

Reglamento oficial del Ping Pong con Obstáculos (PingPongo)

AAPPO - Asociación Argentina de Ping Pong con Obstáculos

www.PingPongo.com.ar

www.PingPongo.org

torneopingpongo@gmail.com

La utopía del mañana, hoy



Autores: AAPPO BOARD

5 de Julio de 2013

Presidente: Juan Martín Gutiérrez

Secretario General: Juan Pablo Álvarez Montero

Otros miembros de la AAPPO BOARD: Francisco Godinez Galay, Patricio Gronda, Marcos Zurita, Jorge Montanari, Adrián Desiderato

Prensa Oficial: Bola Sin Manija, Web de deportes.

www.bolasinmanija.com.ar

Índice

1. El Nombre
2. Definición General
3. Espíritu
4. Cómo hacer puntos y ganar
5. El Saque
6. Los obstáculos físicos
7. Los obstáculos situacionales o mentales
8. Variantes
9. Creatividad
10. Glosario
11. Mal Visto
12. Prohibido
13. Tipos de torneo
14. Cómo se arma el ranking
15. Autoridades
16. Fecha Conmemorativa
17. Himno Oficial
18. Eslóganes oficiales
19. Requisitos para organizar un torneo AAPPO que cuente para el ranking mundial.
20. Requisitos para organizar una asociación nacional o ciudadal de Ping Pong con Obstáculos.



Reglamento y fundamentos

1. El nombre

El Ping Pong con Obstáculos se llama Ping Pong y no tenis de mesa, porque se hace eco del decir popular, antes que de las denominaciones academicistas.

2. Definición general

El deporte consiste en un Ping Pong al que se le agregan obstáculos físicos y/o mentales para generar dinámicas impensadas y emocionantes. Si bien en el Apartado 8 se mencionan las variantes más usadas hasta el momento de la escritura de este reglamento, es la filosofía de este deporte incentivar la creatividad y la personalización (o comunidización) de manera que florezcan uno, dos, mil (no más) Ping Pong con Obstáculos en el mundo.

“Todo lo que no es Ping Pong, es Ping Pong con Obstáculos”. Esto quiere decir que puede estar jugándose este deporte incluso sin mesa de Ping Pong, sin paletas, sin red y sin pelota, siempre y cuando pase algo de un lugar a otro, se establezca una manera objetiva de obtener puntos y ganar el partido, y esto haya sido acordado como un partido o torneo de PingPongo. El Ping Pong con Obstáculos no sólo es un deporte, sino una lógica.

3. Espíritu

El espíritu de este deporte es promover ideales virtuosos como el amor por la belleza, la ética, el bien común y la solidaridad. Sin olvidar la perseverancia y la lucha por las utopías, a pesar de las adversidades. Su reglamento y su interpretación deberán siempre favorecer la dinámica. Se recomienda, por esto, que ante una disyuntiva, se elija por la opción que favorezca este espíritu, que redunde en una acción más divertida para quienes la juegan y un mejor espectáculo para quienes la observan.

También prima el común acuerdo. Una variante de Ping Pong con Obstáculos es aceptable como oficial siempre y cuando sea acordada ante cada torneo o partido entre los participantes.

Además, insistimos, uno de los valores más exaltados por el PingPongo es la creatividad. Por eso auspiciamos la creación de diferentes tipos de PingPongo.

El PingPongo también es:

- a) No sexista. Mujeres y hombres juegan en una categoría unisex. Creemos que la fuerza no es tan importante en el PingPongo, por lo que no hay razón para separar por género.
- b) Medio liberal con algunas cosas, comparado con otros deportes: Creemos que cada uno puede preparar su cuerpo como mejor le parezca para la contienda, sin necesidad de realizar un control.
- c) Democrático pero sin demócrataje: Queremos que haya muchas organizaciones de PingPongo en el país y en el mundo. Pero por ahora la AAPPO es la única y por lo tanto, rige el deporte a nivel mundial.
- d) Pacífico/cobarde: No aceptamos la violencia bajo ningún punto de vista, salvo que forme parte de una variante previamente acordada por todas las partes.
- e) Burocrático nerd: Nos gusta armar rankings y campeonatos con Excel y compartirlos en el Google Drive, con todo perfectamente establecido.

4. Cómo hacer puntos y ganar

4.1 Los partidos se juegan al mejor de 1, 3 o 5 sets de 11 puntos, dependiendo del tipo de certamen y la instancia en que se juegue el partido.

4.2 La pelota debe picar una vez como máximo antes de ser devuelta al campo rival. Si pica más de una vez o no es devuelta, se considera punto del Atacante. Si el Recepcionista golpea la pelota antes de que pique, también es punto del Atacante. Si el Atacante golpea la bola y ésta sale de la mesa o pega en la red y no pasa al otro lado, es punto del defensor. Bueno, esto ya lo saben.

4.3 El obstáculo “es mesa”. Si pega en el obstáculo, el recepcionista debe impedir un bote en la superficie mesística o en el espacio exterior a fin de no perder el punto. De no hacerlo se considera “segundo bote”. Si después de pegar en el obstáculo la pelota vuelve al campo del Atacante, cuenta como si la hubiese devuelto el Recepcionista.

4.4 Excepción al punto anterior: Si los objetos obstáculos (ver punto 6) son de tipo mullido e impiden el rebote de la pelota, se considera que puede ser devuelta y el juego seguir siempre y cuando el pique no haga que la pelota se eleve por encima de la mesa o el objeto en igual centimetroraje que el que tiene una pelota. Es decir, si al rebotar en una billetera, la trayectoria de la pelota es totalmente amortiguada, con el fin de favorecer el desarrollo del juego puede intentarse la devolución al campo rival pese a que la pelota toque la mesa. Sometido a común acuerdo previo.

4.5 De estar empatado en 10, el partido se extiende a 12. Y así sucesivamente hasta sacarse 2 puntos de ventaja.

5. El saque

5.1 El saque se efectúa de forma libre. La pelota debe picar primero en el campo propio y luego en el rival. Un error en el saque es punto en contra, y puede ser que dé en la red, en el obstáculo propio y no pase, que no sea cruzado o que sea largo respecto de donde debe picar. Se sacan 2 puntos seguidos por jugador, luego de cuales se cambia el saque al jugador rival.

5.2 Si la pelota toca la red al sacar y pasa al campo rival, hay segundo saque.

5.3 Debe respetarse que toque una vez el campo propio antes de pasar al campo rival, que el servidor esté detrás de la mesa y la paleta, al momento del impacto, esté moderadamente detrás o como máximo una vez su largo por encima de la mesa. De todas maneras, recomendamos omitir este punto salvo que se trate de una invasión corporal escandalosa.

5.4 Cada 6 puntos debe cambiarse de lado. En caso de olvido se culpa a los dos jugadores por no acordarse. **NO SE VUELVEN A JUGAR LOS PUNTOS.**

6. Los obstáculos físicos

La elección de obstáculos físicos a colocar puede ser consensuada antes del comienzo de cada partido y podrá ser propuesta de cada jugador. La variante objetual estándar consta de paletas de Ping Pong u objetos por pares para igualar los obstáculos de un lado y otro: bloques cuadrados, cilíndricos, etc.. Otros objetos utilizables y recomendables pueden ser ojotas, botellas, vasos, entre otros, siempre y cuando se convenga previamente y en lo posible favorezca el juego y la variedad de trayectorias de la pelota. En mesas de tamaño oficial no deberían exceder los tres obstáculos por lado, medida a considerar según el tamaño de los objetos. Los obstáculos no se tocan durante el partido. Si el desarrollo del mismo modifica la posición de alguno, debe considerarse como parte del juego, y no debe reacomodarse.

7. Los obstáculos situacionales o mentales

Dícese de obstáculos no relacionados estrictamente a objetos sino a variantes, por ejemplo, en cuanto al modo de juego. Puede ser un Ping Pong convencional, pero en el que el jugador deba ocupar su mente en otra cosa mientras responde a la dinámica normal.

8. Variantes de Ping Pong con Obstáculos

Las variantes son combinables. Todas aquellas que puedan crearse a efectos de nuevos torneos o partidos, entran dentro de Ping Pong con Obstáculos.

a. Variante Conservadora

Se practica colocando hasta 3 objetos por campo. Son colocados en el campo rival a gusto y elección del jugador, con fines estratégicos y previo al inicio del juego. El lugar donde se coloca el objeto es optativo, pero no pueden hacer línea entre ellos. Esto es, que si tomando el fondo de la mesa como paralela, ningún objeto puede trazar una línea que lo lleve a otro. Tampoco pueden hacer una línea vertical. Esto es considerado **offside**.

Se estila la utilización de paletas de Ping Pong para esta, que es la variante clásica. Pero puede ser cualquier objeto, previo consenso. En lo posible, no muy grandes y con cierta chatura.

Existe la posibilidad de hacer un cambio posicional del objeto obstáculo cada cierta cantidad de puntos a definir por la Asociación en cada torneo que lo amerite.

Esta es la variante más recomendable para comenzar y para la organización de series de partidos o torneos.

b. Variante Burocrático-autoritaria

Aquí, la colocación del objeto está definida de una vez y para siempre por este reglamento (posición y objetos a definir). Los jugadores no eligen la misma ni pueden modificarla durante el partido.

c. Variante “La salada”

Se vierte sal gruesa sobre la superficie, generando un ritmo de juego por momentos indescifrable. La dispersión de sal se hará en partes iguales para cada lado de la mesa al comienzo del campeonato, pudiéndose hacer un refill cuando el Supervisor AAPPO del torneo lo crea conveniente o divertido.

d. Variante Lacustre

Esta variante incluye la creación de un mini lago en el campo rival. Ya sea en mesas especialmente fabricadas, como en mesas comunes con el vertido de una pequeña porción de agua. La elección de otro tipo de líquidos (salsa de tomate, bebida cola, sopa caliente, yogur líquido o firme) permite aprovechar las propiedades de los mismos y su transformación en el tiempo, lo que hace que el campo de juego en cierto sentido tome vida, modificándose las condiciones del juego conforme pasa el tiempo.

d. Variante Vásica

El objeto obstáculo es un vaso. La embocada en el mismo *vale triple puntaje*. En PingPongos más extremos, la embocada puede significar la victoria inmediata, aunque el hipotético ganador estuviese perdiendo 0-10 al momento de la embocada.

e. Variante Vásica II

Cada jugador tiene derecho a usar un (1) vaso de agua por partido. Su uso es a elección del jugador. Puede verterse parte del contenido en un sector de la cancha, tomarlo, tirarle el agua al rival, hacer buches y escupir la jugada mientras se juega, etc.

f. Variante Ping Golf

En mesa especial, fabricada con hoyos, en los cuales embocar en ellos vale cinco (5) puntos.

g. Variante Ping Voley

En esta variante, pensada para dobles, deben realizarse pases entre los miembros del equipo. Como en el voley, pueden ser dos o tres toques.

h. Variante 3D

Necesita una mesa escalonada, quedando la red en la parte más baja de la mesa. Debe jugarse en dobles. Ambos jugadores se ubican a ambos costados, o uno al costado y otro arriba del último escalón,

dependiendo de la táctica y del momento.

i. Variante Mutante

El objeto que cambia es el implemento para percutir la pelota. Desde una ojota hasta un diario, un bate de baseball, o una sartén. Los objetos deben ser iguales o similares para todos los jugadores.

j. Variante de Sustituciones Infinitas

Se juega de a 5, 6 o más jugadores. Colocando obstáculos en el campo de juego, juegan dos contra dos. El o los suplentes, ingresan cada tres puntos. El ingreso se produce en lugar del jugador que perdió el punto número 3. Esta variante alimenta la dinámica, no solo del juego, sino de los jugadores. Aporta a la idea solidaria y comunitaria del juego por encima del resultado, pues es imposible que se formen equipos constantes. Por lo tanto no se provoca rivalidad ni enemistad. Todos juegan y todos forman equipo con todos al menos un momento. Por lo tanto, nadie gana y nadie pierde. O mejor dicho, todos experimentan el éxito y el fracaso, fracaso que resulta relativizado y minimizado gracias a esta expresión deportiva. El éxito sale victorioso en lo virtuoso del juego improductivo y en la amistad.

k. Variante Ping Pong Simultáneo

Se juega en varias mesas en paralelo. En lugares en los cuales la mesa principal esté escoltada por dos mesas más, existe la posibilidad de que éstas entren en juego. Ya sea en su máxima expresión como en su mínima. La máxima es aquella en la cual se busca a drede el pique en mesas alternativas a la central. En la mínima, se intenta mantener la centralidad, pero ante el eventual error, si pica en otra mesa en el campo rival, la jugada debe seguir.

l. Variante Paddle Pong

Donde sea posible y la mesa esté en cercanía con una pared, vale el rebote en la misma.

m. Variante Mini

El Ping Pong con Obstáculos puede jugarse en todo tipo de mesas. Desde una mesa de comedor o cocina en su versión casera, hasta en un banquito, siempre con una red, paletas y pelota, o elementos que hagan las veces de ellos. El achicamiento de la mesa provoca nuevas modificaciones al desarrollo del juego.

n. Variante Abstracta

Es la que se juega sin mesa reglamentaria, ni red, ni paletas, ni pelotas. Todos los objetos son reemplazados. Puede jugarse en una mesa de comedor con una hilera de ladrillos dividiendo la cancha, dos zapatos como paletas y una pelota saltarina como pelota. Aquí se da rienda suelta a la creatividad en la elección o fabricación de los objetos en esta versión libre.

ñ. Variantes Estructurales

Variantes en las cuales la mesa que se utiliza es distinta respecto de la tradicional, estando especialmente fabricada para el Ping Pong con Obstáculos. Puede ser una mesa en cruz para dos partidos simultáneos, una mesa con un vacío en el medio que hay que evitar, una mesa redonda, una mesa con sectores con distintas superficies, etc. Para ser oficial, debe ser autorizada por la Asociación.

o. Variante Natural

El obstáculo es un grano o legumbre. Se recomienda el vertido optativo de dos cucharadas, ya sea de arroz, garbanzos secos, mijo, alpiste.

q. Variante Ping Pong de Respuestas y Respuestas

Se propone un tema que sea una especie o serie de algo y a cada golpe el jugador debe mencionar un individuo de esa serie. Ejemplo: países de África. La mención debe lograr hacerse entre el golpe propio y el golpe rival. Si la palabra es incorrecta o repetida, hay un punto para el rival, y termina la jugada. Si además el golpe se va afuera, es otro punto para el rival. Se aconseja el uso de dos árbitros para este tipo

de cotejos (uno atento a la pelota, el otro a las respuestas) y que nadie juegue más de dos partidos seguidos por riesgo de ACV.

9. Creatividad

Esto ya lo dijimos, pero lo repetimos. El Ping Pong con Obstáculos es un deporte que se abre a múltiples posibilidades de juego, de modificatorias, de invenciones y variantes. Fomenta la creatividad y la autogestión, abriendo su práctica al amateurismo y la cotidianeidad, pudiendo enmarcarse cada modalidad dentro de los márgenes conceptuales de “Ping Pong con Obstáculos”

10. Glosario

Algunos términos de jugadas o situaciones

Zafada o salvada: evitar que luego de pegar en un obstáculo, sea punto del rival

La histérica: cuando la pelota pega en el borde de la mesa y se va

La gorda: cuando la pelota cae pesada, ya sea por el efecto o por un obstáculo y se reduce su pique.

Globo aerostático: un globo de grandes magnitudes, que dificulta la visión y el control.

La afeitada: pegarle a la pelotita con mucho efecto, apenas rozándola con la paleta u objeto que hace las veces de paleta.

La panquequera: pegarle con la paleta hacia adelante apenas haya picado la pelota en una situación incómoda.

La alverjeada: cuando ante un smash aparentemente fácil, al rematar, la pelota pega en la red y no pasa.

La limpiadita: cuando en variantes con objetos livianos o granos, un tiro provoca el desplazamiento fuera de la mesa de los mismos.

11. Está mal visto (de aquí en más se tutea al lector):

- Ganar 11 a 0.
- No pedir perdón después de un toque en la red que te favoreció.
- Venir con brazalete nazi sea irónicamente o no.
- Criticar al Ping Pongo.
- Enojarse.
- Atender el celular durante el partido.
- Parar el partido para atender un celular, sea propio o extraño.
- Decir que sos un desastre y que vas a perder, durante el partido.
- Pedir ayuda a Dios más de 3 veces durante cada partido.

12. ESTÁ PROHIBIDO:

- Fumar adentro del recinto.
- Comer o beber en las mesas donde se juega.
- Romper cosas.

13. Torneos

Hay, por ahora, cuatro tipos de torneo (se toma como referencia el número de inscriptos, no el número de asistentes reales. Es decir, si en un grand slam faltan 2 jugadores, sigue siendo GS, aunque jueguen 62):

Grand Slam AAPPO 1000: 64 o más jugadores. Puede o no jugarse a 3 sets por partido. La final es a 5 sets. El GS AAPPO estándar es de 64 contendientes.

AAPPO 500: Lo juegan entre 32 y 63 jugadores. Todos los partidos excepto la final se juegan a 1 set. La final se juega al mejor de tres sets. El AAPPO estándar es de 32 contendientes.

Challenger AAPPO 100: Lo juegan entre 16 y 31 jugadores. Todos los partidos excepto la final se juegan a 1 set. La final se juega al mejor de tres sets. El Challenger AAPPO 100 estándar es de 16 jugadores.

Challenger Especial AAPPO 15: Se juega en situaciones de emergencia humanitaria o para promocionar el deporte. El mínimo es 6 contendientes. El máximo es 15.

14. Puntos para el ranking.

En cada torneo se reparten 1 punto por participar (y no irse hasta terminar sus partidos) y 1 punto por partido ganado durante fase de grupos.

GS AAPPO 1000:

Ganador: 1000 puntos

Finalista: 600

Semifinalista: 360

Cuarto finalista: 180

Octavo finalista: 90

AAPPO 500:

Campeon: 500 puntos

Finalista: 250

Semifinalista: 100

Cuartos: 50

Octavos: 25

Challenger AAPPO 100:

Campeón: 100

Finalista: 60

Semifinalista: 35

Cuartos: 18

Challenger Especial AAPPO 15:

Campeón: 15

Finalista: 8

14.1 Los puntos tienen una validez de 2 años. Es decir, el campeón de un AAPPO 500, luego de 2 años de obtenido su título pierde esos puntos 500 puntos.

15. Autoridades.

La AAPPO rige este deporte mundialmente y es la encargada de modificar este reglamento y supervisar su ejecución.

16. Se declara al 2 de diciembre como Día Mundial del Ping Pong con Obstáculos por ser el día en que se puso en marcha la AAPPO o algo así.

17. Se declara como Himno Oficial del Ping Pong con Obstáculos al himno titulado “Himno Oficial del Ping Pong con Obstáculos” compuesto por Jorge Montanari. La letra del mismo expresa lo siguiente:

La vida es superar obstáculos,

¡Ay si lo sabré yo!

En este deporte vernáculo

Quiero ser ganador

La habilidad y el azar

En su proporción más justa;
Todos lo quieren jugar,
De un polo al otro les gusta.
PingPongo, Ping Pong con Obstáculos
PingPongo, Ping Pong con Obstáculos
PingPongo PingPongo
Que el mundo juegue PingPongo
PingPongo PingPongo
De buenos aires al congo
¿Sabes lo que es el PingPongo?
¡Es todo lo que no es Ping Pong!
¡Es todo lo que no es Ping Pong!
¡Es todo lo que no es Ping Pong!

18. **Eslóganes oficiales:** “Todo lo que no es Ping Pongo es Ping Pong con Obstáculos” ; “El primer obstáculo sos vos”, “La utopía del mañana, hoy”.

19. **Requisitos para organizar un torneo AAPPO que cuente para el ranking mundial.**

- a) Se debe mandar un mail pidiendo autorización a torneopingpongo@gmail.com
- b) Enviarnos una tabla con todos los resultados (después de jugado el torneo)
- c) Atenerse al reglamento de la AAPPO
- d) Leer la carta con el Aval de la AAPPO para organizar el torneo
- e) Cantar, antes del torneo, el himno del Ping Pong con obstáculos ya sea a capella o sobre pista pregrabada.
- d) Enviar el registro de diez (10) fotos que atestiguen el campeonato o un video de mínimo un minuto o la presencia de un miembro de la AAPPO Board o transmitir online los partidos.

20. **Requisitos para organizar una asociación nacional o ciudadal de Ping Pong con Obstáculos.**

- a) Mandar un mail a torneopingpongo@gmail.com con el nombre de 4 autoridades y que al menos una de ellas haya estado involucrada en la organización de un torneo AAPPO.
- b) Jurar, por mail, respetar el reglamento y el espíritu del Pingpongo.
- C) Ayuda mucho hacer un loguito y una página en Facebook.

