para indicarlo a los espectadores que pueden no haber oído el anuncio, o no haber entendido su significado.

9.- INFORMACIONES.

- (a) En una competencia Individual y de Dobles, antes de comenzar el partido, deben anunciarse los nombres de los competidores, la competencia, la vuelta en la cual están compitiendo y el número de juegos del partido. Cuando sea factible, se debe dar suficiente información a los espectadores, que les permita distinguir a los contendores. Inmediatamente antes de comenzar a jugar en cada juego, debe nombrarse al jugador que inicia el servicio y anunciar el conteo "cero - cero" o "cero iguales". Después de cada juego debe anunciarse el conteo en juegos, y al final del partido informar el resultado.

- (b) En un encuentro por Equipos debe informarse además, o en vez del nombre del jugador o pareja, el nombre del Equipo. Cuando no se han dispuesto otras medidas para tales anuncios, el árbitro debe informar después de cada partido, el estado del encuentro o número de partidos contabilizados por cada equipo.

10.- CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

- (a) Conductas indecorosas o de liberadamente injustas de los jugadores, son muy raras. Teniendo en cuenta su rareza y la variedad de formas de las mismas, no se pueden contemplar en reglamentos fijos. El árbitro debe usar su prudencia para tratar estos incidentes excepcionales cuando ellos ocurran y debe tener cuidado de evitar entrometidas interferencias cuando hay momentáneamente un lapso trivial o no intencionado contra las buenas maneras; rara vez es necesario actuar en tales casos y fácilmente puede causar más perjuicio que beneficio, llamar la atención sobre el incidente o en último caso, desconcentrar al jugador no ofensor. No obstante, deben reprimirse conductas de un jugador en el área de juego contra las normas generalmente aceptadas, si ellas pueden resultar injustas contra uno de los contendores, ofender a

los espectadores o desacreditar el juego.

- (b) Un ejemplo de conducta que puede necesitar la acción de el árbitro es la infracción al requerimiento de juego continuo, ya sea por interrupciones muy largas o frecuentes para secarse el sudor, o por indebidas prolongaciones de los intervalos durante el juego para una discusión con un consejero. Otro ejemplo es el uso de lenguaje o modismos que pueden distraer al contendor u ofender a los espectadores.
- (c) La primera acción del árbitro debe ser llamar la atención al jugador y pedirle que cese la conducta ofensiva. Si después de llamar la atención, se repite el hecho, debe informar al Juez general. Cuando, pero únicamente cuando, la continua conducta indebida perjudique el justo resultado del partido, o sea claramente ofensiva para los espectadores, o ponga en peligro la buena reputación del Tenis de Mesa el árbitro debe suspender el juego a fin de informar inmediatamente al Juez General. En casos de menor importancia, el informe lo hará al final del partido. En un hecho de esta naturaleza, el informe del árbitro debe ser preciso, exacto y completo y debe tener cuidado de hacer una clara distinción entre los hechos y sus opiniones.

SOBRE EL SERVICIO

PREGUNTA:

Puede un recibidor agarrar con la mano la bola de un buen servicio alegando que la agarró porque no estaba listo? Quién pierde el punto?

RESPUESTA:

Esta pregunta es muy similar a esta otra: "si un jugador, no estando listo ve venir el servicio directamente a la raqueta y para no cometer touch mueve la raqueta, quien pierde el punto?"

Esta es una cuestión pura y simplemente de interpretación de el árbitro; pero se puede apreciar que sería muy improbable que el recibidor, no estando listo en el momento del servicio y viendo que la bola va hacia fuera de la mesa sin golpear su lado, haga ningún comentario si el punto es contabilizado en contra del servidor. Por otro lado, sería difícil para el servidor que habiendo visto que la bola va hacia afuera de la mesa y no ha

sido contestada de bolea por el recibidor, reclame que éste no estaba listo.

Parece, por esta razón que el servidor, habiendo cometido la falta original, debe perder el punto sin tenerse en cuenta si el recibidor está listo o no. Si por supuesto éste último no estaba listo, ejemplo: se encontraba alejado de la mesa o de espalda a ella, debe declararse bola nula. PERO SI EL RECIBIDOR ESTABA LO SUFICIENTEMENTE LISTO, PARA VER LLEGAR EL SERVICIO Y MUEVE LA RAQUETA, ENTONCES EL SERVIDOR DEBE PERDER EL PUNTO.

Con relación a la pregunta original, "Una secuencia es nula si el servicio se realiza no estando el recibidor preparado, pero no podrá reclamar que no estaba listo, si intenta golpear la bola".

En este caso, el servicio ha sido bueno y por lo tanto no hay falta original del servidor. La respuesta lógica es: SI EL RECI-

BIDOR ESTABA LO SUFICIENTEMENTE LISTO PARA NO SOLAMENTE VER LLEGAR EL SERVICIO, SINO ADEMÁS AGARRAR LA BOLA CON LA MANO LIBRE EL RECIBIDOR DEBE PERDER EL PUNTO.

Además, si la respuesta fuera anulación de la bola y por tanto repetición del servicio, se imagina alguien qué haría el pobre árbitro con un recibidor que continuamente agarra con la mano la bola de servicio, alegando cada vez que no estaba listo?

En conclusión: UN RECIBIDOR NO PUEDE AGARRAR LA BOLA DE UN BUEN SERVICIO ALEGANDO QUE NO ESTABA LISTO, SO PENA DE PERDER UN PUNTO. Lo correcto para el recibidor que no estaba listo es declararlo al árbitro inmediatamente éste anuncie el conteo, la llamada al servicio, o no intentar golpear la bola si no ha tenido tiempo de declararse no preparado. El árbitro evitará que esto se repita continuamente si observa que el recibidor en realidad si está listo.



Chang Sie-lin

el

destacado

Tenismesista

chino

de

ofensivo

corte

Aunque las defensas con cortes clásicos de los mejores jugadores de Tenis de mesa de Europa fueron gravemente sacudidos por el impacto del juego japonés de remates, los mismos japoneses fueron gravemente sacudidos de igual manera por un jugador chino de la misma escuela de golpes con corte.

Este chino que usa el empuñamiento de "lapicero" favorito de sus compatriotas, para cortar con "efecto" tan devastador, en las palabras de la crítica deportiva, y emocionó en el último Campeonato Mundial de Tenis de Mesa de Praga es Chan Sie-lin, de 22 años de edad y operador de taladradoras procedente de Shanghai. Apenas conocido fuera de China, Chang Sie-lin vino al Campeonato de Praga como "segundo medio" en el Equipo Chino de Tenis de Mesa, oscurecido por nombres luminosos tales como Chuang Tse-tung, Su Yin-shen y Li Fun-

jung.

Sorprendiendo a los expertos, el equipo chino masculino jugó con Chang - Sie - Lin junto con Chuang Tse - tung y Su Yin-sheng en la prueba crucial contra el Japón en la final por la Copa Swaythling. Chang Sie-lin probó, su mérito, derrotando a los destacados jugadores del Japón, Koji Kimura y Keiichi Miki para ayudar al equipo chino a ganar 5 a 1 y dar una gran sorpresa no sólo para el equipo japonés sino también para el Campeonato.

Sin embargo Chang Sie-ling ya había revelado su habilidad en las competencias individuales. En los dobles masculinos hizo pareja con Wang Chi-liang, otro exponente de tiros recortados, de agarre ortodoxo, venciendo a fuertes contendores tales como Ichiro Ogimura y Kimura del Japón, la pareja norteamericana, Erwin Klein y Richard Miles y la pareja china Chuang Tse-tung y Su Yin-sheng convirtiéndose en los primeros chinos en conquistar la Copa "Irán". En su camino hacia las semi-finales de los individuales masculinos Chang Sie-lin agregó a Ogimura, V. Markovic de Yugoslavia y E. Arudt de Alemania Occidental, en su larga lista de "victorias". Cooperando con Cheng Min-chi, Chang Sie-lin eliminó a Ogimura y Kimiyo Matsuzaki, destacados jugadores "sembrados" en los dobles mixtos, causando gran sorpresa.

La crítica dijo que era una verdadera delicia observar a Chang Sie-lin en acción, cortando las bolas desde unas pulgadas sobre el suelo y enviándolas tan bajas que casi tocaban la malla. Sus tiros llevaban un efecto tan malicioso que volaban fuera de la raqueta del oponente en una dirección impredecible directamente hacia la red como si pertenecieran a ella misma. Después de las finales por la Copa Swaythling, Kimura declaró que los tiros de Chang Sie-lin eran absolutamente irrecuperables. La estrella japonesa dijo esto después que había sido derrotado por el conteo desequilibrado de 5-21 y 11-21.

El estilo de juego de Chang Sie-lin no es de ninguna manera el del defensor "pasivo". Como se vió en el Campeonato de Praga, puede jugar un juego ofensivo en todos los terrenos, con el mismo dominio. De hecho, cuando los jugadores japoneses trataron de aflojar su movimiento para contrapesar el mortal efecto de su giro, saltaba de vez en cuando hacia adelante despachando de inmediato las bolas suaves y ganando muchos puntos. Cuando disputó contra los jugadores de tiros recortados en defensa cerrada de Europa, Chang Sie-lin recurrió sencillamente a los remates, rompiendo su defensa.

Cercado por periodistas que le hicieron preguntas después de conquistar la Copa Irán, dicho deportista chino explicó: "La cuestión no es qué estilo usa u-

no, sino cuan bien uno puede usarlo. Trabajando muy duro, todo el mundo puede tener la esperanza de alcanzar un alto nivel".

Chang Sie-lin, que mide 1.72 metros de estatura, pesa 58 kilos y tiene gran agilidad y maneja elástico de los pies; está dotado de muchas cualidades que le hacen un jugador de clase mundial. Fuera de la cancha es amistoso y accesible. Le gustan las bromas y sus conversaciones tienen a menudo un toque de humor.

Nacido dentro de la familia de un obrero industrial en la Provincia de Chiangau, Chang sie lin llegó a ser mecánico de la famosa fábrica de turbinas de vapor de Shanghai después de terminar su escuela secundaria.

La fábrica no solo produce turbinas de vapor sino también jugadores de Tenis de Mesa de la mejor clase. El Campeón Nacional de 1962 de la China, Yang Juijua que también es miembro del equipo chino al Campeonato de Praga, es un técnico de esta misma fábrica.

Aunque parezca raro, el ídolo de Chang Sie-lin al principio, no era un atacante general sino el destacado experto en tiros recortados. Chiang Yung - ning, quien deleitó en el Campeonato Mundial de 1956 en Tokio con sus fantásticas contestaciones. Mostraba talento en este estilo de juego y Chiang Yung-ning se alegró de darle instrucciones personales. Pero Chang encontró pronto que el estilo de Chiang era demasiado "defensivo" y pensó que tenía poca oportunidad de ganar contra la escuela agresiva que llevaba un empuje creciente a su juego. Por eso desarrollaba su propio juego, impartiendo una gran variedad de giros a la bola para hacer de cada "cortada" un "asesinato".

También se entrenaba en el arte de atacar. Cuando el 26o. Campeonato Mundial de Tenis de Mesa se celebró en Pekín, Chang Sie-lin fué seleccionado como miembro del equipo chino. Entrenándose junto a los mejores jugadores del país, progresaba con rapidez y fué capaz de derrotar al Campeón Nacional japonés de aquel entonces Nobuya Hosino.

Las victorias de Shang Sie-lin en el campeonato de Praga llegaron como noticias maravillosas para toda China, especialmente para sus parientes y amigos. Se efectuaron celebraciones en la Fábrica de Turbinas de vapor y su maestro y compañeros de trabajo sintieron como si ellos mismos hubieran logrado la Copa Irán.

Solicitado a comentar sus éxitos, Chang Sie-lin dijo con una risa modesta: "sin las magníficas facilidades en mi fábrica y la ayuda generosa de mis entrenadores y compañeros de equipo, sería completamente imposible para mí, un obrero ordinario, levantarme a tal altura en el Tenis de Mesa Mundial".

PRIMER CAMPEONATO NACIONAL

1962

INDIVIDUAL:

- 1.- Raúl G. Sánchez
- 2.- Stanley Hall
- 3.- George Grannun
- 4.- Arthur Josephs
- 5.- Luis E. Moreno
- 6.- James Webster
- 7.- Guido Berguido

DOBLES:

- 1.- R. Sánchez - L. Moreno
- 2.- Tomás Chú - Tony Yau

EQUIPOS:

- 1.- LOS ANGELES
Luis Moreno (Capitán)
Raúl Sánchez
Frederick Faarup
Oscar Faarup
- 2.- RIO ABAJO
Arthur Josephs
Jorge Grannun
James Webster
Kennett Blanchet

JUVENIL:

- 1.- Freddy Faarup
- 2.- G. Wing Kocks
- 3.- Omar Ríos
- 4.- Edgar Sánchez

INFANTIL

- 1.- Henry Faarup
- 2.- Beny Rozembaum
- 3.- Sandy Schwartz
- 4.- Billy Burkenroad

SEGUNDO CAMPEONATO NACIONAL

1963

INDIVIDUAL:

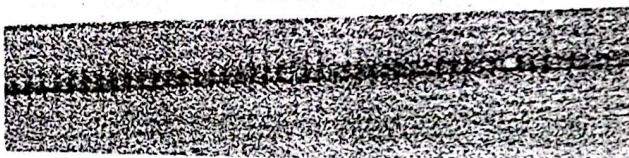
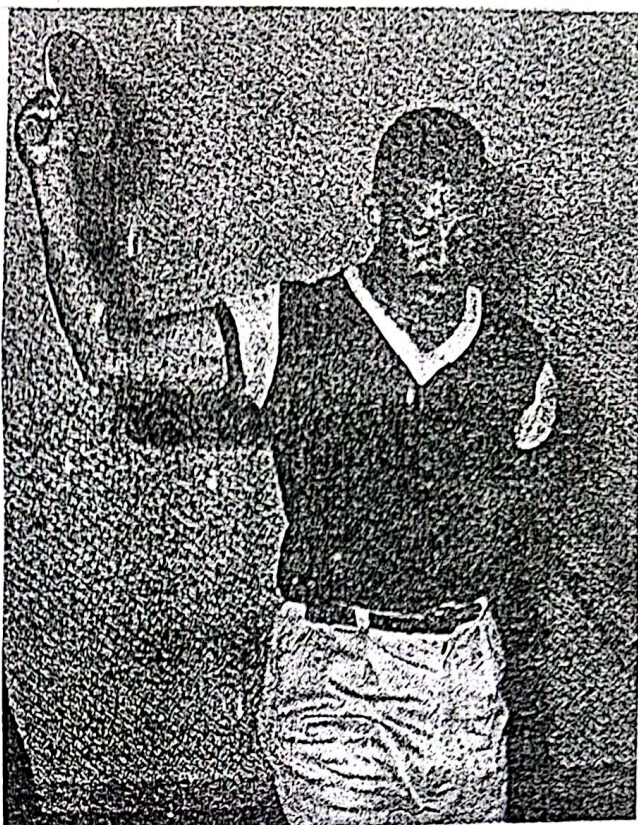
- 1.- Raúl Sánchez
- 2.- Luis E. Moreno
- 3.- Tomás Chú
- 4.- Frederick Faarup
- 5.- George Kock
- 6.- Orlando Achón
- 7.- Oscar Faarup

DOBLES:

- 1.- R. Sánchez - L. Moreno
- 2.- K. C. León - F. Faarup

TERCER CAMPEONATO NACIONAL

1964



STANLEY HALL

INDIVIDUAL:

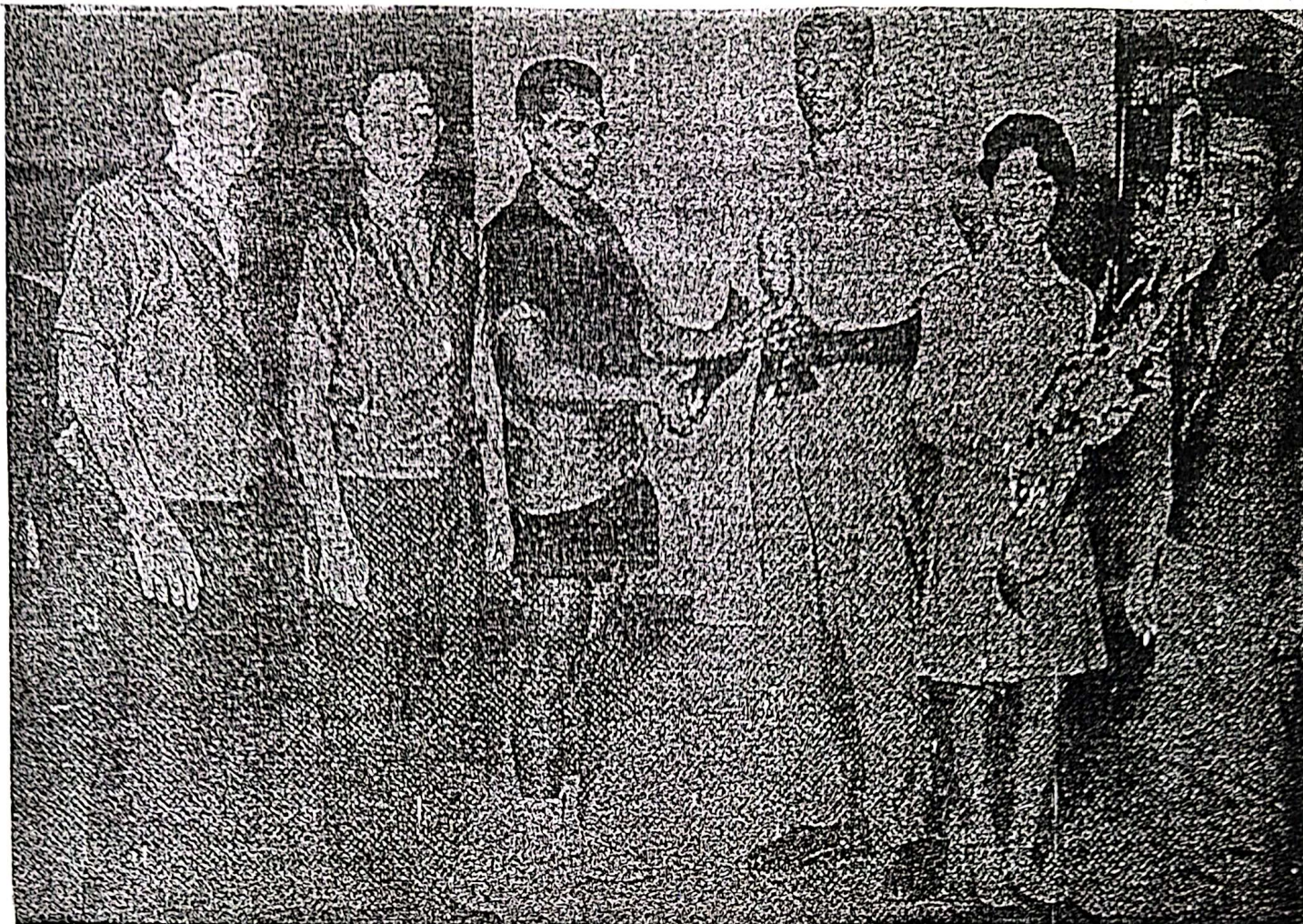
- 1.- Stanley Hall
- 2.- Raúl Sánchez
- 3.- Tomás Chú
- 4.- Luis E. Moreno
- 5.- Frederick Faarup
- 6.- Oscar Faarup
- 7.- George Kock

CUARTO CAMPEONATO NACIONAL

1965

INDIVIDUAL:

- 1.- Raúl G. Sánchez
- 2.- Luis E. Moreno
- 3.- Arthur Josephs
- 4.- George Kock
- 5.- Stanley Hall
- 6.- Beny Rozembaum
- 7.- Omar S. Ríos



EQUIPO CAMPEON—Estos entusiastas aficionados son los integrantes del Dep. Aurora, que conquistaron el campeonato nacional de tenis de mesa por equipos y son de izquierda a derecha: B. Rozenbaum, A. Lam, L. Moreno que resultó también subcampeón individual; el señor A. Joseph que entregó el trofeo, la simpática madrina y G. Hak.

EQUIPOS:

1.- AURORA:

Luis Moreno
George Kock
Alejandro Lao
Beny Rozenbaum

2.- COLPAN:

Omar Ríos
Raúl Sánchez
A. Calvo.



CAMPEON NACIONAL DE TENIS DE MESA—El sobresaliente jugador Raúl Sánchez, a la izquierda, recibe de manos del señor Teodomiro Varela, director de la Sociedad Española de Beneficencia, un bello trofeo al conquistar el campeonato nacional de tenis de mesa. Don Salomón Pereira, presidente de la liga de tenis de mesa presencia la entrega del premio.

1966

INDIVIDUAL:

- 1.- Raúl Sánchez
- 2.- Luis F. Moreno
- 3.- Stephano Lum
- 4.- Beny Rosebaum
- 5.- Wing Kock
- 6.- Arthur Josephs
- 7.- David Menasche
- 8.- Oscar V. Faarup
- 9.- Frederick Faarup
- 10.- Stanley Hall

DOBLES:

- 1.- Raúl Sánchez - Omar Ríos
- 2.- Floro Salomón - Luis Moreno
- 3.- David Menasche - B. Rozembaum

EQUIPOS:

- 1.- UNIVERSIDAD NACIONAL
R. Sánchez
F. Faarup
O. Ríos
O. Faarup
- 2.- PANA CHINA:
Alberto Chen
Stephano Lum
Carlos Chong
Pablo Chong
George Kock

FEMENINO:

- 1.- Luisa de Chong
- 2.- Camille Callender
- 3.- Aminta Van Der Hans

MIXTO:

- 1.- R. Sánchez - Casta Polanco
- 2.- L. Moreno - A. Van der Hans

SEXTO CAMPEONATO NACIONAL

1967

INDIVIDUAL:

- 1.- Raúl Sánchez
- 2.- Stephano Lum
- 3.- Alberto Chen
- 4.- Luis Moreno
- 5.- Freddy Faarup
- 6.- David Menasche

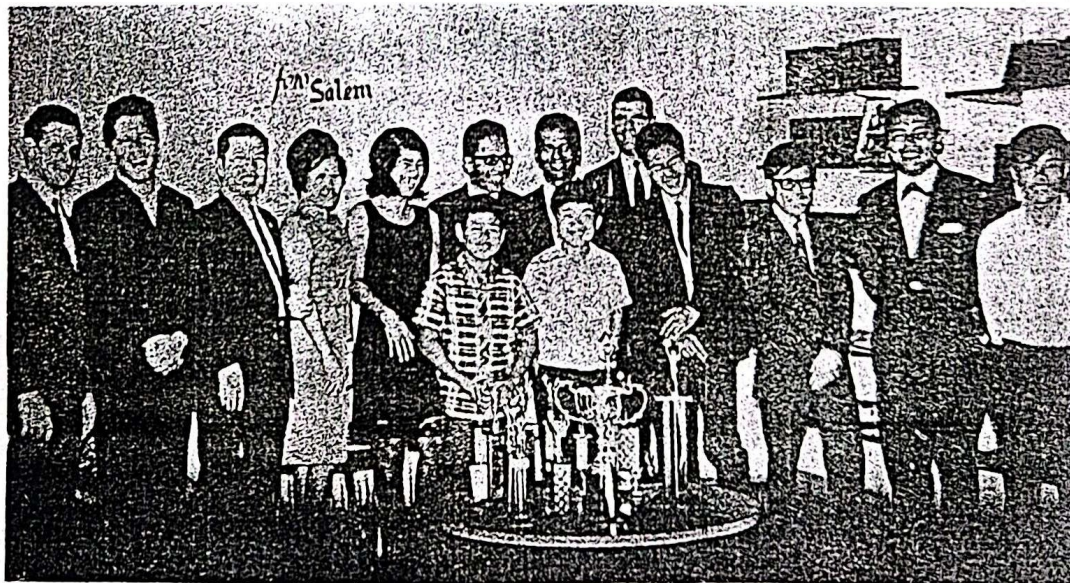
DOBLES:

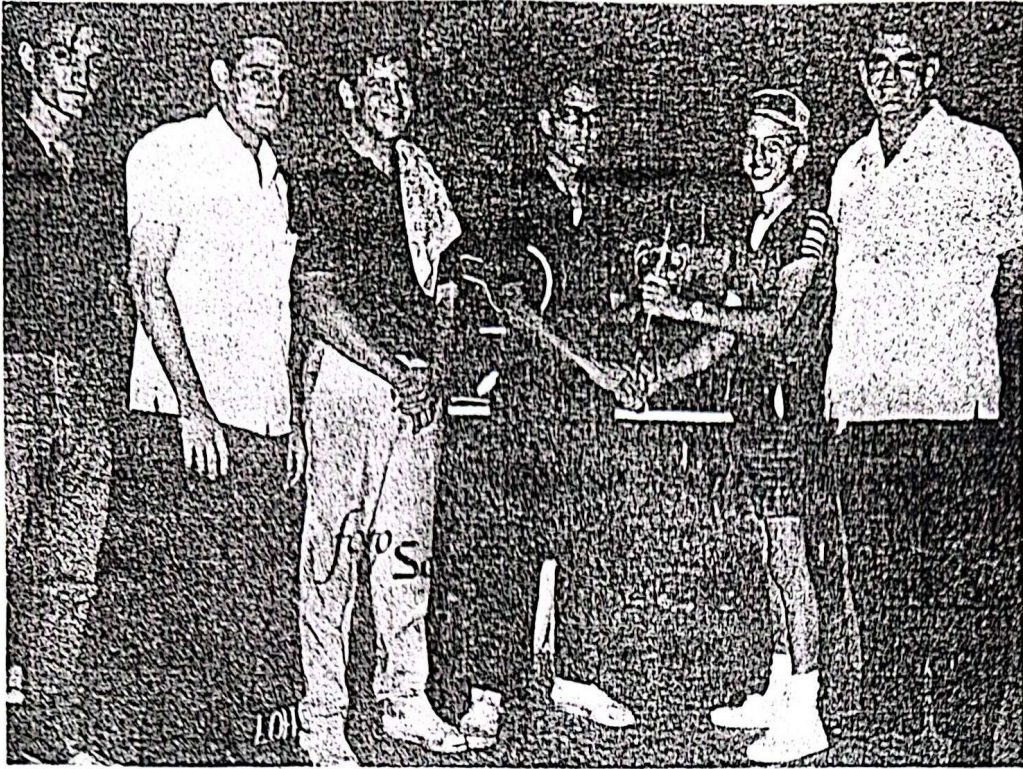
- 1.- F. Faarup - R. Sánchez

EQUIPOS:

- 1.- PANA CHINA
Alberto Chen
Stephano Lum
Carlos Chong
Pablo Chong
- 2.- UNIVERSIDAD NACIONAL
- 3.- MAURICIO

ENTREGA
DE
PREMIOS
AL
FINALIZAR
EL
SEXTO
CAMPEONATO
NACIONAL





Raúl Sánchez recibe de manos de David Menasche su trofeo como Campeón Nacional en 1967.

Presencian el acto R. Rodríguez, Oscar Faarup, Omar Ríos, Raúl Sánchez, David Menasche y Sonny Pereira.

SEPTIMO CAMPEONATO NACIONAL

1968

INDIVIDUALES

- 1.- Luis Moreno
- 2.- Stephano Lum
- 3.- Omar Ríos
- 4.- David Menasche
- 5.- Carlos Chong
- 6.- Rolando Cubilla
- 7.- David Chong

DOBLES:

- 1.- C. Chong - Pablo Chong
- 2.- L. Moreno - D. Menasche

FEMENINO:

- 1.- María Isabel Mosquera
- 2.- María Cristina Mosquera
- 3.- Aminta Van der Hans

MIXTO:

- 1.- D. Menasche - M. I. Mosquera
- 2.- Gilberto Chun - Guadalupe Simmons

LUIS E. MORENO



OCTAVO CAMPEONATO NACIONAL

1969

MASCULINO (Categoría A)

- 1.- Pablo Chong
- 2.- Stephano Lum
- 3.- Carlos Chong
- 4.- Alberto Chen
- 5.- Omar Ríos
- 6.- Gerald Young
- 7.- Anselmo Henríquez

MASCULINO (Categoría B)

- 1.- David Chong
- 2.- Jorge Chong
- 3.- Iván Ríos
- 4.- Rolando Cubilla
- 5.- Víctor Ríos
- 6.- Manuel Alzamora
- 7.- Gilberto Chung

DOBLES (masculinos)

- 1.- Pablo Chong - Carlos Chong
- 2.- S. Lum - Alberto Chen

EQUIPOS: (Categoría A)

- 1.- PANA CHINA
Stephano Lum
Carlos Chong
Pablo Chong

- 2.- COLON:
Alberto Chen
Anselmo Henríquez
Floro Salomón
Fitzgerald Young

(Categoría B)

- 1.- PANA CHINA
David Chong
Alejandro Lee
Jorge Chong

- 2.- FUERZA Y LUZ
Rolando Cubillas
Gilberto Chung
Jimmy Fong

FEMENINO:

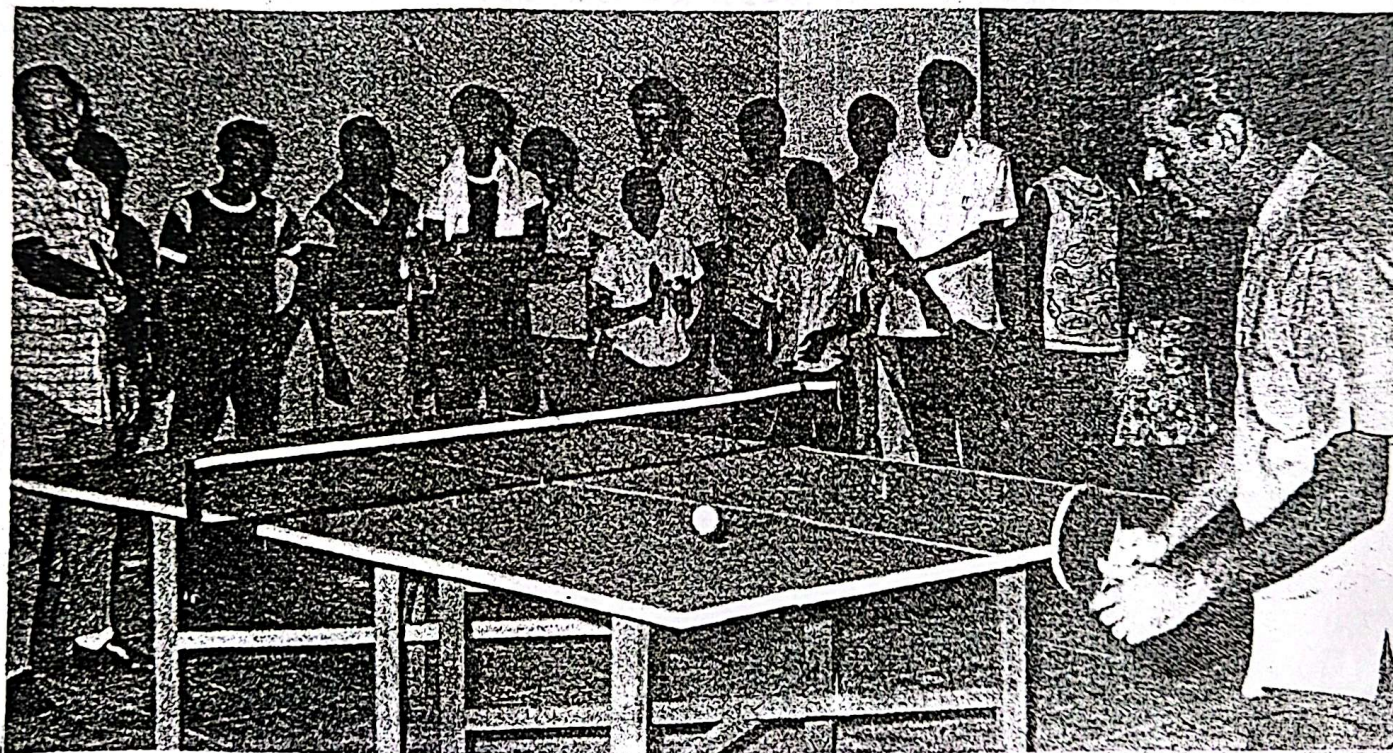
- 1.- Aminta Van der Hans
- 2.- Camille Callender
- 3.- Hagueira Mollick

MIXTO:

- 1.- A. Vander Hans - Carlos Chong
- 2.- C. Callender - L. Moreno

NOVENO CAMPEONATO NACIONAL

1970



Armando Lazcano y Sony Pereira efectúan el saque de honor en la inauguración del IX Campeonato Nacional de Tenis de Mesa. 1970.

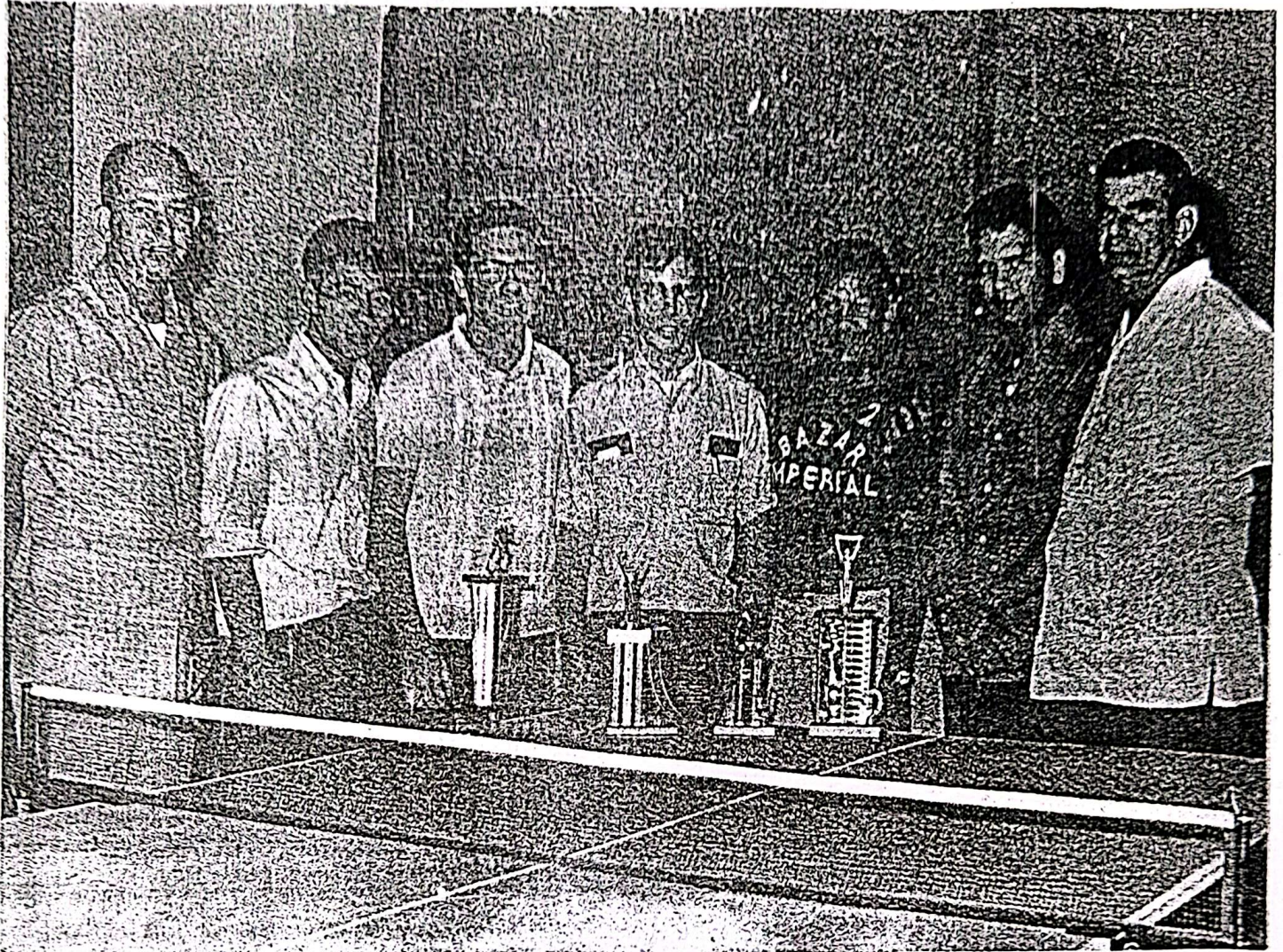
INDIVIDUAL:

- 1.- Stephano Lum
- 2.- Omar Ríos
- 3.- Beny Rozenbaum
- 4.- Stanley Hall
- 5.- David Menasche
- 6.- Carlos Chong
- 7.- Luis Moreno
- 8.- Iván Ríos

ENTREGA DE PREMIOS EN EL NOVENO CAMPEONATO NACIONAL

MARZO DE 1970

Aparecen en la foto, de izquierda a derecha, Armando Lazcano, Vice-Presidente de la Asociación Panameña de Tenis de Mesa; Stephano Lum, Beny Rozenbaum, David Menasche, Stanley Hall, Omar Ríos y Salomón Pereira.



EQUIPO GLOBAL.....MAURICIO

EQUIPO.....Pana China A
Pana China B
Mauricio
Imprenta Rios

Mixto.....Aminta de Saucedo y Luis Moreno
Cony Castillo y Viveca Castillo
Sandy Young y David Menasche
Lupita Simons y Beny Rosenbaum

DOBLE MASCULINO.....Carlos Chong y Pablo Chong
Luis Moreno y David Menasche

INFANTIL.....Juan Tait
Cony Castillo
Pablo Barsallo
Manuel Castillo

FEMENINO.....Aminta de Saucedo
Viveca Castillo
Lupita Simons

INDIVIDUAL MASCULINO.....David Lau
Carlos Chong
Omar Rios
Pablo Chong
David Menasche
Luis Moreno

Mauricio

DEPORTES
PANAMA

UNIVERSAL

★ CONVERSE

ALL STAR

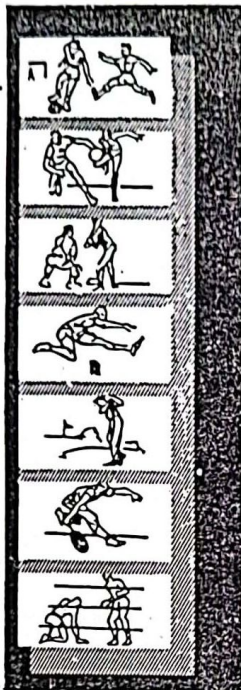
Wilson

adidas

Wilson

Dunlop

EVERLAST



AL SERVICIO DEL
DEPORTE NACIONAL

AVE. 7a CENTRAL No 13-37 (47)
TELEFONO 22-2504
VIA ESPAÑA 56
EDIFICIO CAELDARA

LA PRESENTE REVISTA SE HA CONFECCIONADO GRACIAS A LA
VALIOSA COLABORACION DE LOS SRS DAVID MENASCHE, LUIS
MORENO Y EDWIN SAUCEDO.....

REPROSET, S. A. 4/72