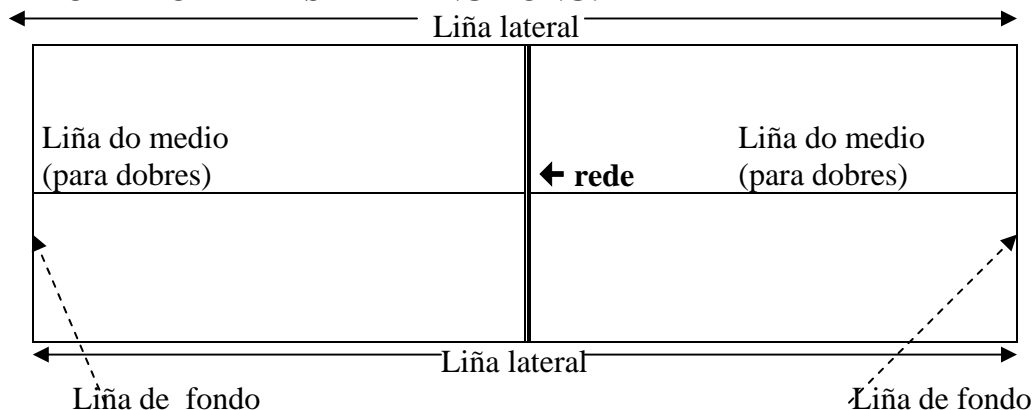


➔ TABOLEIRO DA MESA DE PING-PONG:



➔ **XOGADORES/AS:** Chámase **servidor/a** ao que saca e **restador/a** ao que recibe.

➔ SAQUE OU SERVICIO:

1. Ao principio dun partido decídese por **sorteo** (cara ou cruz) quen empeza sacando. O que gaña pode elexir saque ou lado da mesa. Para facer un saque correctamente, o servidor debe situarse **detrás** da liña de fondo, coa pelota situada sobre a palma da man estendida, debe lanzar a pelota verticalmente cara arriba e golpeala coa raqueta antes de que caia na mesa. A pelota debe botar primeiro no seu lado da mesa antes de que pase ao lado contrario.
2. Se o servidor erra a primeira vez ten un **segundo saque**.
3. No saque a pelota **non** pode tocar a rede.
4. O servidor non pode efectuar o saque se o restador non está preparado.
5. **Cada 2 puntos xogados**, o xogador que saca pasa a ser restador, e así sucesivamente durante o xogo, cunha **excepción**: se están **empatados 10-10**, cada xogador saca unha vez (ou dúas se erra o primeiro saque), alternativamente ata que remata ese xogo.

➔ **CAMBIO DE LADO NA MESA:** Os xogadores cambiarán de lado na mesa

1. ao remate de cada xogo, e
2. se hai que xogar o 3º ou o 5º xogo, cando un dos xogadores chega a 5 puntos.

➔ **PELOTA QUE CAE NA LIÑA:** considérase **dentro** da mesa.

➔ SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

1. **NÚMERO DE XOGOS:** xóganse un máximo de 5 ou de 3 xogos (no noso caso xogaremos un máximo de 3 xogos).
2. **PUNTOS NUN XOGO:** en cada xogo dispútanse 11 puntos polo menos, xa que se os xogadores empatan 10-10 puntos, hai que seguir xogando ata que un dos xogadores gañe o xogo por dous puntos de diferenza.

➔ OBSERVACIÓNS:

1. En ningún momento un xogador pode tocar a mesa.
2. Un xogador non pode sobrepasar a liña imaxinaria que debuxa a prolongación da liña de fondo da mesa.