

# REGLAMENTO DE TENIS

## INDICE

- Regla 1. La cancha (pista).
- Regla 2. Accesorios fijos permanentes.
- Regla 3. La pelota.
- Regla 4. La raqueta.
- Regla 5. Puntuación en un juego.
- Regla 6. Puntuación en un set.
- Regla 7. Puntuación en un partido.
- Regla 8. Servidor y restador.
- Regla 9. Elección de lados y servicio.
- Regla 10. Cambio de lados.
- Regla 11. La pelota en juego.
- Regla 12. La pelota toca una línea.
- Regla 13. La pelota toca un accesorio fijo permanente.
- Regla 14. Orden del servicio.
- Regla 15. Orden de la recepción en dobles.
- Regla 16. El servicio o saque.
- Regla 17. Ejecución del servicio.
- Regla 18. Falta de pie.
- Regla 19. Falta en el servicio.
- Regla 20. Segundo servicio.
- Regla 21. Cuando hay que servir y recibir.
- Regla 22. El let o repetición en el servicio.
- Regla 23. El let o repetición.
- Regla 24. Un jugador pierde el punto.
- Regla 25. Una devolución buena.
- Regla 26. Molestia a un jugador.
- Regla 27. Corrección de errores.
- Regla 28. Funciones de los jueces en la cancha.
- Regla 29. Juego continuo.
- Regla 30. Instrucciones a los jugadores.

Enmienda a las reglas del tenis.

Apéndice I: La pelota.

Normas para realizar pruebas.

Clasificación de la superficie  
de la cancha según la  
velocidad.

Apéndice II: La raqueta.

Apéndice III: Publicidad.

Apéndice IV: Métodos de puntuación  
alternativos.

Apéndice V: Funciones de los jueces en la  
cancha.

Apéndice VI: Procedimientos de revisión y  
vista sobre las reglas del  
tenis.

Sugerencias sobre el modo de marcar una  
cancha.

## 1. LA PISTA O CANCHA (ANTIGUAS REGLAS 1 Y 34)

La pista o cancha será un rectángulo de 23,77 m de largo por 8,23 m de ancho. Para los partidos de dobles la pista será de 10,97 m de ancho.



La pista estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o un cable metálico cuyos extremos estarán fijados a la parte superior de dos postes o pasarán sobre la parte superior de dos postes a una altura de 1,07 m. La red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los dos postes de la red y la malla debe ser de un entramado lo suficientemente pequeño para que no pase la pelota de tenis. La altura en el centro de la red será de 0.914 m, en donde estará sostenida mediante una faja. Habrá una banda cubriendo la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red. La faja y la banda serán blancas por todas partes.

- El diámetro máximo de la cuerda o cable metálico será de 0,8 cm.
- La anchura máxima de la faja será de 5 cm.
- La banda será de entre 5 cm y 6,35 cm de anchura a cada lado.

Para los partidos de dobles, los centros de los postes de la red estarán situados a 0,914 m afuera de cada lado de la línea de dobles. Para los partidos de individuales, si se usa una red de individuales, los centros de los postes de la red estarán a 0,914 m afuera de cada lado de la línea de individuales. Si se usa una red de dobles, entonces la red se sostendrá a una altura de 1,07 m mediante soportes denominados palos de individuales, cuyos centros estarán a 0,914 m afuera de cada lado de la línea de individuales.

- Los postes de la red no serán de más de 15 cm<sup>2</sup> o 15 cm de diámetro.
- Los palos de individuales no serán de más de 7,5 cm<sup>2</sup> o 7,5 cm de diámetro.
- Los postes de la red y los palos de individuales no sobresaldrán más de 2,5 cm por encima de la cuerda de la red.

Las líneas que limitan los extremos de la pista se denominan líneas de fondo y las líneas que limitan los costados de la pista se denominan líneas laterales.

A cada lado de la red y paralela a ella, se trazarán dos líneas entre las líneas laterales a una distancia de 6,40 m a partir de la red. Estas líneas se llaman líneas de saque o de servicio. A cada lado de la red, el área entre la línea de servicio y la red será dividida por una línea central de servicio en dos partes iguales llamadas cuadros de servicio. La línea central de servicio se trazará paralelamente a las líneas laterales de individuales y equidistante a ellas. Cada línea de fondo será dividida en dos por una marca central de 10 cm de largo, que se trazará dentro de la pista y será paralela a las líneas laterales de individuales.

- La línea central de servicio y la marca central serán de 5 cm de ancho
- Las otras líneas de la pista serán de entre 2,5 cm y 5 cm de ancho, excepto las líneas de fondo que podrán ser de hasta 10 cm de ancho.

Todas las medidas de la pista se tomarán por la parte exterior de las líneas. Todas las líneas de la pista serán del mismo color para que contrasten claramente con el color de la superficie. No habrá publicidad alguna sobre la pista, sobre la red, la faja, la banda, los postes de la red o los palos de individuales conforme a lo que se estipula en el Apéndice III.

## **2. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES (ANTIGUA REGLA 2)**

Los accesorios fijos de la pista incluirán los obstáculos del fondo y a los costados, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, todos los otros objetos fijos alrededor y sobre la pista, además del juez de silla, los jueces de línea, el juez de red y los recoge pelotas cuando estén en sus respectivos lugares. En un partido de individuales que se juegue con una red de dobles y palos de individuales, los postes de la red y la parte de la red situada por fuera de los palos de individuales son accesorios fijos permanentes y no se consideran postes de la red ni parte de la red.

## **3. LA PELOTA (ANTIGUAS REGLAS 3, 13, 27 Y 32)**

Las pelotas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis, deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el Apéndice I. La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si una pelota o prototipo se ajusta a las especificaciones del Apéndice I o si se aprueba o no para utilizarla en el juego.



Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluyendo un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una asociación nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables.

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a. el número de pelotas a utilizarse en el juego (2, 3, 4 o 6);
- b. la política de cambio de pelotas, si la hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer:

1. después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento. Un juego de tie-break cuenta como un juego para el cambio de pelota. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente;
2. al principio de un set. Si una pelota se rompe durante el juego se repetirá el punto.

**Caso 1:** Si una pelota está blanda al final del juego de un punto ¿se repetirá dicho punto?

**Decisión:** Si la pelota está blanda, pero no rota, no se volverá a jugar el punto.

**Nota:** Toda pelota que se vaya a usar en un torneo y se utilice conforme a las

Reglas del Tenis debe estar incluida en la lista oficial de pelotas aprobadas de la ITF que publica la Federación Internacional de Tenis.

#### **4. LA RAQUETA (ANTIGUA REGLA 4)**

Las raquetas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis, deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el Apéndice II . La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si una raqueta o prototipo se ajusta a las especificaciones del Apéndice II o si se aprueba o no para utilizarla en el juego. Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluyendo un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una asociación nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables.

**Caso 1:** ¿Puede haber más de un encordado en la superficie de golpe de una raqueta? **Decisión:** No. La regla menciona claramente un encordado, y no encordados, de cuerdas cruzadas (véase el Apéndice II ).

**Caso 2:** ¿Es el encordado de una raqueta considerado generalmente uniforme y plano, si las cuerdas están en más de un nivel? **Decisión:** No.

**Caso 3:** ¿Pueden colocarse dispositivos para reducir la vibración sobre el encordado de la raqueta? En caso afirmativo, ¿dónde se pueden colocar?

**Decisión:** Sí, pero estos objetos únicamente pueden colocarse fuera de la zona de las cuerdas cruzadas.

**Caso 4:** Durante el juego de un punto, a un jugador se le rompen accidentalmente las cuerdas de la raqueta. ¿Puede seguir jugando otro punto con la raqueta en esas condiciones? **Decisión:** Sí, excepto cuando los prohíban de manera específica los organizadores del torneo.

**Caso 5:** ¿Se permite que un jugador utilice más de una raqueta durante el juego? **Decisión:** No.

**Caso 6:** ¿Puede incorporarse a la raqueta una pila que afecte las características del juego? **Decisión:** No. Se prohíbe el uso de pilas porque son una fuente de energía, como los son las pilas solares y otros artilugios similares.

#### **5. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO (ANTIGUAS REGLAS 26 Y 27)**

##### **a. Juego normal**

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera, y siempre se canta el tanto del servidor que realiza el saque en primer lugar: ningún punto - “cero” primer punto - “15” segundo punto - “30” tercer punto - “40” cuarto punto - “juego” excepto si cada jugador/equipo ha ganado tres puntos cada uno, cuando se cantará el tanteo de “iguales”. Después de “iguales”, el tanteo será de “ventaja” para el jugador o equipo que gane el punto siguiente. Si ese mismo jugador o equipo también gana el punto siguiente, entonces dicho jugador o equipo ganará el “juego”; si el jugador o equipo contrario gana el punto siguiente, el tanteo será de “iguales” de nuevo. Un jugador o equipo necesita ganar dos puntos consecutivos inmediatamente después de “iguales” para ganar el “juego”.

##### **b. Juego de tie-break**

Durante el juego de tie-break, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc. El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos gana el “juego” y el “set”,

siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego de tie-break continuará hasta que se consiga ese margen. El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego de tie-break. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario o contrarios (en dobles, el jugador del equipo contrario al que le toque servir después). Después de esto, cada jugador o equipo servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego de tie-break (en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set). El jugador o equipo al que le toque servir primero en el juego de tie-break será el restador en el primer juego del set siguiente. Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el Apéndice IV.

## **6. PUNTUACIÓN EN UN SET (ANTIGUA REGLA 27)**

Hay diferentes métodos de puntuación en un set. Los dos métodos principales son el “set de ventaja” y el “set de tie-break”. Puede usarse cualquiera de los métodos siempre que el que se vaya a utilizar se anuncie antes de que comience la competición. Si se usa el método del “set de tie-break”, también debe anunciarse independientemente de que el set final se juegue como un “set de tie-break” o un “set de ventaja”. a. “Set de ventaja” El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de ventaja de dos juegos sobre el contrario. Si es necesario, el set se prolongará hasta que se haya conseguido ese margen. b. “Set de tie-break” El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente. Si el marcador alcanza los seis juegos iguales para ambos, se jugará un tie-break. Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el Apéndice IV.

## **7. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO (ANTIGUA REGLA 28)**

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets (un jugador o equipo necesita ganar dos sets para hacerse con el partido) o al mejor de cinco sets (un jugador o equipo necesita ganar tres sets para hacerse con el partido). Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el Apéndice IV.

## **8. SERVIDOR Y RESTADOR (ANTIGUA REGLA 5)**

Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El restador es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

**Caso 1:** ¿Se permite que el restador se sitúe afuera de las líneas de la pista?

**Decisión:** Sí. El restador puede situarse dentro o fuera de las líneas en el lado de la red del restador.

## **9. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO (ANTIGUA REGLA 6)**

La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirán por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador o equipo que gane el sorteo puede elegir:

- a. ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la pista para el primer juego del partido; o
- b. el lado de la pista para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá si desea ser servidor o restador para el primer juego del partido; o
- c. que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.

**Caso 1:** ¿Tienen ambos jugadores o equipos derecho a una nueva elección si se pospone o para el calentamiento y los jugadores abandonan la pista?

**Decisión:** Sí. El resultado del sorteo original se mantiene, pero ambos jugadores o equipos pueden hacer nuevas elecciones.

#### **10. CAMBIO DE LADOS (ANTIGUAS REGLAS 16 Y 27)**

Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Los jugadores también cambiarán de lado al final de cada set a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso los jugadores cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente. Durante el juego de tie-break los jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos.

#### **11. LA PELOTA EN JUEGO (ANTIGUA REGLA 17)**

A menos que se cante una falta o un let, la pelota está en juego desde el momento en que el servidor realiza el saque, y permanece en juego hasta que se decida el punto.

#### **12. LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA (ANTIGUA REGLA 22)**

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea.

#### **13. LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE (ANTIGUA REGLA 23)**

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente después de haber caído en el cuadro correcto de la pista, el jugador que lanzó la pelota se lleva el punto. Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto.

#### **14. ORDEN DEL SERVICIO (ANTIGUAS REGLAS 15 Y 35)**

Al término de cada juego, el restador se transformará en servidor y el servidor se convertirá en el restador del juego siguiente. En el juego de dobles, el equipo al que le toque servir en el primer juego de cada set decidirá cuál de los dos jugadores lo hará en ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador realizará el servicio en ese juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego efectuará el saque en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego lo hará en el cuarto. Esta rotación continuará hasta el final del set.

#### **15. ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES (ANTIGUAS REGLAS 35, 36 Y 40)**

El equipo al que le toque ser restador en el primer juego de un set decidirá qué jugador recibirá el primer punto del juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador recibirá el primer punto de ese juego. El jugador que fue el compañero del restador en el primer punto del juego recibirá el segundo punto y esta rotación continuará hasta el final del juego y del set. 7 Page 12 Después de que el restador haya devuelto la pelota, cualquiera de los jugadores de un equipo puede golpearla.

**Caso 1:** ¿Se permite que un miembro de un equipo de dobles juegue solo contra sus oponentes? **Decisión:** No.

## **16. EL SERVICIO O SAQUE (ANTIGUA REGLA 7)**

Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor se pondrá con ambos pies situados detrás de la línea de fondo (es decir, lo más alejados de la red) y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y la línea lateral. Entonces, el servidor lanzará la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y la golpeará con la raqueta antes de que toque el suelo. Se considerará que se ha ejecutado el servicio en el momento en que el jugador da un raquetazo, lo mismo si toca la pelota como si falla al intentarlo. Un jugador que solamente usa un brazo puede utilizar la raqueta para lanzar la pelota.

## **17. EJECUCIÓN DEL SERVICIO (ANTIGUAS REGLAS 9 Y 27)**

Al ejecutar el servicio en un juego normal, el servidor se situará alternativamente detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista, comenzando por la mitad derecha en cada juego. En el juego de tie-break, el saque se efectuará alternativamente desde detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista y el primer servicio se efectuará desde la mitad derecha de la pista. La pelota servida deberá pasar por encima de la red y aterrizará dentro del recuadro de servicio que esté diagonalmente opuesto, antes de que el restador la devuelva.

## **18. FALTA DE PIE (ANTIGUAS REGLAS 7 Y 8)**

Durante la ejecución del saque, el servidor no: a. cambiará su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies; ni b. tocará con ninguno de los pies la línea de fondo o la pista; ni c. tocará con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral; ni d. tocará con ninguno de los pies la extensión imaginaria de la marca central. Si el servidor infringe esta regla entonces cometerá una "falta de pie". Caso 1: En un partido de individuales, ¿se permite que el servidor haga el saque situándose detrás de la parte de la línea de fondo que está entre la línea lateral de individuales y la línea lateral de dobles? Decisión: No. Caso 2: ¿Se permite que el servidor no tenga uno de los pies o ambos sobre el terreno? Decisión: Sí.

## **19. FALTA EN EL SERVICIO (ANTIGUAS REGLAS 10 Y 39)**

El servicio es una falta si: a. el servidor infringe las reglas 16, 17, o 18; o si b. el servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo; o si c. la pelota servida toca un accesorio fijo permanente, el palo de individuales o el poste de la red antes de que caer sobre el terreno; o si d. la pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) lleven puesto o tengan en la mano. Caso 1: Después de lanzar una pelota al aire con la mano para efectuar el saque, el servidor decide no tocarla y la recoge. ¿Ha cometido una falta? Decisión: No. Se permite que un jugador que lanza la pelota al aire y después decide no golpearla la recoja con la mano o con la raqueta, o la deje botar. Caso 2: Durante un partido de individuales que se juega en una pista con postes de red y palos de individuales, la pelota servida toca el palo de individuales y después aterriza dentro del cuadro de servicio correcto. ¿Es falta? Decisión: Sí.

## **20. SEGUNDO SERVICIO (ANTIGUA REGLA 11)**

Si el primer servicio es una falta, el servidor realizará el saque de nuevo sin demorarse desde la misma mitad de la pista desde la cual se cometió la falta, a menos que el servicio haya sido efectuado desde la mitad incorrecta.

## **21. CUÁNDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR (ANTIGUAS REGLAS 12 Y 30)**

El servidor no efectuará el saque hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador debe jugar al ritmo razonable del servidor y estará listo para recibir el servicio cuando el servidor lo esté para efectuarlo. Se considerará que un restador está listo para el juego si intenta devolver el servicio. Si se demuestra que el restador no está preparado, entonces no se puede cantar que el servicio es una falta.

## **22. EL LET O REPETICIÓN EN EL SERVICIO (ANTIGUA REGLA 14)**

El servicio es un let o repetición si: a. la pelota servida toca la red, la faja o la banda y luego entra en el cuadro correcto; o después de tocar la red, la faja o la banda, toca al restador o al compañero del restador o a cualquier cosa que ellos lleven puesto o tengan en la mano antes de tocar el suelo; o si b. la pelota se sirve cuando el restador no está preparado. En el caso de que haya un let en el servicio, esa jugada no contará y el servidor efectuará el saque de nuevo, aunque el let en el servicio no anula una falta anterior.

## **23. EL LET O REPETICIÓN (ANTIGUAS REGLAS 13 Y 25)**

En todos los casos en los que se cante un let, excepto cuando se cante una repetición en el segundo servicio, se volverá a jugar todo el punto. **Caso 1:** Cuando la pelota está en juego y otra pelota aparece en pista; se canta un let; el servidor había cometido una falta al servir anteriormente, ¿a qué tiene derecho el servidor?, ¿a un primer o a un segundo servicio? **Decisión:** A un primer servicio. Debe volverse a jugar todo el punto.

## **24. UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO (ANTIGUAS REGLAS 18,19,20 Y 40)**

Un jugador pierde el punto si:

- a. el jugador comete dos faltas consecutivas al servir; o si
- b. el jugador no devuelve la pelota en juego antes de que pegue dos botes consecutivos; o si
- c. el jugador devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, fuera del campo de juego correcto; o si
- d. el jugador devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de que bote, toca un accesorio fijo permanente; o si
- e. el jugador para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez; o si
- f. el jugador o su raqueta, ya esté en su mano o no, o cualquier cosa que él lleve puesto o use toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda o el cable metálico, la faja o la banda o el campo de juego del contrario en cualquier momento mientras la pelota está en juego; o si
- g. el jugador vuela la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red; o si
- h. la pelota en juego toca al jugador o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta; o si



i. la pelota en juego toca la raqueta cuando el jugador no la tiene en la mano; o si

j. el jugador cambia deliberada y materialmente la contextura de la raqueta mientras la pelota está en juego; o

k. en dobles, ambos jugadores tocan la pelota al devolverla.

**Caso 1:** Después de efectuar el primer saque, la raqueta se escapa de la mano del servidor y toca la red antes de que la pelota haya tocado el suelo. ¿Es esto una falta o el jugador pierde el punto? **Decisión:** El servidor pierde el punto porque su raqueta toca la red mientras la pelota está en juego.

**Caso 2:** Después de efectuar el primer saque, la raqueta se escapa de la mano del servidor y toca la red después de que la pelota ha tocado el suelo fuera del cuadro de servicio correspondiente. ¿Es esto una falta en el servicio o el jugador pierde el punto? **Decisión:** Esto es una falta porque la pelota estaba fuera de juego cuando la raqueta tocó la red.

**Caso 3.** En un partido de dobles, el compañero del restador toca la red antes de que la pelota servida alcance el suelo fuera del cuadro de servicio correspondiente. ¿Cuál es la decisión correcta? **Decisión.** El equipo restador pierde el punto porque ha sido el compañero del restador quien tocó la red mientras la pelota estaba en juego.

**Caso 4:** ¿Pierde un jugador el punto si cruza la línea imaginaria en la extensión de la red antes o después de golpear la pelota? **Decisión:** El jugador no pierde el punto en ninguno de los casos siempre que él no toque el campo de juego del contrario.

**Caso 5.** ¿Se permite que un jugador salte por encima de la red al campo del contrario mientras la pelota está en juego? **Decisión.** No. El jugador pierde el punto.

**Caso 6.** Un jugador arroja la raqueta hacia la pelota en juego. Ambas, la raqueta y la pelota, aterrizan en el lado de la red del campo de juego del contrario y el contrario no puede alcanzar la pelota. ¿Qué jugador gana el punto? **Decisión.** El jugador que tiró la raqueta hacia la pelota pierde el punto.

**Caso 7.** Una pelota que acaba de servirse golpea al restador o en el caso del juego de dobles, al compañero del restador antes de tocar el suelo. ¿Qué jugador gana el punto? **Decisión.** El servidor gana el punto, a menos que se cante un let en el servicio.

**Caso 8.** Un jugador situado fuera de los límites de la pista volea la pelota o la atrapa antes de que bote y reclama el punto porque la pelota iba sin duda alguna a salirse fuera del campo de juego correspondiente. **Decisión.** El jugador pierde el punto, a menos que sea una devolución buena, en cuyo caso se continúa jugando el punto.

## **25. UNA DEVOLUCIÓN BUENA (ANTIGUA REGLA 24)**

Una devolución es buena si:

a. la pelota toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda, el cable metálico, la faja o la banda, con la condición que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; con las excepciones estipuladas en las reglas 2 y 24 (d); o si

b. después de que la pelota en juego ha tocado el suelo dentro del campo de juego correcto y retrocede al otro campo pasando por encima de la red y el jugador la alcanza por encima de la red y la golpea hacia el campo correcto, siempre que el jugador no infrinja la regla 24; o si

- c. la pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, ya sea por encima o por debajo del nivel superior de la red, aunque la pelota toque el poste de la red, con la condición de que toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente, con la excepción de lo que se estipula en las reglas 2 y 24 (d); o si
- d. la pelota pasa por debajo de la cuerda de la red entre el palo de individuales y el poste de la red adyacente sin tocar ni la red, ni la cuerda de la red, ni el poste de la red y golpea el campo de juego correspondiente; o si
- e. la raqueta del jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota que estaba en su propio lado de la red y la pelota toca el suelo en el campo de juego correcto; o si
- f. el jugador devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente.

**Caso 1:** Un jugador devuelve una pelota que después golpea el palo de individuales y cae al suelo en el campo de juego correcto. ¿Es una buena devolución? **Decisión:** Sí. No obstante, si la pelota se sirve y golpea el palo de individuales, es una falta en el servicio.

**Caso 2:** Una pelota en juego golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correcto. ¿Qué decisión se debe tomar? **Decisión:** El juego continúa. No obstante, si no está claro que ha sido la pelota en juego la que se ha devuelto, se cantará un let.

## **26. MOLESTIA A UN JUGADOR (ANTIGUAS REGLAS 21,25 Y 36)**

Si al efectuar un golpe un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, el jugador ganará el punto. No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).

**Caso 1:** ¿Es un golpe doble involuntario una molestia? **Decisión:** No. Véase también la regla 24 (e).

**Caso 2:** Un jugador dice que ha parado el juego porque él pensaba que a su oponente lo estaban estorbando u obstaculizando. ¿Es esto una molestia?

**Decisión:** No, el jugador pierde el punto.

**Caso 3:** Una pelota golpea a un pájaro que vuela sobre la pista. ¿Es esto una molestia? **Decisión:** Sí, se jugará el punto de nuevo.

**Caso 4:** Durante el juego de un punto, una pelota u otro objeto que estaba en el campo del jugador cuando se comenzó a jugar el punto le obstruye. ¿Es una molestia? **Decisión:** No.

**Caso 5:** En el juego de dobles, ¿dónde se permite que estén situados el compañero del servidor y el compañero del restador? **Decisión:** El compañero del servidor y el compañero del restador pueden ubicarse en cualquier sitio de su lado de la red correspondiente, fuera o dentro de su campo de juego. No obstante, si un jugador está molestando a su oponente u oponentes, se aplicará esta regla.

## **27. CORRECCIÓN DE ERRORES (NUEVA REGLA)**

En principio, cuando se descubra que se ha cometido un error con respecto a la aplicación de las reglas del tenis, todos los puntos jugados anteriormente serán válidos. Los errores que se descubran se corregirán del modo siguiente:

- a. (ANTIGUAS REGLAS 9a, 11 Y 27 b. iii) Durante un juego normal o un juego de tie-break, si el jugador efectúa el servicio desde el lado equivocado de la pista, esto se corregirá tan pronto como se descubra el error y el servidor hará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo. Cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.
- b. (ANTIGUA REGLA 16) Durante un juego normal o un juego de tie-break, si los jugadores se hallan en los lados equivocados de la pista, el error se corregirá tan pronto como se descubra y el servidor efectuará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo.
- c. (ANTIGUAS REGLAS 15 Y 37) Si durante un juego normal un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno, el jugador al que le correspondía originalmente realizar el servicio lo hará tan pronto como se descubra el error. Sin embargo, si cuando se descubre el error ya se ha finalizado un juego, el orden del servicio permanecerá cambiado. Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida. En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.
- d. (ANTIGUA REGLA 27, Caso 3) Si durante un juego de tie-break un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno y el error se descubre después de haberse jugado un número par de puntos, se corregirá el error inmediatamente. Si el error se descubre después de que se haya jugado un número impar de puntos, el orden del servicio permanecerá alterado. Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida. En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.
- e. (ANTIGUA REGLA 38) Si durante un juego normal o un juego de tie-break en dobles, se comete un error en el orden de recepción del servicio, éste permanecerá alterado hasta el final del juego en el que se descubrió el error. Los componentes de la pareja reanudarán su orden original de recepción al juego siguiente de aquel set en el que ellos son restadores del servicio. 13 Page 18
- f. (ANTIGUA REGLA 27, Caso 1) Si por error se comienza un juego de tie-break al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de ventaja”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces ese set continuará jugándose como un “set de tie-break”.
- g. (ANTIGUA REGLA 27, Caso 2) Si por error se comienza un juego normal al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de tie-break”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando como un “set de ventaja” hasta que el tanteo alcance los ocho juegos para ambas partes (o un número par incluso más alto), cuando se jugará un tie-break
- h. (NUEVA) Si por error se comienza un “set de ventaja” o un “set de tie-break”, cuando ya se había decidido anteriormente que el último set

sería un tie-break de desempate, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando el set o hasta que un jugador o equipo gane tres juegos (y por lo tanto, el set) o hasta que el tanteo sea de dos juegos para ambas partes, cuando se jugará un tie-break de desempate. Sin embargo, si el error se descubre después de que haya comenzado el quinto juego, entonces se continuará jugando como un “set de tie-break”. (Véase el Apéndice IV.)

- i. (ANTIGUA REGLA 32) Si los cambios de pelota no se efectúan en el orden correcto, se corregirá el error cuando sea el siguiente turno de servicio del jugador o equipo al que le tocaba sacar con las pelotas nuevas originalmente. A partir de ese momento, se cambiarán las pelotas de modo que el número de juegos entre los cambios sea el acordado originalmente. No se cambiarán las pelotas en mitad de un juego.

## **28. FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA (ANTIGUA REGLA 29)**

Para los partidos en los que se designen jueces, véanse sus funciones y responsabilidades expuestas en el Apéndice V.

## **29. JUEGO CONTINUO (ANTIGUAS REGLAS 29 Y 30)**

Por principio, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicia el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acaba. Se debe tomar en consideración lo siguiente:

- a. Entre el juego de un punto y otro se permite un descanso máximo de veinte (20) segundos. Cuando los jugadores cambian de lado al final de un juego se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un juego de tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso. Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos. El tiempo máximo comienza desde el momento en que acaba un punto y hasta que se inicia el servicio del siguiente. Los organizadores de los circuitos profesionales pueden solicitar la aprobación de la ITF para extender el período de noventa (90) segundos permitido para que los jugadores cambien de lado al final de un juego, y el de ciento veinte segundos permitido entre sets.
- b. Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario (excluyendo la raqueta) se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que rectifique el problema.
- c. No se otorgará tiempo adicional para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o condición física. No obstante, cuando un jugador padezca una condición médica tratable, se podrá permitir un tiempo muerto de tres minutos para tratar dicha condición médica. Si se anuncia antes del comienzo del partido también se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
- d. Si se anuncia antes del comienzo de un torneo, sus organizadores pueden permitir un período de descanso de un máximo de diez (10)

minutos. Este período de descanso se puede tomar después del tercer set en un partido al mejor de cinco, o después del segundo set en un partido al mejor de tres.

- e. El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, a menos que los organizadores del partido lo decidan de otra manera.

### **30. INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES (ANTIGUA REGLA 31)**

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo, ya sean audibles o visibles. En los torneos o competiciones por equipos cuando hay un capitán de equipo sentado en la pista, dicho capitán podrá dar instrucciones a los jugadores cuando éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de tie-break. En el resto de partidos no se permiten las instrucciones.

**Caso 1:** ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones si se dan mediante señales de una manera muy discreta? **Decisión:** No.

**Caso 2:** ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones cuando se ha suspendido el juego? **Decisión:** Sí.

### **ENMIENDA DE LAS REGLAS DEL TENIS**

El texto oficial y definitivo de las Reglas del Tenis será siempre el escrito en la lengua inglesa y no se hará ninguna alteración o interpretación de dichas reglas a no ser que se haga en una junta general ordinaria del Consejo, o a no ser que la Federación haya recibido, en conformidad con el artículo 17 de la Constitución de ITF Ltd (Aviso de resoluciones), una moción incluyendo una modificación y dicha alteración u otra que tenga el mismo efecto sea aprobada por una mayoría de dos tercios de los votos registrados al respecto. Toda alteración hecha de esta forma entrará en vigor a partir del primer día del mes de enero siguiente a menos que la junta, por mayoría, lo decida de otra manera. No obstante, el Consejo de Administración tendrá el poder necesario para determinar todas las cuestiones de interpretación urgentes sujeto a que se confirmen durante la junta anual general siguiente. Esta regla no podrá modificarse en ningún momento sin el consentimiento unánime de una junta general del Consejo de la Federación.

### **APÉNDICE I: LA PELOTA**

- a. La pelota tendrá una superficie exterior uniforme que consistirá en una cubierta de tela y será de color blanco o amarillo. En el caso de que tenga costuras, deberán ser sin costuras.
- b. La pelota se ajustará a estos requisitos y tendrá una masa superior a 56 gramos e inferior a 59,4 gramos de peso.
- c. Se hará referencia a más de una pelota. Cada pelota tendrá un rebote de más de 134,62 cm y menos de 147,32 cm al ser arrojada desde 254 cm de altura sobre una superficie lisa y rígida, por ejemplo, de cemento. Sometida a una carga de 8,165 kg de peso, la pelota de tipo 1 (alta velocidad) tendrá una deformación en el movimiento hacia delante de más de 0,495 cm y menos de 0,597 cm, y una deformación en el movimiento de retroceso de más de 0,673 cm y menos de 0,914 cm. Sometidas a una carga de 8,165 kg de peso, las

pelotas de tipo 2 (velocidad media) y 3 (velocidad lenta) deben presentar una deformación en el movimiento hacia delante de más de 0,559 cm y menos de 0,737 cm, y una deformación en el movimiento de retroceso de más de 0,800 cm y menos de 1,080 cm. Las dos cifras de deformación serán promedios de tres lecturas individuales efectuadas según los tres ejes de simetría de la pelota y dos lecturas individuales nunca diferirán en más de 0,076 cm en cada caso.

d. Para partidos a más de 1.219 m de altitud por encima del nivel del mar, se pueden usar otros dos tipos de pelotas.

i. El primer tipo es idéntico a la pelota de tipo 2 (velocidad media) como se ha definido anteriormente excepto en que la pelota deberá tener un rebote de más de 121,92 cm y de menos de 134,62 cm, y deberá tener mayor presión interna que externa. Este tipo de pelota es conocido comúnmente como pelota con presión o pelota presurizada.

ii. El segundo tipo es idéntico a la pelota de tipo 2 (velocidad media) como se ha definido anteriormente excepto en que deberá tener una presión interna aproximadamente igual a la presión externa debiendo haber sido aclimatada durante 60 días o más a la altitud del torneo específico en el que será usada. Este tipo de pelota de tenis es conocido comúnmente como pelota sin presión o pelota no presurizada.

El tercer tipo de pelota, que se recomienda para jugar en cualquier tipo de superficie por encima de los 1.219 m de altitud, es la pelota de tipo 3 (velocidad lenta), como definida anteriormente.

e. Todas las pruebas de rebote, tamaño y deformación se efectuarán conforme a la normativa que se expone a continuación:

Caso 1: ¿Qué tipo de pelota se debería usar en qué superficie?

Decisión: Conforme a las Reglas del Tenis hay tres tipos de pelotas aprobados para el juego, no obstante:

a. la pelota de tipo 1 (alta velocidad) se debería utilizar para jugar en superficies de velocidad baja;

b. la pelota de tipo 2 (velocidad media) se debería utilizar para jugar en superficies de velocidad media o de velocidad media a alta;

c. la pelota de tipo 3 (velocidad lenta) se debería utilizar para jugar en superficies de velocidad alta.

## **NORMAS PARA REALIZAR PRUEBAS**

i. Salvo que se indique lo contrario, todas las pruebas se efectuarán a una temperatura de aproximadamente 20 grados centígrados y a una humedad relativa de aproximadamente 60%. Todas las pelotas deberán ser sacadas de su tubo y mantenidas a la temperatura y humedad determinadas durante 24 horas antes de la prueba, y estarán a esa temperatura y a esa humedad cuando se comience la prueba.

ii. Salvo que se indique lo contrario, los parámetros estipulados son para pruebas que se lleven a cabo bajo una presión atmosférica que resulte en una lectura barométrica de aproximadamente 76 cm.

iii. Pueden fijarse otros parámetros para lugares donde la temperatura media, la humedad o la presión atmosférica media bajo las cuales se desarrolla el juego difieren sustancialmente de 20 grados centígrados, 60% y 76 cm respectivamente. Las solicitudes para tales parámetros distintos puede efectuarlas ante la Federación Internacional de Tenis cualquier asociación nacional, y si se aprueban, se adoptarán para dichos lugares.

- iv. En todas las pruebas de diámetro se empleará un calibrador circular que consistirá en una plancha de metal, preferentemente no corrosivo, de un espesor uniforme de 0,318 cm. En el caso de la pelota de tipo 1 (alta velocidad) y la pelota de tipo 2 (velocidad media) habrá dos orificios circulares en la plancha de metal que medirán 6,541 cm y 6,858 cm de diámetro respectivamente. En el caso de la pelota de tipo 3 (velocidad lenta) habrá dos orificios circulares en la plancha que medirán 6,985 cm y 7,302 cm de diámetro respectivamente. La superficie interna del calibrador tendrá un perfil convexo con un radio de 0,159 cm. La pelota no pasará a través del orificio menor por su propio peso, pero sí pasará por el orificio mayor por su propio peso.
- v. En todas las pruebas de deformación llevadas a cabo conforme a la regla 3, se 20 Page 25 empleará la máquina diseñada por Percy Herbert Stevens y patentada en Gran Bretaña bajo Patente N° 230250, junto con las adiciones y mejoras subsiguientes de la misma, incluyendo las modificaciones necesarias para medir las deformaciones de devolución. Para realizar pruebas de deformación de pelotas también se pueden utilizar otras máquinas que proporcionen lecturas equivalentes a las de la máquina de Stevens, siempre que dichas máquinas hayan sido aprobadas por la Federación Internacional de Tenis.
- vi. El procedimiento para realizar las pruebas es como se explica a continuación y debe hacerse en el orden especificado:
- a. Precompresión - Antes de probar una pelota, será comprimida invariablemente por aproximadamente 2,54 cm sobre cada uno de los tres diámetros en ángulo recto uno con respecto al otro; este procedimiento debe llevarse a cabo tres veces (nueve compresiones en total). Todas las pruebas deben concluirse en el período de dos horas siguiente a la precompresión.
  - b. Prueba de masa (como se indica anteriormente).
  - c. Prueba de tamaño (como se indica en el párrafo iv. anterior).
  - d. Prueba de deformación - Se coloca la pelota en posición sobre la máquina modificada de Stevens de tal modo que ninguna parte del revestimiento de la máquina esté en contacto con la sutura exterior. Se aplica el peso de contacto, se nivelan el indicador y la marca y se ponen los diales en cero. Se coloca el peso de prueba sobre la palanca en una posición equivalente a una carga de 8,165 kg sobre la pelota y se aplica la presión haciendo girar la rueda a una velocidad uniforme de modo que transcurran cinco segundos desde el instante en que la palanca abandona su sitio hasta que el indicador esté nivelado con la marca. Cuando cesa la rotación, se registra la lectura (deformación en el movimiento hacia delante). Se gira la rueda nuevamente hasta que se alcance el número 10 en la escala de la rueda (deformación de 2,54 cm). Entonces, se gira la rueda en dirección opuesta a una velocidad uniforme (descargando de este modo presión) hasta que el indicador de la palanca coincida nuevamente con la marca. Después de esperar diez segundos se ajusta el indicador con la marca, si es preciso. Entonces, se registra la lectura (deformación en el movimiento de retroceso). Se repite este procedimiento sobre cada pelota a través de los dos diámetros en ángulo recto a la posición inicial y entre sí
  - e. La lectura en una prueba de rebote (como se indica anteriormente) – se toma desde la base de cemento hasta la parte inferior de la pelota.

## **CLASIFICACIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA SEGÚN LA VELOCIDAD**

El método de prueba a ser utilizado para determinar la velocidad de la superficie de la pista es el método ITF CS 01/01 (según la clasificación de velocidad de la pista de la ITF) como se describe en la publicación de la ITF titulada “An initial ITF study on performance standards for tennis courts surfaces” (Un estudio inicial de la ITF sobre los niveles de rendimiento de las superficies de la cancha de tenis). Las superficies de la pista que tienen una clasificación de la ITF de entre 0 y 35 se colocarán en la categoría 1 (velocidad baja). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las canchas de tierra batida y otros tipos de superficies con minerales sueltos. Las superficies que tienen una clasificación de la ITF de entre 30 y 45 se colocarán en la categoría 2 (velocidad media / media a alta). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las canchas duras con varios tipos de cubiertas acrílicas y algunas superficies textiles. Las superficies que tienen una clasificación de la ITF de más de 40 se colocarán en la categoría 3 (velocidad alta). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las canchas de hierba natural, hierba artificial y algunas superficies textiles. Nota: Las coincidencias propuestas en la clasificación de la ITF para la velocidad de las superficies en las categorías anteriores, son para permitir una cierta flexibilidad en la selección de pelotas.

## **APÉNDICE II: LA RAQUETA**

a. La superficie de golpeo de la raqueta será plana y consistirá en un entramado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas o adheridas alternativamente donde se cruzan. El cordaje será generalmente uniforme y en particular, tendrá la misma densidad en el centro que en cualquier otra área. La raqueta será diseñada y encordada de tal forma que las características de juego sean idénticas en ambas caras. Las cuerdas estarán libres de objetos adheridos y protuberancias que no sean aquellas utilizadas única y específicamente para limitar o prevenir deterioros y desgarros o vibración. Estos objetos o protuberancias para tales propósitos deben ser razonables en tamaño y ubicación. b. El marco de la raqueta no excederá de 73,66 cm de longitud total, incluyendo el mango. El marco de la raqueta no excederá de 31,75 cm de anchura total. La superficie de golpeo no excederá de 39,37cm de longitud total, y de 29,21 cm de ancho total. c. El marco, incluido el mango, estará libre de cualquier objeto o dispositivo adherido que no sea utilizado sólo y específicamente para limitar o prevenir deterioros y desgarros o vibración, o para distribuir el peso. Cualquier objeto o dispositivo que se adhiera a la raqueta para tales propósitos debe ser razonable en tamaño y ubicación. d. El marco, incluyendo el mango y las cuerdas, estará libre de cualquier dispositivo que haga posible cambiar materialmente la forma de la raqueta, o cambiar la distribución del peso en la dirección del eje longitudinal de la raqueta, que pudiese alterar el momento de balanceo de inercia o cambiar deliberadamente cualquier propiedad física que pueda afectar el funcionamiento de la raqueta durante el juego de un punto. No se construirá o pegará a la raqueta ninguna fuente de energía que pueda cambiar o afectar sus características de juego. 23 Page 28

## **APÉNDICE III: PUBLICIDAD**

1. Se permite publicidad en la red siempre que se coloque en la parte de la red



que está a 0,914 m del centro de los postes de la red y se ponga de tal modo que no interfiera con la visión de los jugadores o las condiciones de juego. 2. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales al fondo y en los laterales de la pista siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o las condiciones de juego. 3. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o las condiciones de juego. 4. A pesar de los párrafos 1, 2 y 3 anteriores, todo anuncio publicitario, marca o material que se coloque sobre la red, o al fondo o a los laterales de la pista, o sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen, no podrá ser de color blanco, amarillo o de otros colores claros que interfieran con la visión de los jugadores o las condiciones de juego. 5. No se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista dentro de las líneas que la definen.

#### **APÉNDICE IV: MÉTODOS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS TANTEO EN UN JUEGO:**

Método de tanteo "sin ventaja" Se puede utilizar este método de puntuación alternativo. Un juego normal se puntúa de la siguiente manera y el tanteo del servidor se canta en primer lugar: ningún punto - "cero" primer punto - "15" segundo punto - "30" tercer punto - "40" cuarto punto - "juego" Si ambos jugadores o equipos han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de "iguales" y se jugará un punto decisivo. El restador elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. En dobles, los jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. El jugador o equipo que gane el punto decisivo ganará el juego. En dobles mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo. TANTEO EN UN SET: 1. SETS "CORTOS" El primer jugador o equipo que gane cuatro juegos ganará ese set, con la condición de que le lleve dos juegos de ventaja al oponente. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate. 2. TIE-BREAK DECISIVO DEL PARTIDO (7 PUNTOS) Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en partidos al mejor de cinco sets, habrá un juego de tie-break para decidir el partido. Este juego de tie-break sustituye al set final decisivo. El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos ganará este tie-break del partido y el partido, con la condición de que le lleve dos puntos de ventaja al contrario. 25 Page 30 3. TIE-BREAK DECISIVO DEL PARTIDO (10 PUNTOS) Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en partidos al mejor de cinco sets, habrá un juego de tie-break para decidir el partido. Este juego de tie-break reemplaza al set final decisivo. El primer jugador o equipo que se apunte diez puntos ganará ese tie-break del partido y el partido, siempre que le lleve una ventaja de dos puntos al contrario. Nota: Cuando se utilice el tie-break decisivo para sustituir al set final: • continuará el orden de servicio original (reglas 5 y 14); • en dobles, se podrá cambiar el orden del servidor y del restador dentro de un equipo, como sucede al principio de cada set (reglas 14 y 15); • antes del comienzo de un tie-break decisivo del partido habrá un descanso de 120 segundos; • no se cambiarán las pelotas antes del comienzo del tie-break decisivo del partido ni aunque corresponda hacerlo.

## **APÉNDICE V: FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA**

El juez árbitro es la autoridad final en todas las cuestiones de ley de tenis y su decisión será definitiva. En los partidos en los que se designe a un juez de silla, éste tendrá la autoridad definitiva sobre todas las cuestiones de hecho durante un partido. Los jugadores tienen derecho a llamar al juez árbitro a la pista si ellos no están de acuerdo con la interpretación de una cuestión de ley de tenis del juez de silla. En los partidos en los que se designen jueces de línea y jueces de red, ellos cantarán todas las faltas (incluso las faltas de pie) en lo que respecta a esa línea o a la red. El juez de silla tiene derecho a corregir la decisión de un juez de línea o juez de red si está seguro de que se ha cometido un claro error. El juez de silla es responsable de cantar cualquier falta de línea (incluso las de pie) o de red cuando no se hayan designado jueces de línea o de red. Un juez de línea que no pueda tomar una decisión le hará una señal inmediatamente al juez de silla para que él lo haga. Si el juez de línea no puede tomar una decisión, o si no hay un juez de línea, y el juez de silla no puede tomar una decisión sobre una cuestión de hecho, se repetirá el punto. En las competiciones por equipos donde el juez árbitro esté sentado en la pista, él también será la autoridad final en cuestiones de hecho. El juez de silla puede parar o posponer el juego en cualquier momento si lo considera necesario o apropiado. El juez árbitro también puede parar o posponer el juego debido a la oscuridad, a las condiciones climatológicas o las condiciones adversas de la pista. Cuando se suspenda el juego por causa de la oscuridad debe hacerse al final de un set o después de un número par de juegos si ya se ha comenzado el set. En cualquier caso de suspensión del juego se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista cuando se reanude el juego. El juez de silla o el juez árbitro tomará cualquier decisión relacionada con las reglas de juego continuo e instrucciones de los entrenadores a los jugadores, conforme al código de conducta que se haya aprobado y se esté aplicando. Caso 1: El juez de silla le concede el primer saque al servidor después de una corrección pero el restador argumenta que debería ser un segundo servicio, ya que el servidor ya había servido la falta. ¿Se debería llamar al juez árbitro a la pista para que decida? Decisión: Sí. El juez de silla tomará la primera decisión sobre cuestiones de reglamento de tenis (cuestiones relacionadas con la aplicación de hechos específicos). Sin embargo, si un jugador apela la decisión del juez de silla, entonces se llamará al juez árbitro para que tome la decisión final. 27 Page 32 Caso 2: Se canta fuera o mala una pelota, pero un jugador alega que la pelota era buena. ¿Se llama al juez árbitro a la pista para que tome una decisión? Decisión: No. El juez de silla toma la decisión final sobre cuestiones de hecho (cuestiones relacionadas con lo que ha ocurrido durante un incidente en particular). Caso 3: ¿Puede un juez de silla corregir a un juez de línea al final de un punto, si en su opinión se ha cometido un error en el curso del mismo? Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir la decisión de un juez de línea si lo hace inmediatamente después de que se haya cometido un claro error. Caso 4: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala y el jugador alega que era buena. ¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea? Decisión: No. Un juez de silla nunca debe corregir una decisión por las protestas o alegaciones de un jugador. Caso 5: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala. Al juez de silla le fue imposible verla claramente, aunque cree que la pelota fue buena.

¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea? Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir al juez de línea cuando él esté completamente seguro de que la decisión de éste ha sido un claro error. Caso 6: ¿Puede un juez de línea cambiar su decisión después de que el juez de silla haya cantado la nueva puntuación? Decisión: Sí. Si un juez de línea se da cuenta de que ha cometido un error, puede hacer una corrección siempre que sea inmediatamente y que no la haga por las protestas o alegaciones de un jugador. Caso 7: Si un juez de silla o juez de línea canta una pelota fuera o mala y después se corrige y la canta como buena, ¿cuál es la decisión correcta? Decisión: El juez de silla debe decidir si la decisión original ha sido una molestia para cualquiera de los jugadores. Si lo fue, se repetirá el punto. Si no lo fue, el jugador que golpeó la pelota gana el punto. Caso 8: Una pelota retrocede pasando por encima de la red y el jugador la alcanza por encima de la red correctamente e intenta golpearla. El contrario molesta al jugador para que no lo consiga. ¿Cuál es la decisión correcta? Decisión: El juez de silla debe decidir si la molestia fue deliberada o involuntaria, y o le concede el punto al jugador que intentó golpear la pelota u ordena que se repita el punto.

## **APÉNDICE VI: PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS**

### **1. INTRODUCCIÓN**

1.1 Estos procedimientos fueron aprobados por el Consejo de Administración de la Federación Internacional de Tenis ("Consejo de Administración") el 17 de mayo de 1998.

1.2 El Consejo de Administración puede de vez en cuando, ampliar, enmendar o variar estos procedimientos.

### **2. OBJETIVOS**

2.1 La Federación Internacional de Tenis es la guardiana de las Reglas del Tenis y se compromete a:

- preservar el carácter tradicional y la integridad del juego del tenis;
- preservar activamente la destreza tradicionalmente requerida para jugar al tenis;
- promover toda mejora que mantenga el desafío del juego; y a
- asegurar una competición justa. 2.2 Para asegurar revisiones y vistas justas, consistentes y prontas en relación con las Reglas del Tenis, se aplicarán los procedimientos establecidos a continuación.

### **3. ÁMBITO**

3.1 Estos procedimientos se aplicarán a todas las decisiones sobre:

a. Regla 1 – La pista o cancha.

b. Regla 3 – La pelota.

c. Regla 4 – La raqueta.

d. Los apéndices I y II de las Reglas del Tenis.

e. Cualquier otra regla de tenis que la Federación Internacional de Tenis decida.

### **4. ESTRUCTURA**

4.1 Siguiendo estos procedimientos, las decisiones serán tomadas por un Consejo de Resoluciones.

4.2 Dichas resoluciones serán finales, con derecho a apelación ante un Tribunal de Apelaciones de conformidad con estos procedimientos.

## **5. SOLICITUDES**

5.1 Se tomarán resoluciones:

- a. después de una moción del Consejo de Administración; o
- b. después de recibir una solicitud conforme a los procedimientos establecidos a continuación

## **6. NOMINACIÓN Y COMPOSICIÓN DE LOS CONSEJOS DE RESOLUCIONES**

6.1 Los Consejos de Resoluciones serán nombrados por el presidente de la Federación Internacional de Tenis ("Presidente") o la persona nombrada en su lugar y estará compuesto del número de personas que el Presidente o su sustituto determinen.

6.2 Si se nombra a más de una persona, el Consejo de Resoluciones designará a una persona de entre sus miembros para hacerse cargo de la presidencia de este consejo.

6.3 La persona a cargo de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes y durante cualquier revisión y (o) vista de un Consejo de Resoluciones.

## **7. DECISIONES PROPUESTAS POR EL CONSEJO DE RESOLUCIONES**

7.1 Los detalles de cualquier resolución propuesta como consecuencia de una moción del Consejo de Administración pueden proporcionarse a cualquier persona de buena fe, o jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio que tenga interés en dicha resolución.

7.2 Toda persona que sea notificada tendrá un período razonable durante el cual podrá presentar comentarios, objeciones o peticiones de información al Presidente o a su sustituto, en relación con la resolución propuesta.

## **8. SOLICITUD PARA RESOLUCIONES**

8.1 Toda parte con un interés de buena fe en la resolución, incluyendo cualquier jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio puede hacer una solicitud para una resolución.

8.2 Toda solicitud para una resolución debe ser presentada por escrito al Presidente.

8.3 Para que una solicitud para una resolución sea válida debe incluir, como mínimo, la siguiente información:

- a. El nombre y dirección completos del solicitante.
- b. La fecha de la solicitud.
- c. Una declaración identificando claramente el interés del solicitante en la cuestión que se solicita en la resolución.
- d. Todas las pruebas y documentación pertinentes en las que el solicitante se va a basar durante una vista.
- e. Si, en la opinión del solicitante, se necesita evidencia experta, él incluirá una petición para que se oiga el testimonio experto. Dicha petición debe identificar el nombre de la persona experta propuesta y su competencia en el ámbito.

f. Cuando se haga una solicitud para una resolución sobre una raqueta u otra pieza de equipamiento, un prototipo o copia idéntica del equipamiento en 30 cuestión debe ser presentado con la solicitud.

g. Si en la opinión del solicitante, hay circunstancias extraordinarias o poco comunes, que requieren que se tome una decisión dentro de un período específico o antes de una fecha en particular, él (ella) incluirá una declaración describiendo esas circunstancias extraordinarias o excepcionales.

8.4 Si una solicitud para una resolución no contiene la información y (o) equipamiento mencionado en las cláusulas 8.3 (a)-(g) anteriores, el Presidente o su sustituto se lo notificará al solicitante dándole un período razonable para remediar el defecto. Si el solicitante no pone remedio al defecto durante el tiempo especificado, la solicitud será rechazada.

## **9. CONVOCACIÓN DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES**

9.1 Al recibir una solicitud válida o como consecuencia de una moción del Consejo de Administración, el Presidente o su sustituto puede convocar un Consejo de Resoluciones para que considere la solicitud o moción.

9.2 El Consejo de Resoluciones no necesita celebrar una vista para considerar la solicitud o moción cuando en la opinión de la persona a cargo de la presidencia dicha solicitud o moción, puede resolverse de manera satisfactoria sin una vista.

## **10. PROCEDIMIENTO DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES**

10.1 La persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones determinará la forma, procedimiento y fecha convenientes para una revisión y (o) vista.

10.2 La persona a cargo de la presidencia proporcionará notificaciones por escrito de aquellos asuntos estipulados en la cláusula 10.1 anterior, al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta.

10.3 La persona a cargo de la presidencia determinará todos los asuntos relacionados con las pruebas y no estará obligada por reglas judiciales que gobiernen el procedimiento y admisión de pruebas, siempre que la revisión y (o) vista sea realizada de una forma satisfactoria con oportunidades razonables para todas las partes implicadas en la presentación del caso.

10.4 Siguiendo estos procedimientos, toda revisión y (o) vista: a. se celebrará a puerta cerrada; b. puede ser suspendida y (o) pospuesta por el Consejo de Resoluciones.

10.5 La persona a cargo de la presidencia podrá a su discreción, invitar de vez en cuando a alguien con una aptitud o experiencia especial a formar parte del Consejo de Resoluciones para que se encargue de asuntos específicos que requieran dicha experiencia o aptitud especial.

10.6 El Consejo de Resoluciones tomará sus decisiones por una mayoría simple. Ningún miembro del Consejo se abstendrá.

10.7 La persona a cargo de la presidencia tendrá discreción total para hacer dicha petición contra el solicitante [y (u) otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, pongan objeciones o pidan información durante una revisión o vista] en relación con el coste de la solicitud y (o) los gastos razonables ocasionados por el Consejo de Resoluciones para efectuar

pruebas, obtener informes relacionados con el equipamiento, sujeto a que se tome la decisión como lo considere apropiado.

## **11. NOTIFICACIÓN**

11.1 Una vez el Consejo de Resoluciones ha alcanzado una decisión, notificará por escrito al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta tan pronto como sea razonablemente práctico.

11.2 Dicha notificación incluirá un informe con los razonamientos por los que el Consejo ha tomado la decisión.

11.3 Después de que el solicitante ha sido notificado o en la fecha que especifique el Consejo de Resoluciones, la decisión del Consejo será inmediatamente vinculante conforme a las Reglas del Tenis.

## **12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL TENIS ACTUALES**

12.1 Sujeto al poder del Consejo de Resoluciones para emitir decisiones provisionales, las Reglas de Tenis actuales continuarán siendo vigentes hasta que una revisión (o vista) del Consejo de Resoluciones finalice y dicho Consejo tome una decisión final.

12.2 Anteriormente y durante una revisión y (o) vista, el presidente del Consejo de Resoluciones puede emitir tales directrices como se consideren razonablemente necesarias para la implementación de las Reglas del Tenis y de estos procedimientos, incluyendo la emisión de decisiones provisionales.

12.3 Dichas decisiones provisionales pueden incluir órdenes judiciales sobre la utilización de cualquier equipamiento conforme a las Reglas de Tenis, sujeto a que el Consejo de Resoluciones tome una decisión final sobre si ese equipamiento cumple las especificaciones estipuladas en las Reglas del Tenis.

## **13. NOMBRAMIENTO Y COMPOSICIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIONES**

13.1 Los tribunales de apelaciones serán nombrados por el Presidente o la persona que lo sustituya, de entre los miembros del Consejo de Administración o del Comité Técnico.

13.2 Ningún miembro de un Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original será miembro del Tribunal de Apelaciones.

13.3 El Tribunal de Apelaciones constará de tantos miembros como el Presidente o la persona que lo sustituya determinen, pero no serán menos de tres.

13.4 El Tribunal de Apelaciones nombrará a una persona de entre ellos mismos para encargarse de la presidencia.

13.5 La persona encargada de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes de una apelación y en cualquier momento durante la misma.

## **14. SOLICITUD DE APELACIÓN**

14.1 Un solicitante (o persona o asociación que ha expresado interés y ha presentado comentarios, objeciones o peticiones a la propuesta de una resolución) puede apelar a cualquier decisión del Consejo de Resoluciones:

14.2 Para que una solicitud de apelación sea válida debe: a. hacerse por escrito a la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión como máximo 45 días después de la notificación de la

decisión; b. señalar los detalles de la decisión contra la que se apela; y c. debe incluir todos los razonamientos de la apelación.

14.3 Después de haber recibido una solicitud de apelación válida, la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original puede requerir una cuota de apelación razonable a ser pagada por el apelante como condición de la apelación. Dicha cuota de apelación será devuelta al apelante si la apelación tiene éxito.

## **15. CONVOCACIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN**

15.1 El Presidente o la persona que lo sustituya convocará un Tribunal de Apelación después de que el apelante haya pagado la cuota de apelación.

## **16. PROCEDIMIENTOS DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN**

16.1 El Tribunal de Apelación y su presidente seguirán los procedimientos y vistas de acuerdo con lo estipulado en las secciones 10, 11 y 12 anteriores.

16.2 Después de que se haya notificado al apelante o en la fecha que especifique el Tribunal de Apelación, la resolución del Tribunal de Apelación será inmediatamente vinculante y definitiva bajo las Reglas del Tenis.

## **17. GENERAL**

17.1 Si un Consejo de Resoluciones consiste en un solo miembro, ese miembro será responsable de regular la vista como presidente y determinará los procedimientos a ser seguidos antes de y durante la vista o revisión.

17.2 Todas las revisiones y (o) vistas serán realizadas en inglés. En toda vista donde el solicitante y (u) otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, objeciones o pidan información, no hablen inglés, se debe disponer de un intérprete. Cuandoquiera que sea posible la persona que interprete será independiente.

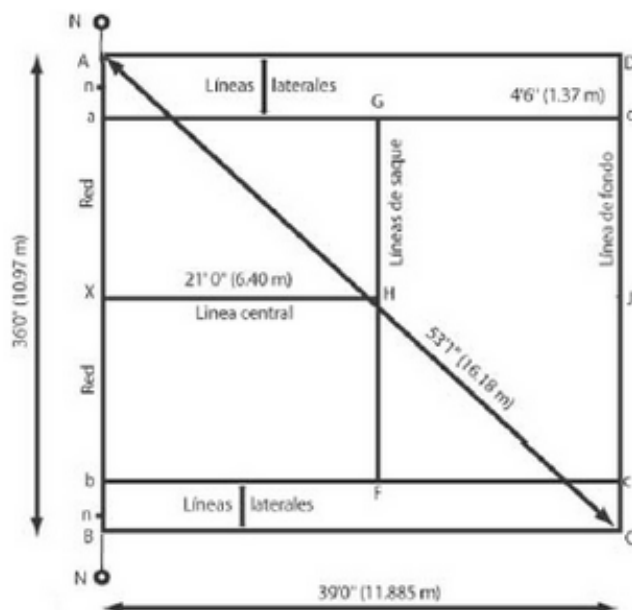
17.3 El Consejo de Resoluciones o el Tribunal de Apelación puede publicar fragmentos de sus propias resoluciones.

17.4 Todas las notificaciones a ser hechas con arreglo a estos procedimientos deberán ser por escrito.

17.5 Toda notificación hecha de conformidad con estos procedimientos se considerará notificada en la fecha en que fue comunicada, enviada o transmitida al solicitante o a quien fuese pertinente.

17.6 Un Consejo de Resoluciones podrá a su discreción ignorar una solicitud si en su razonable opinión, la solicitud es considerablemente similar a una solicitud o moción que el Consejo ya ha decidido y (o) tomado una resolución durante los 36 meses anteriores a la fecha de solicitud.

## SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA O CANCHA



El siguiente procedimiento es para marcar la pista combinada de individuales y dobles (véase la nota al final de esta sección para una pista aplicada sólo a una modalidad).

Primero se selecciona la posición de la red: una línea recta de 12,8 m de largo. Se marca el centro (X en el diagrama precedente) y midiendo desde allí en todas las direcciones, se continúa marcando:

- a 4,11 m los puntos a, b, donde la red cruza las líneas laterales interiores;
- a 5,03 m las posiciones de los postes (o palos) de individuales (n, n);
- a 5,48 m los puntos A, B, donde la red cruza las líneas laterales exteriores;
- a 6,40 m las posiciones de los postes de la red de dobles (N-N), siendo los extremos de la línea original de 12,8 m.

Se insertan clavijas en A y B y se atan en ellas los respectivos extremos de dos cintas métricas. Sobre una, que medirá la diagonal de la mitad de la pista, se tomará un largo de 16,18 m y sobre la otra (para medir la línea lateral), un largo de 11,89 m. Se tira de ambas tensamente de modo que estas distancias se encuentren en un punto C, que es un ángulo de la pista. Se invierten las mediciones para hallar el otro ángulo D. Para comprobar esta operación, es aconsejable en esta etapa, verificar el largo de la línea CD que, siendo la línea de fondo, debería ser de 10,97 m; y al mismo tiempo, puede marcarse su centro J y también, los extremos de las líneas laterales interiores (c, d) 1,37 m desde C y D.

La línea central y la línea de servicio se marcan ahora por medio de los puntos F, H, G, que se miden 6,40 m desde la red hacia las líneas bc, XJ, ad, respectivamente.

Si se requiere sólo una pista de individuales, no se necesita ninguna línea fuera de los puntos a, b, c, d, pero la pista puede medirse tal como se indica anteriormente. Alternativamente, los ángulos de la línea de fondo (c, d) pueden hallarse si se prefiere, fijando las dos cintas métricas en a y b en lugar de A y B y usando luego longitudinales de 14,46 m y 11,89 m. Los postes de la red



estarán en n, n, y debería emplearse una red de individuales de 10 m.

Cuando se usa para individuales una pista combinada de dobles e individuales con una red de dobles, la red debe ser sostenida en los puntos n, n, a una altura de 1,07 m mediante dos postes llamados "palos de individuales" que no tendrán más de 7,5 cm<sup>2</sup> o 7,5 cm de diámetro. Los centros de los palos de individuales estarán a 0,914 m afuera de cada lado de la pista de individuales. Para facilitar la colocación de estos palos de individuales es aconsejable que los puntos n, n, sean señalados con un punto blanco al marcar la pista.

**Nota:**

*A modo de guía para las competiciones internacionales, la distancia mínima recomendada entre las líneas de fondo y los obstáculos de fondo debería ser de 6,40 m, y entre las líneas laterales y los obstáculos de los costados la distancia mínima recomendada debería ser de 3,66 m.*

*A modo de guía para el juego recreativo y de club, la distancia mínima recomendada entre las líneas de fondo y los obstáculos de fondo debería ser de 5,48 m, y entre las líneas laterales y los obstáculos de los costados la distancia mínima recomendada debería ser de 3,05 m.*

*A modo de guía, la altura mínima recomendada desde el suelo hasta el techo debería ser de 9,14 m.*