

JUEGO DE INDIVIDUALES

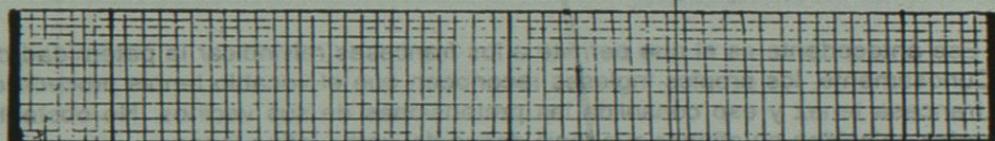
REGLA 1

Medidas de la cancha y los elementos que la integran

La cancha será un rectángulo de 23.77 m. (78 pies) de largo por 8.23 m. (27 pies) de ancho. Estará dividida a la mitad por un red suspendida de una cuerda o de un cable metálico con un diámetro máximo de 8 mm. (1/3 pulgada), cuyos extremos estarán sujetos o pasarán por encima de la parte superior de dos postes con una altura de 1.067m. (3 pies 6 pulgadas). Dichos postes, de madera o metálicos, estarán situados a una distancia de 91.5cm. (3 pies) fuera de la cancha, a cada lado, medida desde el centro de los postes, cuyas superficies no deberán exceder 15cm. (6 pulgadas) cuadrados o un diámetro de 15cm. (6 pulgadas).

Red. La red deberá estar bien extendida de manera que llene el espacio entre los dos postes. Cada uno de los cuadrados que conforman su tejido deberá ser lo suficientemente reducido para impedir el paso de la bola.

La altura de la red será de 91.5cm. (3 pies) en el centro, donde estará sujeta adecuadamente por una tira de tela blanca de un ancho no mayor de 5cm. (2 pulgadas). La cuerda o cable metálico y también la parte superior de la red, estarán cubiertos por una cinta de un ancho de 5cm. (2 pulgadas) mínimo y de un máximo de 6.3cm. (2 1/2 pulgadas), a cada lado, que será completamente blanca. No se permitirá ningún anuncio publicitario en la red, en las bandas o en los postes.



Líneas de base y líneas laterales. La superficie que queda a cada lado de la red, entre las líneas de servicio y las laterales, estará dividida en dos partes iguales llamadas cuadros de servicio y la línea que las separa se llamará línea central de servicio, la cual tendrá 5cm. (2 pulgadas) de ancho y estará trazada a la mitad del rectángulo, paralela a las líneas laterales.

Marca central. Cada línea de base estará dividida en dos partes por una continuación imaginaria de la línea central de servicio por medio de otra línea de 10cm. (4 pulgadas) de largo, por 5cm. (2 pulgadas) de ancho, la cual se llamará marca central, trazada dentro de la cancha, perpendicular y en contacto con la línea de base.

Ancho de las líneas. Todas las líneas de la cancha no deben tener un ancho menor de 2.5cm. (1 pulgada) ni exceder de 5cm. (2 pulgadas), con excepción de las líneas de base, las cuales pueden tener 10cm. (4 pulgadas) de ancho. Todas las medidas de la cancha deben ser consideradas desde y hasta el borde exterior de las líneas.

Espacios libres inmediatos a las canchas. Cuando se juega el Campeonato Internacional de Tenis, identificado como la Copa Davis u otros campeonatos oficiales de la Federación Internacional, se requiere un espacio detrás de cada línea de base, no menor de 6.40m. (21 pies) y a cada costado el espacio no será menor de 3.66m. (12 pies).

REGLA 2

Elementos permanentes

Se consideran como elementos permanentes de la cancha, no solamente la red, los postes, las cuerdas o los cables metálicos, las cintas, bandas y tiras, sino también el equipo de alumbrado que haya, las vallas o cercas al fondo y al costado, las tribunas, los asientos fijos o móviles, y las sillas cercanas, sus ocupantes y todos los demás objetos que se encuentren alrededor o a un nivel superior a la cancha, así como el juez de silla, jueces de faltas de pie, de red, de línea y recogedores de bolas, mientras estén en sus respectivos puestos.

Nota- A los efectos de esta regla, la palabra "jueces" incluirá al juez de silla, así como a todas las personas designadas para colaborar con él en la dirección del partido.

REGLA 3

La pelota

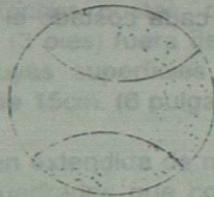
La superficie de la pelota debe ser lisa y sin costura, preferentemente de color blanco o amarillo.

Tamaño. La pelota deberá TENER UN DIÁMETRO NO MENOR DE 6.35cm (2 1/2 pulgadas), ni mayor de 6.67cm (2 5/8 pulgadas).

Peso. Deberá tener un peso de 567 decigramos (2 onzas), como mínimo, y 585 decigramos (2 1/16 onzas) como máximo.

Bote. El bote de la pelota deberá ser como mínimo, de 1.346m (53 pulgadas) y como máximo de 1.473m (58 pulgadas), si se la deja caer desde un altura de 2.54m (100 pulgadas) sobre una superficie lisa de cemento.

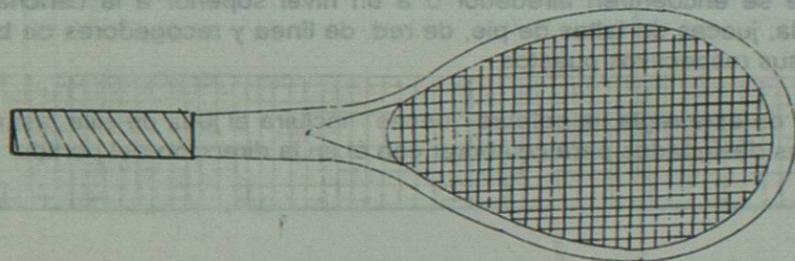
La pelota podrá tener una deformación, al lanzarla, de más de .560cm (.220 de una pulgada) y menor de .737cm (.290 de una pulgada) y una deformación de más de .89cm (.350 pulgadas) y menor de 1.080cm (.425 pulgadas) en su devolución, a una presión de 8.165k (18 libras). Las dos deformaciones deben basarse en un promedio de tres lecturas individuales, considerando tres ejes de la bola y ninguna de dos lecturas individuales deberá diferir más de .076cm (.030 pulgadas) en cada caso. Toda prueba de bote, medida y deformación se hará de acuerdo con las reglas que aparecen más adelante.



REGLA 4

La raqueta

La raqueta consiste en un aro, cubierto de una red, con un mango.



El aro. El aro podrá estar elaborado de cualquier material y ser de cualquier peso, tamaño y configuración.

La red. Las cuerdas de esta pequeña red, deberán estar entrelazadas cada cuerda bien sujeta al aro de la raqueta.

La densidad de la encordadura en el centro deberá ser por lo menos igual a la densidad promedio de todo el conjunto de cuerdas.

La encordadura deberá realizarse de manera que los espacios entre las cuerdas no excedan a lo que requiera. (por ejemplo) la colocación de un conjunto de 18 cuerdas verticales (las principales) y 18 cuerdas horizontales (las cruzadas), uniformemente espaciadas y entrelazadas en un área de 484 cm cuadrados (75 pulgadas cuadradas).

El espíritu de esta regla tiene como finalidad impedir la aplicación de un efecto exagerado a una bola, que pudiera afectar y modificar la índole misma del juego.

REGLA 5

Jugador que sirve y jugador que recibe

Los jugadores deberán colocarse a cada lado de la red. Al jugador a quien le toque sacar se le identifica como "el que sirve" y al jugador contrario como "el que recibe".

REGLA 6

Elección de lado y servicio

La elección de lado y el derecho de servir o recibir en el primer juego, se decidirá por sorteo. El ganador puede elegir o pedir que su contrario escoja:

- El derecho de servir o recibir, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado, o
- El lado, caso en el cual el otro jugador elegirá el derecho de servir o de recibir.

REGLA 7

Cómo efectuar el servicio

El servicio será ejecutado de la siguiente manera:

El que sirve deberá fijar los pies atrás de la línea de base y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y de las líneas laterales. Lanzará entonces la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y, antes de que esta toque el suelo, la golpeará con su raqueta. Se considera que está terminado el servicio en el momento del impacto de la pelota con la raqueta. El jugador que tenga solamente un brazo útil, puede emplear su raqueta para lanzar la pelota al aire.

REGLA 8

Falta de pie

El servicio se ejecutará de la siguiente manera:

- a) Caminando o corriendo sin cambiar de posición, o
- b) Sin tocar con los pies otra área que no sea la que esté precisamente detrás de la línea de base, dentro de la extensión imaginaria entre la marca del centro y las líneas laterales.

Las siguientes interpretaciones de la regla 8 fueron aprobadas por la Federación Internacional de Tenis el 9 de Julio de 1958:

- a) No se considerará que el que sirve ha cambiado su posición "caminando" o corriendo, si solamente hizo pequeños movimientos de los pies que no afectan la posición tomada originalmente, o
- b) La palabra "pie" significa la extremidad de la pierna debajo del tobillo.

REGLA 9

Debe servirse alternativamente de un lado y de otro

a) Al ejecutar el saque, el servidor deberá estar parado alternativamente detrás de los cuadros de servicio, derecho e izquierdo de la cancha, empezando desde el lado derecho en cada juego. Si el saque ocurre desde la mitad equivocada de la cancha, sin que los jugadores se den cuenta de ello, todo punto que resulte de ese servicio equivocado se sostendrá, pero la falta será corregida inmediatamente al ser descubierta.

b) Al servirse, la pelota deberá pasar por encima de la red y tocar el suelo dentro del cuadro de servicio que está diagonalmente opuesto o sobre las líneas que delimitan ese cuadro de servicio, antes de que la devuelva el que la recibe.

REGLA 10

Faltas

El servicio se considerará falta:

- a) Si el que sirve comete violaciones a las reglas 7, 8 ó 9;
- b) Si yerrá la pelota al intentar golpearla, o
- c) Si la pelota servida antes de tocar el suelo toca alguno de los accesorios permanentes de la cancha (que no sean la red, la banda o la tira central de la misma).

REGLA 11

El servicio después de una falta

Si el primer servicio fuera falta, el que sirvió servirá de nuevo en el mismo lado de la cancha salvo que el servicio haya sido efectuado desde el lado indebido. En ese caso, según la regla 9, el que sirve deberá servir la otra pelota a que tiene derecho desde el lado correcto únicamente.

REGLA 12

Quien recibe deberá estar listo

El que sirve no deberá sacar hasta que el que recibe esté listo. Si este intenta devolver el servicio, se entenderá que estaba listo. Sin embargo, si el que recibe dio a entender que no estaba listo, no podrá reclamar una falta porque la pelota no haya caído dentro de los límites determinados para el servicio.

REGLA 13

Let

En todos los casos en que un let sea llamado según las reglas o para marcar una interrupción al juego, éste tendrá las siguientes interpretaciones:

- a) Cuando se llame solamente "respecto a un servicio", éste volverá a jugarse.
- b) Cuando se llame bajo cualquier otra circunstancia, el punto deberá jugarse nuevamente.

REGLA 14

Es let el servicio:

- a) Si la pelota servida roza la red, banda o tira central de la red, y es buena, o después de haber tocado la red, banda o tira central, toca al que recibe o cualquier cosa que él lleve consigo vista o antes de que pegue en el suelo.
- b) Si el servicio o falta se hizo cuando el que recibe no estaba listo (ver regla 12).

Un let que sea llamado en el segundo servicio porque el que recibe indicó que no estaba listo, no anula ninguna falta cometida en el primer servicio.

REGLA 15

Quien recibe se convierte en el que sirve

Al terminar el primer juego el que recibe se convertirá en el que sirve y el que sirve en el que recibe. De este modo, se seguirá alternativamente en todos los juegos subsiguientes de un encuentro. Si un jugador sirve fuera de turno, el jugador al que corresponda servir deberá hacerlo tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos jugados antes del descubrimiento de dicho error serán válidos. Si un juego hubiera terminado antes de descubrirse el error, el orden de los servicios continuará en la forma en que se alteró.

REGLA 16

El cambio de lados.

Los jugadores cambiarán lados al final del primer tercer juegos, y después de cada juego subsiguiente, y alternante de cada set, a menos que el número total en el set sea par. En ese caso no se hace ningún cambio hasta terminar el primer juego del siguiente set.

Si se comete un error al no seguirse la secuencia correcta, los jugadores deberán tomar sus posiciones correctas tan pronto como se haya descubierto la irregularidad.

REGLA 17

La pelota continuará en juego hasta que se decida el punto

Una pelota está en juego desde el momento en que se efectúe el servicio, a no ser que sea falta o let. Permanece en juego hasta que el tanto queda decidido.

REGLA 18

El que sirve gana el punto:

- Si la pelota servida, no siendo let bajo la regla 14, antes de tocar el suelo toca al que recibe o cualquier cosa que él use o lleve consigo.
- Si el que recibe, por cualquier otra razón, pierde el punto según lo estipulado en la regla 20.

REGLA 19

El que sirve gana el punto:

- Si el que sirve comete dos faltas consecutivas.
- Si el que sirve pierde el tanto por cualquiera de los motivos enumerados en la regla 10.

REGLA 20

Un jugador pierde el punto:

- Si no regresa la pelota en juego, por encima de la red, antes de que la bola toque el suelo dos veces consecutivas, con excepción de lo previsto en la regla 24 a) y c);
- Si al devolver la pelota en juego, ésta toca el suelo, un accesorio permanente de la cancha u otro objeto fuera de las líneas que delimitan la cancha del adversario, con excepción de lo previsto en la regla 24 a) y c);
- Si estando fuera de su cancha, toma una pelota al aire y no logra hacer una devolución correcta;
- Si toca o golpea la pelota en juego con su raqueta más de una vez al efectuar el golpe;

- Si él o su raqueta (ya sea que ésta esté en su mano o no) o cualquier cosa que él use o lleve toca la red, postes, cuerda o cable de metal, tira central o banda, o el suelo dentro de la cancha del adversario, en cualquier momento mientras la pelota esté en juego;
- Si golpea la pelota al aire antes de que ésta haya pasado la red.
- Si la pelota en juego lo toca, o toca cualquier cosa que él use o lleve, con excepción de la raqueta, y
- Si arroja su raqueta hacia la pelota y le pega.

REGLA 21

El jugador obstruye el juego

Si un jugador comete cualquier acto, ya sea deliberadamente o involuntario, que a juicio del árbitro impide a su oponente efectuar una jugada, el árbitro deberá, en el primer caso, conceder el punto al oponente, y en el segundo caso ordenar que el punto se juegue de nuevo.

REGLA 22

Es buena la pelota que cae sobre una línea

Una pelota que cae sobre una línea será considerada como si hubiese caído dentro de la cancha delimitada por dicha línea.

REGLA 23

La pelota toca un accesorio permanente

Si la pelota toca un accesorio permanente de la cancha que no sea la red, los postes, la cuerda o el cable de la red, la banda o tira central, después de que haya tocado el suelo, el jugador que la golpeó gana el tanto. Si esto sucede antes de que la pelota toque el suelo, el adversario gana el tanto.

REGLA 24

Es buena una devolución:

- Si la pelota toca la red, postes, cuerda o cables de la red, tira central o banda de la misma siempre y cuando pase por encima de ellos y toque el suelo dentro de la cancha apropiada;
- Si la pelota servida o que se ha devuelto toca el suelo dentro de la cancha apropiada y bota, por efecto o por acción del viento, hacia atrás por encima de la red, y el juego a quien corresponde jugar la alcanza por encima de la misma y la devuelve, siempre y cuando ni él ni ninguna parte de su ropa o raqueta hayan tocado la red, postes, cable, amarre central, banda o el suelo dentro de la cancha del adversario y que golpee a la pelota por otros conceptos sea bueno;

- c) Si la pelota es devuelta fuera de uno de los postes, ya sea que pase por arriba o por abajo del nivel superior de la red, aún tocando el poste, siempre y cuando caiga dentro de la cancha correspondiente;
- d) Si la raqueta de un jugador se precipita encima de la red después de que ha devuelto la pelota, siempre y cuando la pelota haya pasado la red antes de ser jugada y que, por otros conceptos, esté bien devuelta, y
- e) Si un jugador logra devolver la pelota, servida o que está en juego, y choca contra otra pelota que está en la cancha.

Si una cancha de dobles se adapta con postes auxiliares para jugar un partido de individuales, la porción de la red, cuerda o cable metálico y la banda entre los postes auxiliares y los de dobles, así como éstos, deberán ser considerados como accesorios permanentes. Una devolución que pase bajo la cuerda de la red entre el poste de individuales y el de dobles sin haber tocado la cuerda de la red, la red o el poste de dobles y cae dentro del área de juego, será considerada buena.

REGLA 25

Interferencia

Si al ejecutar un golpe, un jugador es estorbado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de los accesorios permanentes de la cancha o por lo previsto en la regla 21, el punto deberá jugarse nuevamente.

REGLA 26

Anotación del juego

Cuando un jugador gana su primer punto, la anotación será de 15 a su favor. Al ganar el segundo tanto será de 30 para ese jugador, al ganar el tercero será de 40 a su favor, y al ganar el cuarto tanto se le concederá el juego excepto en el siguiente caso: Si ambos jugadores han ganado tres tantos, estarán "iguales a 40" (Deuce), y el siguiente tanto que gane un jugador se marcará "ventaja" para él. Si un mismo jugador gana el tanto que sigue, ganará también el juego; si pierde el tanto, estarán iguales nuevamente, y así sucesivamente, hasta que uno de los dos jugadores gane dos tantos seguidos, después de haber estado "iguales a cuarenta", cuando el juego se anotará a su favor.

REGLA 27

El set

El jugador que primeramente gane seis juegos, ganará un set, aunque deberá ganar por un margen de dos juegos sobre su oponente y, cuando sea necesario, se prolongará el set hasta que se obtenga el margen indicado, o sea, que uno de los contendientes tenga dos juegos más que el otro.

REGLA 28

Número máximo de sets

El número máximo de sets en un encuentro será de cinco. Si participan mujeres será de tres.

REGLA 29

Aplicación de las reglas

Estas reglas se aplicarán a los hombres y a las mujeres por igual, salvo en aquellos casos en que expresamente se haya dispuesto lo contrario.

REGLA 30

Decisiones del árbitro y del juez de silla

En los encuentros que cuenten con un juez de silla, sus decisiones serán definitivas, pero cuando también se ha nombrado un árbitro, se podrá apelar ante éste con relación a los errores del juez de silla en lo referente a interpretación de las reglas. En tales casos, las decisiones del árbitro serán inapelables.

En encuentros para los cuales hayan sido designados auxiliares del juez de silla (jueces de línea, juez de red, jueces de falta de pie, etcétera), sus decisiones serán definitivas respecto a cuestiones de hecho. Cuando en opinión del juez de silla se haya cometido un error muy obvio, éste tendrá pleno derecho de cambiar la decisión de un auxiliar, o bien, ordenar que se juegue un let. Cuando un auxiliar no puede dar ninguna decisión, deberá indicarlo inmediatamente al juez de silla, quien dará entonces una decisión final. Así también, cuando un juez de silla no puede dar una decisión respecto a una cuestión de hecho, podrá pedir que se juegue un let.

En la Copa Davis o durante otras competencias entre equipos y cuando se encuentre presente un árbitro, cualquier decisión puede ser modificada por éste. El árbitro también puede ordenar al juez de silla que se juegue un let.

El árbitro podrá en cualquier momento posponer o suspender un encuentro debido a la oscuridad, condiciones del terreno o del mal tiempo. En cualquiera de estos casos, el punto anterior y la colocación de jugadores en la cancha se mantendrán inalterables, a menos que el árbitro y los jugadores convengan otra cosa.

REGLA 31

El juego será continuo

a) El juego debe ser continuo desde el primer servicio hasta que el encuentro haya concluido. La única excepción es que inmediatamente después de finalizar el segundo o el tercer set, tratándose de eventos en que tomen parte damas, puede concederse a cualquiera de los dos jugadores un descanso que no excederá de 10 minutos o de 45 minutos en los países situados entre los 15 grados de latitud sur. El juez de silla, por circunstancias fuera del control de los dos jugadores, puede suspender el juego por el tiempo que considere indispensable.

Si el juego es suspendido y continuado al día siguiente, el descanso deberá tomarse únicamente después del tercer set, o después del segundo set, cuando tomen parte damas, jugado en ese segundo día, quedando entendido que la terminación de un set incompleto se cuenta como un set.

Si un partido no se reanuda hasta después de haber transcurrido 10 minutos en el mismo día, podrá tomarse el periodo de descanso solamente después de haber jugado tres sets consecutivos sin interrupción alguna o dos sets cuando participen damas, contándose la terminación de un set incompleto como un set.

Cualquier nación queda en libertad de modificar esta disposición u omitirla del reglamento que gobierna sus torneos, juegos o competencias celebrados en su propio territorio, siempre que no se trate de partidos internacionales de la Copa Davis o de la Copa Federación.

b) El juego nunca será suspendido, demorado o interferido para que un jugador recupere fuerzas;

c) Un máximo de 30 segundos podrán transcurrir desde la terminación de un punto hasta el tiempo en que se sirve otra bola para iniciar el siguiente punto, excepto cuando se cambien de lados, permitiéndose en este caso un tiempo máximo de un minuto treinta segundos desde el momento de la terminación del último punto de un juego hasta el instante en que se sirva la siguiente bola como inicio del primer punto del juego siguiente.

Estas disposiciones deberán ser estrictamente cumplidas. El juez de silla es la única persona autorizada para juzgar si un jugador ocasiona una dilación intencional del juego. Después de llamarle preventivamente la atención, podrá descalificarlo, si persiste en su actitud.

JUEGO DE DOBLES

REGLA 32

Instrucciones a jugadores

Durante un partido ningún jugador podrá recibir ninguna orientación o consejo excepto en los cambios de lado cuando podrá recibir instrucciones del capitán de su equipo que ocupa un lugar en la cancha durante alguna competencia por equipos.

REGLA 33

Secuencia del cambio de bolas

Cuando no obstante haber acordado cambio de bolas después de un número dado de juegos, el cambio no se llega a realizar en la secuencia correcta, deberá corregirse el error en el momento en que le toque servir al jugador o jugadores que deberían haber servido con bolas nuevas.

