REGLAMENTO DE TENIS

INDICE

Primera Parte

- REGLA 1: LA PISTA
- REGLA 2: ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES
- REGLA 3: LA PELOTA
- REGLA 4: LA RAQUETA
- REGLA 5: SERVIDOR Y RESTADOR
- REGLA 6: ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO
- REGLA 7: EL SERVICIO
- REGLA 8: FALTA DE PIE (FOOT-FAULT)
- REGLA 9: EJECUCIÓN DEL SERVICIO
- REGLA 10: FALTA EN EL SERVICIO
- REGLA 11: SEGUNDO SERVICIO
- REGLA 12: CUANDO HAY QUE SERVIR
- REGLA 13: EL "LET" (REPETICIÓN)
- REGLA 14: REPETICION EN EL SERVICIO
- REGLA 15: ORDEN DE SERVICIO
- REGLA 16: CAMBIO DE LADO

Segunda Parte

- REGLA 17: LA PELOTA EN JUEGO
- REGLA 18: EL SERVIDOR GANA EL PUNTO
- REGLA 19: EL RESTADOR GANA EL PUNTO
- REGLA 20: UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO
- REGLA 21: UN JUGADOR OBSTACULIZA O MOLESTA A SU OPONENTE
- REGLA 22: LA PELOTA CAE SOBRE LA LINEA
- REGLA 23: LA PELOTA TOCA ACCESORIOS FIJOS Y PERMANENTES
- REGLA 24: UNA BUENA DEVOLUCION
- REGLA 25: MOLESTAR A UN JUGADOR

Tercera Parte

- REGLA 26: PUNTUACIÓN EN UN JUEGO
- REGLA 27: PUNTUACIÓN EN UN SET
- REGLA 28: NUMERO MAXIMO DE SETS
- REGLA 29: LOS OFICIALES (ÁRBITROS) EN LA PISTA
- REGLA 30: CONTINUIDAD EN EL JUEGO Y PERIODOS DE DESCANSO
- REGLA 31: INSTRUCCIONES DE LOS ENTRENADORES
- REGLA 32: CAMBIO DE PELOTAS
- REGLA 33: LA PISTA DE DOBLES
- REGLA 34: LA PISTA DE DOBLES
- REGLA 35: ORDEN DEL SERVICIO EN DOBLES
- REGLA 36: ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES
- REGLA 37: SERVICIO FUERA DE TURNO EN DOBLES
- REGLA 38: FALTA EN EL SERVICIO EN DOBLES

- **REGLA 39: FALTA EN EL SERVICIO EN DOBLES**
- **REGLA 40: PELOTA EN JUEGO EN DOBLES**

Cuarta Parte

- **MODIFICACIÓN A LAS REGLAS DE TENIS REGLA 69: DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TENIS**
- **APÉNDICE I: "REGLAMENTO PARA REALIZAR LAS PRUEBAS DETALLADAS EN LA REGLA 3"**
- **APÉNDICE II: "REGLAMENTO DEL TENIS EN SILLA DE RUEDAS"**
- **SUGERENCIA SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA**

Primera Parte

REGLA 1. LA PISTA

La pista será un rectángulo de 23,77 m. de largo por 8, 23 m. de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o cable metálico de un diámetro máximo de 0,8 cm. cuyos extremos estarán fijados a la parte superior de dos postes o pasarán sobre la parte superior de dos postes, los cuales no tendrán más de 15 cm, de diámetro. Estos postes no tendrán una altura mayor de 2,3 cm por encima de la parte superior de la cuerda de la red. Los centros de los postes estarán a 0,914 mts fuera de cada lado de la línea de dobles y la altura de éstos será tal que la parte superior de la cuerda o cable metálico, esté a 1,07 mts encima del suelo.

Cuando la pista combinada de dobles y singles (ver Regla 34) con una red de dobles, se usa para singles, la red debe estar sostenida a una altura de 1,07 mts. mediante soportes llamados "palos de individuales", los cuales no tendrán más de 7,5 cms. cuadrados ó 7,5 cm. de diámetro. Los centros de los "palos de individuales" estarán a 0,914 mts. afuera de la línea de individuales en cada lado.

La red estará totalmente extendida, de manera tal que llene completamente el espacio entre los dos postes, y la malla será suficientemente pequeña como para impedir que la pelota pase a través de la misma. La altura en el centro de la red, será de 0.914 m., en dónde será sostenida mediante una faja de no más de 5 cm. de ancho, y de color completamente blanco. Habrá una banda cubriendo la cuerda o cable metálico y la parte superior de la red, de no menos de 5 cm. ni más de 6, 3 cm de anchura y de color completamente blanco. No habrá aviso publicitario alguno sobre la red, tirante, banda o "palos de individuales".

Las líneas que limitan los extremos y costados de la pista serán denominadas respectivamente, líneas de fondo y líneas laterales. A cada lado de la red, a una distancia de 6,40 mts. a partir de la misma y paralelas a ella, serán trazadas las líneas de saque, por la línea central de saque, la cual debe ser de 5 cm. de ancho, trazada equidistante de las líneas laterales y paralela a ellas. Cada línea de fondo estará dividida en dos por una prolongación imaginaria de la línea central de saque de 10 cms. de largo y 5 cm. de ancho dentro de la pista llamada marca central, en ángulo recto y en contacto con esas líneas de fondo. Todas las otras líneas, serán de no menos de 2,5 cm. ni más de 5 cm. de ancho, menos las líneas de fondo que no serán más de 10 cm de ancho y todas las medidas serán tomadas por la parte exterior de las líneas. Todas las líneas serán de color uniforme.

Si se coloca una propaganda o cualquier otro material en el fondo de la pista, no pueden contener blanco o amarillo y sólo puede usarse un color claro si éste no interfiere en la visión de los jugadores.

NOTA 1: En el Caso de la Copa Davis, u otro campeonato oficial de la Federación Internacional de Tenis, detrás de cada línea de fondo, habrá un espacio de no menos de 6,40 mts y a los costados de no menos de 3,66 mts. las sillas de los jueces de línea pueden situarse al fondo de una pista a 6,4 mts. de distancia o al costado de la pista a 3,66 mts de distancia, con la condición de que no ocupen dentro de esa área más de 0,914 mts.

NOTA 2: En el Caso de las pistas del estadio las Clasificaciones Mundiales de la Copa Davis y las Clasificaciones Principales de la Copa de la Federación debería haber un espacio de no menos de 27 pies (8,23 m) detrás de cada línea de base y de no menos de 15 pies (4,57m) a los lados.

NOTA 3: A nivel de club o recreacional, el espacio detrás de cada línea de base no debería ser menos de 18 pies (5,5m) y 10 pies (3,05m) a los lados.

REGLA 2. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES

Los accesorios filos de la pista incluirán no solamente la red, postes, palos de individuales, cuerda o cable metálico, faja y banda, sino también, cuando los haya, obstáculos en el fondo y a los costados, las tarimas, asientos fijos o movibles y sillas alrededor de la pista y sus ocupantes así como los otros objetos fijos alrededor y sobre las pistas, más el Juez de Silla, el Juez de Red, el Juez de Falta de Pie, los Jueces de línea y los recogepelotas cuanto estén en sus respectivos lugares.

REGLA 3. LA PELOTA

La pelota tendrá una superficie exterior uniforme y será de color blanco o amarillo. En el caso de que tenga costuras, las mismas serán sin puntadas. El diámetro de la pelota será mayor de 6,35 cms. y menor de 6.67 cms. y su peso no será inferior a 56,7 grs, ni superior a 58,5 grs. La pelota tendrá un rebote mayor de 135 cms. y menor de 147 cms al ser arrojada desde 254 mts. sobre una superficie dura.

Sometida la pelota a una carga de 8,165 kgs., debe presentar una deformación en el movimiento hacia adelante mayor de 0,56 cms. y menor de 0,74 cms. , y una deformación en el movimiento de retroceso mayor de 0,89 cms. y menor de 1,08 cms. las dos cifras de deformación serán los promedios de tres lecturas individuales efectuados según los tres ejes de simetría de la pelota, y dos lecturas individuales nunca diferirán en más de 0,08 cms. en cada caso. Para jugar a más de 1.219 m. de altitud por encima del nivel del mar, se pueden usar dos tipos adicionales de pelotas. El primer tipo es idéntico a los antes descritos excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cms. y de menos de 135 cms. y la pelota deberá tener una presión interna mayor que la presión externa. Este tipo de pelota es conocido comúnmente como pelota con presión o pelota presurizada. El segundo tipo es idéntico a los antes descritos excepto en que deberá tener un rebote de más de 135 cms. y de menos de 147 cms. , y la pelota 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. Todas las pruebas de rebote, tamaño y deformación serán efectuadas de acuerdo con el reglamento que figura en el Apéndice adjunto.

REGLA 4. LA RAQUETA

Las raquetas que no cumplan con las siguientes especificaciones, no serán aprobadas para jugar bajo las Reglas del Tenis:

a) La superficie de golpeo de la raquera será plana y consistirá en un encordado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas alternativamente donde se cruzan; y el cordaje será generalmente uniforme y en particular tendrá la misma densidad en el centro que en cualquier otra área.

Las cuerdas estarán libres de objetos adheridos y protuberancias que no sean aquellas utilizadas sólo y específicamente para limitar y prevenir desgarros o deterioros o vibración y que sean razonables en tamaño y ubicación paratales propósitos.

b) Para juego profesional, el marco de la raqueta no excederá las 29 pulgadas (73,66 cm) en todo el largo incluyendo el mango desde Enero de 1997. Para juego no profesional el marco de la raqueta no excederá las 29 pulgadas (73,66 cm.) en todo el largo incluyendo el mango igual que desde Enero del 2000. El marco de la raqueta no excederá las 12,5 pulgadas (31,75 cm.) en todo el ancho. Hasta el 1º de Enero del 2000, el largo máximo de la raqueta para juego no profesional será de 32 pulgadas (81,28 cm.). La superficie del encordado no excederá de las 15,5 pulgadas (39,37 cm.) en todo el largo, y de 11,5 pulgadas (29,21 cm.) en todo el ancho.

c) El marco, incluido el mango y las cuerdas, estará libre de objetos adheridos y otros dispositivos que no sean aquellos utilizados sólo y específicamente para limitar o prevenir deterioros o desgarros o vibración, o para distribuir el peso. Cualquier objeto o dispositivos deben ser razonables en medidas o ubicación para tales propósitos.

d) El marco, incluyendo el mango y las cuerdas, estarán libres de cualquier dispositivos 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 el cual puede alterar el momento de inercia del giro ("swing")durante el juego de un punto.

La Federación Internacional de Tenis determinará sobre si cualquier raqueta o prototipo cumple con dichas disposiciones, o es de otro modo aprobada o no, para jugar. Dicha Decisión puede ser tomada por propia iniciativa o por solicitud de cualquiera de las partes con interés de buena fe en ello, incluyendo cualquier jugador, fabricante de equipamiento o Asociación Nacional o miembros de ella. Esas decisiones y solicitudes serán de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Audiencia de la Federación Internacional de Tenis, cuyas copias pueden obtenerse en la oficina del Secretario de la FIT.

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.

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

Caso 3: ¿Puede ser colocado un objeto o varios objetos sobre el encordado de la raquera y en Caso afirmativo dónde se pueden colocar?
Decisión: Sí. Pero este objeto puede ser colocado únicamente fuera de la zona de las cuerdas cruzadas**.**

Caso 4: Durante el partido, a un ¡jugador se le rompen accidentalmente las cuerdas de la raqueta. ¿ Puede seguir jugando con la raqueta en esa condición?
Decisión: Si.

REGLA 5. SERVIDOR Y RESTADOR

Los jugadores estarán situados en los lados opuestos de la red; el jugador que primero envía la pelota será llamado "Servidor" y el otro "Restador".

Caso 1: Un jugador, al intentar el golpe, pierde el punto si se cruza la línea imaginaria de la prolongación imaginaria de la red,
a) ¿antes de golpear la pelota?
b) ¿después de golpear la pelota?
Decisión: No pierde el punto e ningún Caso por cruzar la línea imaginaria y con la condición de que no invada el campo de juego de su adversario (Regla 20e). Respecto a la obstaculización, su adversario puede pedir al Juez de Silla que emita fallo bajo las Reglas 21 y 25.

Caso 2: El Servido reclama que el Restador debe situarse dentro de las líneas que delimitan su terreno ¿Es ello necesario?
Decisión: No. El Restador puede situarse donde le plazca en su propio lado de la red.

REGLA 6. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO

La elección de lado y el derecho a ser Servidor o Restador en el primer juego serán decididos por sorteo. El jugador que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija:

- a) El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado, o
- b) El lado, en cuyo caso el otro jugador elegirá el derecho a ser Servidor o Restador.

Caso 1: ¿Tienen los jugadores el derecho a una nueva elección si se pospone el juego o se suspende antes que este comience?
Decisión: Si. Se mantiene el sorteo, pero en cuanto a servicio y lado se pueden llevar a cabo nuevas elecciones.

REGLA 7. EL SERVICIO

El servicio será efectuado de la siguiente manera. Inmediatamente antes de comenzar a servir, el Servidor se situará con ambos pies apoyados detrás de la línea de fondo y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y la línea lateral. El Servidor lanzará entonces con la mano la pelota al aire en cualquier dirección y, antes de que aquella toque el suelo, la golpeará con su raqueta; el servicio será considerado como efectuado en el momento del impacto de la raqueta y la pelota. Un jugador que usa sólo un brazo puede utilizar su raqueta para lanzar la pelota.

Caso 1: ¿Puede el Servidor en un juego de individuales tomar su posición detrás de la fracción de la línea de fondo entre las líneas laterales de la pista de individuales y la pista de dobles?
Decisión: No.

Caso 2: Si un jugador al servir, arroja al aire dos o más pelotas en lugar de una ¿pierde el servicio?
Decisión: No. Se cantará un let, pero si el Juez de Silla considera que ha habido intencionalidad, puede aplicar la Regla 21.

REGLA 8. FALTA DE PIE (FOOT-FAULT)

El Servidor, durante toda la ejecución del Servicio:

a) No cambiará su posición caminando o corriendo. No se considerará que el Servidor ha cambiado su posición

caminando o corriendo", por leves movimientos de los pies que no afecten materialmente la posición tomada originalmente.

b) No tocará con ninguno de los pies ninguna otra área que aquella detrás de la línea de fondo dentro de la extensión imaginaria de la marca central y líneas laterales

REGLA 9. EJECUCIÓN DEL SERVICIO

a) Al ejecutar el servicio, el Servidor se situará alternativamente detrás de la mitad izquierda y derecha de su campo, comenzando por la derecha en cada juego. Si se ejecuta el servicio desde una mitad de la pista equivocada, y ello no es detectado, todo el juego resultante de ese servicio o servicios erróneos quedará en firme, pero el error de posición será corregido inmediatamente que sea descubierto.

b) La pelota servida pasará por encima de la red y tocará el suelo dentro del cuadro de servicio, que estará diagonalmente opuesto o sobre cualquier línea que limite ese cuadro de servicio antes de que el Restador la devuelva.

REGLA 10. FALTA EN EL SERVICIO

El Servicio es una falta:

a) Si el Servidor comete alguna infracción de las reglas 7,8 o 9 (b)
b) Si el Servidor no golpea la pelota el intentar hacerlo.
c) Si la pelota servida toca un accesorio permanente (que no sea la red, fija central/o banda) antes de que toque el suelo.

Caso 1: Después de lanzar al aire una pelota para efectuar el servicio, el Servidor decide no golpearla y la recoge. ¿Es Ello una falta?
Decisión: No.

Caso 2: Al sacar en un partido de individuales jugado en una pista de dobles con postes de dobles y palos de individuales, la pelota golpea un palo de individuales y luego toca el suelo dentro del cuadro de servicio correcto. ¿Es ello una falta o un let?
Decisión: Al efectuar el servicio, ello es una falta, porque el palo de individuales, el poste de dobles y aquella fracción de la red o banda entre ellos, son accesorios fijos permanentes Regla 2 y 10 y nota de la Regla 24).

REGLA 11. SEGUNDO SERVICIO

Después de una falta (si es la primera falta), el Servidor efectuará el servicio de nuevo desde la misma mitad de la pista desde la cual cometió esa falta a menos que el servicio haya sido efectuado desde la mitad incorrecta, en cuyo caso, de acuerdo con la Regla 9, el Servidor será autorizado a realizar un servicio solamente, desde la otra mitad.

Caso 1: Un jugador sirve desde una posición incorrecta. Pierde el punto y luego reclama que debe repetirse la jugada a causa de su posición incorrecta.
Decisión: El punto queda en firme como jugado y el servicio siguiente deberá ser efectuado desde la posición correcta de acuerdo con el tanteo.

Caso 2: Siendo el tanteo de 15 iguales, el Servidor, por error, sirve desde la zona de la izquierda y gana el punto. Luego sirve nuevamente desde la zona de la derecha, fallando el primer servicio. Este error de posición es entones descubierto. ¿Esta autorizado a conservar el punto anterior? ¿desde que zona debería sacar a continuación?
Decisión: El punto anterior queda en firme. El servicio siguiente deberá ser efectuado desde la zona de la izquierda, siendo el tanteo 30/15, y habiendo cometido el Servidor una falta en el servicio.

REGLA 12. CUANDO HAY QUE SERVIR

El Servidor no efectuará el servicio hasta tanto el Restador no esté preparado. se considerará que éste último está preparado, si intenta devolver el servicio. Sin embargo, si el Restador da a entender que no está preparado, no podrá reclamar una falta en caso de que la pelota no toque el suelo dentro de los límites fijados para el servicio

REGLA 13. EL "LET" (REPETICIÓN)

Toda vez que se cante un let según las reglas, o para provocar una interrupción en el juego, tendrá las siguientes interpretaciones:

- a)Cuando se cante únicamente respecto de un servicio, ese único servicio solamente será jugado de nuevo.
- b) Cuando se cante por cualquier otra circunstancia, se jugará nuevamente el punto.

Caso 1: Un servicio es interrumpido por alguna causa no especificada en la Regla 14. ¿Debería repetirse nuevamente sólo el servicio?
Decisión: No. Debe volverse a jugar todo el punto

Caso 2: Si una pelota en juego se rompe ¿debería cantarse un let?
Decisión: Si.

REGLA 14. REPETICION EN EL SERVICIO

El Servicio es un let:

a) Si la pelota servida toca la red, faja central o banda y luego entra dentro de los límites del cuadro de saque, o si luego de tocar la red, faja central ó banda, toca al Restador o a cualquier cosa que éste use o lleve, antes de tocar el suelo.
b) Si un servicio o falta es efectuado cuando del Restador no está preparado. (Ver Regla 12).

En el Caso de un let, la jugada no contará y el Servidor servirá nuevamente, pero un let de servicio no anula una falta anterior.

REGLA 15. ORDEN DE SERVICIO

Al término del primer juego, el Restador se transformará en Servidor y el Servidor en Restador, y así alternativamente en todos los juegos subsiguientes de un partido. Si un jugador sirve fuera de turno, el jugador que debería haber servido lo hará tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos anotados antes de advertirse ese error serán válidos. Una falta servida antes de ese descubrimiento no será contada. Si un juego ha sido terminado antes de advertirse el error, el orden de servicio debe permanecer tal como ha sido alterado.

REGLA 16. CAMBIO DE LADO

Los jugadores cambiarán de lado al final del primero, tercero y siguientes juegos impares de cada set, y al final de cada set, a menos que el numero total de juegos en ese set sea par, en cuyo Caso no se realiza el cambio hasta el final del primer juego del set siguiente.

Si se comete un error y no se sigue el orden de cambio correcto, los jugadores deben tomar su posición correcta tan pronto como ellos se descubra y deben seguir el orden original.

Segunda Parte

REGLA 17. LA PELOTA EN JUEGO

Una pelota está en juego desde el momento en que es ejecutado el servicio. A menos que se cante una falta o un let, la pelota permanece en juego hasta que el punto se haya terminado.

Caso 1: Un jugador no logra hacer una buena devolución. No se cantó la falta y la pelota permanece en juego.¿Puede su oponente reclamar el punto después que la jugada ha finalizado?
Decisión: No. El punto no puede ser reclamado si los jugadores continúan jugando después de haber sido cometido el error, siempre que el oponente no haya sido estorbado.

REGLA 18. EL SERVIDOR GANA EL PUNTO

El Servidor gana el punto:

a) Si la pelota servida, no siendo un let según la Regla 14, toca al Restador o a cualquier cosa que él use o lleve puesta, antes de tocar el suelo.

b) Si el Restador de otro modo pierde el punto, según lo previsto en la Regla 20.

REGLA 19. EL RESTADOR GANA EL PUNTO

El Restador gana el punto:

a) Si el Servidor comete dos faltas consecutivas de servicio.
b) Si el Servidor, de otro modo, pierde el punto, según lo previsto en la Regla 20.

REGLA 20. UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO

Un jugador pierde el punto si:

a) No logra, antes de que la pelota en juego toque el suelo dos veces consecutivas, devolverla directamente por encima de la red (excepto lo previsto por la Regla 24 a) o c), o:
b) Volea la pelota y no logra efectuar una buena devolución, aún cuando esté situado fuera de la pista, o:
c) Si, deliberadamente, cuando la pelota está en juego, la para o retiene sobre su raqueta, o deliberadamente la toca con su raqueta más de una vez, o:
d) El jugador o su raqueta esté en su mano o no, cualquier cosa que él usa o lleva toca la red, postes, palos de individuales, cuerda o cable de metal, tirante o banda, o el suelo dentro del campo de su adversario en cualquier momento mientras la pelota está en juego, o:
e) Volea la pelota entes de que la misma haya sobrepasado la red, o:
f) La pelota en juego lo toca a él o a cualquier cosa que él usa o lleva, excepto su raqueta sujeta a una mano o dos manos, o:
g) Lanza su raqueta hacia la pelota y la golpea, o:
h) Si el jugador deliberada o materialmente cambia la contextura de su raqueta mientras se está jugando el punto.

Caso 1: Al efectuar un servicio 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 (Regla 20 (e)).

Caso 2: Al efectuar un servicio la raqueta se escapa de la mano del Servidor y toca la red después que la pelota ha tocado el suelo fuera del cuadro de servicio correspondiente. ¿Es esto una falta 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: A y B están jugando contra C y D. A está sacando en dirección a D. C toca la red antes de que la pelota toque el suelo. Se canta entonces falta porque el servicio cae fuera del cuadro de saque. ¿Pierden C y D el punto?
Decisión: El canto de falta es erróneo. C y D habían ya perdido el punto antes de que la falta pudiera ser cantada, porque C tocó la red mientras la pelota estaba en juego (Regla 20 (e)).

Caso 4: ¿Puede un jugador saltar por encima de la red hacia el campo de juego de su oponente mientras la pelota está en juego y no sufrir una penalización por ello?
Decisión: No. El pierde el punto (Regla 20 (e)).

Caso 5: A corta la pelota y ésta, después de haber botado en el campo de su adversario, retrocede de nuevo al campo de A. B. incapaz de alcanzar la pelota, lanza su raqueta y golpea la pelota. Ambas, la raqueta y la pelota caen por encima de la res en la zona de A. El jugador A devuelve la pelota fuera del campo de B. ¿Gana o pierde B el punto.
Decisión: B pierde el punto (Regla 20 (e) y (h)).

Caso 6: Un jugador situado fuera del cuadro de saque es golpeado por una pelota antes de que ésta haya tocado el suelo. ¿Pierde o gana el punto?
Decisión: El jugador golpeado pierde el punto (Regla 20 (9)), excepto lo previsto en la Regla 14 (a).

Caso 7: Un jugador situado fuera de los límites del campo de juego, volea una pelota o la toma con su mano y reclama el punto porque la pelota iba seguramente fuera de la pista.
Decisión: En ninguna circunstancia puede reclamar el punto

I) Si él toca la pelota pierde el punto bajo la Regla 20 (g)
II) Si él volea y efectúa una mala devolución pierde el punto bajo la Regla 20 ©
III) Si él volea y realiza una buena devolución, el juego continúa.

REGLA 21. UN JUGADOR OBSTACULIZA O MOLESTA A SU OPONENTE

Si un jugador comete cualquier acto que estorbe o moleste a su oponente al efectuar un golpe, si es deliberado perderá el punto y si es involuntario el punto será jugado nuevamente.

Caso 1: ¿Debe penalizarse a un jugador si, al efectuar un golpe, toca a su adversario?
Decisión: No, a menos que el Juez de Silla estime necesario aplicar la Regla 21.

Caso 2: Cuando una pelota, después de haber botado en el campo correspondiente, retrocede de nuevo por encima de la red, el jugador al que corresponde golpearla puede pasar la raqueta por encima de la red para hacerlo. ¿Que regla debe aplicarse si el jugador que pretende golpear la pelota es molestado o estorbado por su adversario al intentar hacerlo?
Decisión: De acuerdo con la Regla 21 el Juez de Silla puede otorgar el punto al jugador molestado u ordenar que se vuelva a jugar el punto 1ver también Regla 25)

Caso 3: al golpear involuntariamente la pelota por dos veces, ¿puede ser considerado un acto que obstaculiza a un oponente dentro de la regla 21?
Decisión: No.

REGLA 22. LA PELOTA CAE SOBRE LA LINEA

Una pelota que cae sobre una línea es considerada como que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea.

REGLA 23. LA PELOTA TOCA ACCESORIOS FIJOS Y PERMANENTES

Si la pelota en juego toca un accesorio Fi lo permanente (que no sea la red, postes, palos de individuales, cuerda o cabe de metal, tirante o banda) después de haber tocado el suelo, el jugador que la golpea gana el punto; si ello sucede antes de que la pelota toque el suelo, su adversario gana el punto.

Caso 1: Una devolución golpea al Juez de Silla o a su silla o estrado. El jugador reclama que la pelota se dirigía hacia dentro de la pista.
Decisión: El jugador pierde el punto.

REGLA 24. UNA BUENA DEVOLUCION

La devolución es buena:

a) Si la pelota toca la red, postes, palos de individuales, cuerda o cable de metal, tirante o banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo de la pista; o
b) Si la pelota, servida o devuelta, toca en el suelo de la zona correcta y retrocede al otro campo parando la raqueta por encima de la red, con la condición de que ni él, así como tampoco ninguna parte de sus ropas o raqueta toquen la red, postes, palos de individuales, cuerda o cable de su adversario y que el golpe sea, de todas maneras, bueno; o
c) Si la pelota es devuelta por la parte externa del poste o palo de individuales, con la condición de que toque el suelo dentro del campo correspondiente y correcto; o
d) Si la raqueta de un jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota, con la condición de que la devolución sea buena; o
e) Si el jugador logra devolver correctamente la pelota, servida o en juego, y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo de la pista.

NOTA: En un partido de individuales, si por motivos de conveniencia una pista de dobles es equipada con palos de individuales para jugar un partido de individuales, los postes de dobles y aquellas partes de la red, cuerda o cable de metal y banda, fuera de esos palos de individuales, serán en todo momento accesorios fijos permanentes y no son considerados como postes o partes de la red de un partido de individuales.

Una devolución que pasa por debajo de la cuerda de la red entre el palo de individuales y el poste de dobles, y cae dentro del área de juego, es una buena devolución.

Caso 1: Una pelota que va fuera del área de juego golpea un poste de dobles o palo de individuales y cae dentro de las líneas de la zona de su oponente. ¿Es bueno el golpe?
Decisión: Si se trata de un servicio, no, bajo Regla 10 ©. Si no se trata de un servicio sí, bajo Regla 24 (a)

Caso 2: ¿Es una buena devolución si un jugador devuelve la pelota sosteniendo su raqueta con ambas manos?
Decisión: Si.

Caso 3: Un servicio o una pelota en juego, choca con otra pelota que se halla sobre la pista. ¿Se gana o pierde el punto por ello?
Decisión: No. El juego debe continuar. si no resulta claro para el Juez de Silla que la pelota que se devuelve es la que estaba en juego, deberá cantarse un let.

Caso 4: ¿Puede un jugador usar más de una raqueta en cualquier momento durante el juego?
Decisión: No. Todas las previsiones del reglamento son a título singular.

Caso 5: ¿Puede un jugador solicitar que una pelota o las pelotas que se hallan sobre el campo de juego de su adversario sean retiradas?
Decisión: Sí, pero no mientras una pelota está en juego.

REGLA 25. MOLESTAR A UN JUGADOR

En el Caso de que se obstaculice el golpe de un jugador por medio de cualquier obstáculo independiente de su voluntad, excepto un accesorio fijo permanente de la pista o excepto lo previsto en la Regla 21, se cantará un let.

Caso 1: Un espectador intercepta el camino de un jugador, quien no logra devolver la pelota. ¿Puede el jugador reclamar entonces un let?
Decisión: Sí, si a juicio del Juez de Silla el jugador se hallaba obstruido por circunstancias ajenas a su voluntad, pero no si su fallo se debió a accesorios fijos permanentes o a la pista o a las disposiciones del terreno.

Caso 2: Un jugador resulta estorbado tal como en el Caso 1 y el Juez de Silla canta un let. El Servidor había cometido anteriormente una falta en el servicio. ¿Tiene derecho a dos servicios?.
Decisión: Sí, como la pelota está en juego, el punto, no meramente el golpe, debe ser jugado nuevamente tal como lo prevé la Regla 25

Caso 3: ¿Puede un jugador reclamar un let, de acuerdo con la Regla 25, porque pensó que su adversario estaba siendo obstruido y, consecuentemente, no esperaba que éste pudiera devolver la pelota?
Decisión: No

Caso 4: ¿Es bueno un golpe cuando una pelota en juego golpea otra pelota en el aire?
Decisión: Debería cantarse un let a menos que la otra pelota esté en el aire por la acción de uno de los jugadores, en cuyo Caso el Juez de Silla decidirá de acuerdo con la Regla 21

Caso 5: Si un Juez de Silla u otro Juez, erróneamente, canta falta o fuera, y luego rectifica, ¿cual de los cantos prevalecerá?
Decisión: Debe cantarse un let, a menos que a juicio del Juez de Silla ningún jugador resulte perjudicado en su juego, en cuyo caso prevalecerá el canto rectificado.

Caso 6: Si la primera pelota servida - una falta - rebota en el fondo interceptando al Restador en el momento del segundo servicio, ¿Puede el Restador reclamar un let?
Decisión: Sí. Pero si él tuvo una oportunidad de quitar la pelota de la pista y negligentemente no lo hizo, no puede reclamar un let.

Caso 7: ¿Se considera bueno un golpe si la pelota toca un objeto fijo o en movimiento que esté en la pista?
Decisión: Sí, a menos que el objeto fijo llegue a la pista después de que la pelota fue puesta en juego, en cuyo caso debe cantarse un let. Si la pelota en juego golpea un objeto en movimiento a lo largo o por encima de la superficie de la pista, debe cantarse un let.

Caso 8: ¿Que debe hacerse si el primer servicio es una falta, el segundo servicio es correcto y resulta necesario cantar un let, ya sea según lo previsto por la Regla 25 o si el Juez de Silla no puede tomar una decisión sobre el punto?
Decisión: La falta será anulada y se volverá a jugar el punto completo.

Tercera Parte

REGLA 26. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

Si un jugador gana su primer punto, se cantará un tanteo de 15 para ese jugador; al ganar su segundo punto, se cantará un tanteo 40 iguales y el punto siguiente ganado por un jugador es cantado ventaja para ese jugador. Si el mismo jugador gana el punto sigui jugador gane los dos puntos inmediatamente siguientes después del tanteo de iguales. En este caso se anota el juego para ese jug

REGLA 27. PUNTUACIÓN EN UN SET

a) El jugador (o jugadores) que primero gana seis juegos, gana un set, excepto que debe ganar por una diferencia de dos juegos so sea diferencia sea lograda.

b) El sistema de puntuación del tie-break, puede ser adoptado como una alternativa del sistema del set de ventaja del párrafo a) de partido. En este Caso, las siguientes reglas estarán en vigor:

El tie-break empezará cuando el marcador alcance los seis juegos iguales en cualquier set, excepto en el tercero y el quinto set de ordinario debe jugarse, a menos que sea decidido de otro modo antes del partido.

El siguiente será utilizado en un tie-break:

Individuales:

I) El jugador que primero gane siete puntos, ganará el juego y el set con la condición de que gane por un margen mínimo de proseguirá hasta que este margen haya sido alcanzado. La cuenta numérica será utilizados a través del tie-break.
II) El jugador al que le toque servir, será el Servidor para el primer punto. Su oponente será el Servidor para el segundo y el dos puntos consecutivos hasta que sea decidido el ganador del juego y el set.
III) Desde el primer punto, cada servicio será efectuado alternativamente desde el lado derecho e izquierdo de la pista, com mitad incorrecta de la pista y no es detectado, todo el tanteo resultante de ese servicio o servicios erróneos, será válido, pe sea descubierta
IV) Los ¡jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos de la conclusión del tie-break
V) El tie-break contará como un juego para el cambio de pelotas, excepto que si las pelotas deben set cambiadas al comien del set siguiente.

Dobles: En dobles se aplicará el mismo procedimiento que para individuales. El jugador a quien le toca servir, será el Servidor para dos puntos en el mismo orden que llevaban durante el set, hasta que el ganador del juego y del set haya sido decidido.

Rotación del Servicio: El jugador (o pareja en el Caso de dobles) que sirvió primero en el juego del tie-break, recibirá el servicio e

Caso 1: Al igualar a 6, es jugado al tie-break, aunque ha sido decidido y anunciado antes del partido que será jugado un set normal
Decisión: Si el error es descubierto antes de que la pelota sea puesta en juego para el segundo punto, el primer punto contará, per después de que la pelota es puesta en juego para el segundo punto, el juego continuará como en un tie-break

Caso 2: Al igualar a 6, es jugado un juego normal, aunque ha sido decidido y anunciado antes del partido que se jugaría un tie-brea
Decisión: Si el error es descubierto antes de que la pelota sea puesta en juego para el segundo punto, el primer punto será contad después de que la pelota se puso en juego para el segundo punto, se continuará un set normal. Si después de eso la puntuación lle break.

Caso 3: Si durante un tie-break en un juego de individuales o de dobles, un jugador sirve fuera de turno, ¿el orden del servicio perm
Decisión: Si un jugador ha completado su turno de servicio, el orden del servicio deberá permanecer alterado. Si el error es descub

orden del servicio deberá ser corregido inmediatamente y los puntos jugados serán contados como válidos.

REGLA 28. NUMERO MAXIMO DE SETS

El numero de sets en un partido será de 5. Cuando participen mujeres será de 3.

REGLA 29. LOS OFICIALES (ÁRBITROS) EN LA PISTA

En partidos en que se ha designado a un Juez de Silla, su Decisión será final, pero cuando se ha designado también un Juez Arbitr cuestiones de ley y, en todos los Casos, la Decisión del Juez Arbitro será definitiva. En partidos en que se han designado auxiliares Pie), las decisiones de éstos serán finales sobre cuestiones de hecho, excepto que si a juicio de un Juez de Silla se ha cometido un ordenar que se juegue un let. Cuando el auxiliar no pueda emitir una Decisión, lo indicará inmediatamente al Juez de Sillas, quien e sobre una cuestión de hecho, ordenará que se juegue un let.

En los partidos de la Copa Davis y otras competiciones por equipos donde se encuentre un Juez Arbitro en la pista, cualquier Decis al Juez de Silla que ordene jugar un let.

El Juez Arbitro, a su criterio, puede en cualquier momento posponer un partido por razones de oscuridad o condiciones de la pista o invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista a menos que el Juez Arbitro y los jugadores, de común acuerd

Caso 1: El Juez de Silla ordena un let, pero un jugador reclama que el punto no sea jugado de nuevo. ¿Puede apelarse al Juez Arb
Decisión: Si el tema de discusión es un problema de las Reglas de Tenis, de aplicación en hechos específicos, será en primer térm alguna duda o el jugador reclama por la interpretación de la ley, entonces se requerirá que el Juez Arbitro tome una Decisión y esa

Caso 2: Se canta fuera o mala una pelota, pero un jugador alega que la pelota fue buena. ¿Puede al Juez Arbitro tomar una Decisi
Decisión: No. esta es una cuestión de hecho, es un problema relacionado con lo que efectivamente ocurrió durante un incidente es es por lo tanto la definitiva.

Caso 3: ¿Puede un Juez de Silla corregir a un Juez de Línea al final del tanto, si en su opinión se ha cometido un error en el curso
Decisión: No. Un Juez de Silla puede anular la Decisión de un Juez de Línea al final de un peloteo solo si lo hace inmediatamente

Caso 4: Un Juez de Línea canta una pelota fuera o mala. Al Juez de Silla le fue imposible verla claramente, aunque cree que la pel
Decisión: No. Un Juez de Silla puede solamente corregir si él considera que el canto es incorrecto y no tiene ninguna duda razonal Juez de Línea, si hubiera podido ver un espacio entre la pelota y la línea; y él solo puede dar por buena una pelota cantando fuera línea o cayó encima de la línea.

Caso 5: ¿Puede un Juez de Línea cambiar su Decisión después que el Juez de Silla ha cantado la nueva puntuación?
Decisión: Sí. Si un Juez de Línea se da cuenta que ha cometido un error, puede hacer una corrección con la condición de que lo h

Caso 6: Un jugador reclama que su devolución fue buena después que un Juez de Línea cantó fuera o mala. ¿Puede el Juez de Si
Decisión: No. Un Juez de Silla nunca puede rectificar el canto del Juez de Línea como resultado de una protesta o apelación de un

REGLA 30. CONTINUIDAD EN EL JUEGO Y PERIODOS DE DESCANSO

El juego será continuo desde el primer servicio hasta que concluya el partido, de acuerdo con las siguientes estipulaciones:

a) Si el primer servicio es falta, el siguiente debe ser efectuado sin demora.
El Restador debe jugar al ritmo del Servidor y debe estar listo para recibir el servicio cuando el Servidor esté listo para efect
Cuando cambian de lado, transcurrirá un máximo de un minuto y treinta segundos desde el momento en que la pelota qued en que la pelota es golpeada para el primer punto del juego siguiente.
El Juez de Silla usará su criterio cuando haya algún motivo que haga imposible que el juego sea continuo.
Los organizadores de los circuitos internacionales, o competiciones por equipos reconocidos por la Federación
Internacional de Tenis, pueden establecer el tiempo permitido entre puntos, el cual de ningún modo excederá de los 25 seg

b) El juego nunca debe ser suspendido, demorado y interrumpido con el propósito de permitir a un jugador recuperar sus fu una lesión accidental, el Juez de Silla puede permitir por una sola vez una suspensión de tres minutos por esa lesión.
Los organizadores de circuitos internacionales y competiciones por equipos reconocidos por la Federación Internacional de hasta cinco minutos.

c) Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador su ropa, calzado o equipo (excluida la raqueta), llega a deteriorarse el juego, el Juez de Silla puede suspender el juego mientras se corrige el deterioro.

d) El Juez de Silla puede suspender o demorar el juego en cualquier momento que sea necesario y apropiado.

e) Después del tercer set, o en el segundo cuando participen damas, cualquier jugador está autorizado a tomarse un desca situados entre los 15 grados de latitud norte y 15 grados latitud sur y, además, cuando sea necesario por circunstancias aje suspender el juego por el período que considere necesario. Si el juego es suspendido y no es reanudado hasta el día siguie tres sets consecutivos (o dos cuando participen damas) en ese día siguiente, contándose como un set la terminación de un

Si el juego es suspendido y no se reanuda antes de que hayan transcurrido 10 minutos en el mismo día, el descanso puede sin interrupción (o cuando participen damas dos sets), contándose la terminación de un set inconcluso como un set.

Cualquier nación y/o comité que este organizado un torneo, partido o competición puede modificar esa disposición y omitirla acontecimiento. En lo que se refiere a la Copa Davis y a la Copa de la Federación, sólo la federación Internacional de Tenis

f) Un comité de torneo tiene la facultad de decidir el tiempo permitido para el período de calentamiento antes de un partido, antes de comenzar dicho partido.

g) Cuando estén en vigencia sistemas aprobados de penalizaciones y penalizaciones no acumulativas el Juez de Silla toma

h) Si hay una violación de la regla de que juego debe ser continuo, el juez de Silla puede, después de la advertencia corres

REGLA 31. INSTRUCCIONES DE LOS ENTRENADORES

Durante un partido en una competición por equipos, un jugador puede recibir instrucciones o consejos de un capitán que esté senta juego, pero no cuando cambia de lado durante el tie-break.

Un jugador no puede recibir instrucciones o consejos durante ningún permiso que no sea en competición por equipos, un jugador pu

dentro de la pista, solamente cuando cambia de lado al finalizar el juego, pero no cuando cambia de lado durante el tie-break.

Un jugador no puede recibir instrucciones consejos durante ningún partido que no sea en competición por equipos.

Lo previsto en esta regla debe observarse estrictamente.

Después de la advertencia correspondiente el jugador infractor puede ser descalificado. Cuando un sistema de penalizaciones apro
con este sistema.

Caso 1: ¿Podría darse una advertencia o el jugador ser descalificado si las instrucciones se dan mediante señales en forma discret
Decisión: El Juez de Silla debe tomar medidas tan pronto se entere de que están dándose instrucciones verbalmente o mediante s
instrucciones, un jugador puede atraer su atención sobre el hecho de que se está aconsejando a su adversario.

Caso 2: ¿Puede un jugador recibir instrucciones durante un período de descanso autorizado según regla 30 (e), o cuando el juego
Decisión: Sí. En estas circunstancias, cuando el jugador sale de la pista no hay restricciones sobre instrucciones.

***NOTA**:* La Palabra "instrucciones" incluye cualquier asesoramiento o consejo.

REGLA 32. CAMBIO DE PELOTAS

En los Casos en que las pelotas deben ser cambiadas después de un numero determinado de juegos y no son cambiadas en la sec
nuevamente el jugador, o la pareja en el Caso de los dobles, que debería haber servido con las pelotas nuevas antes de producirse
el numero de juegos entre los cambios de pelotas sea el originalmente convenido.

REGLA 33. LA PISTA DE DOBLES

Las reglas precedentes serán aplicadas en el juego de dobles con las siguientes excepciones:

REGLA 34. LA PISTA DE DOBLES

Para el juego de dobles, la pista será de 1 0,97m. de ancho, es decir 1,37 más ancha en cada lado que la pista de individuales y aq
entre las dos líneas de servicio, serán denominadas líneas laterales de servicio. En otros aspectos, la pista será similar a las descrit
comprendidas entre la línea de fondo y la línea de servicio de cada lado de la red, pueden ser omitidas si así se desea.

REGLA 35. ORDEN DEL SERVICIO EN DOBLES

El orden de servicio será decidido al comienzo de cada set, tal como indica a continuación:

La pareja que tiene que servir en el primer juego de cada set decidirá cual de los dos jugadores lo hará primero y la pareja adversar
jugador que sirvió en el primer juego, servirá en el tercero, el compañero del que sirvió en el segundo juego servirá en el cuarto y as
un set.

Caso 1: En dobles, un jugador no se presenta a jugar a la hora señalada y su compañero reclama que se le autorice a jugar solo co
Decisión: No.

REGLA 36. ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES

El orden de recepción del servicio será decidido al comienzo de cada set, tal como se indica a continuación:

La pareja que debe recibir el servicio en el primer juego decidirá cual de los dos jugadores recibirá el primer servicio en cada juego
servicio alternativamente a lo largo de cada juego.

Caso 1: ¿ Se permite en dobles que el compañero del Servidor o la pareja del Restador se sitúen en una posición que obstruya la v
Decisión: Sí. La pareja del Servidor o la pareja del Restador puede situarse en cualquier posición en su lado de la red o fuera de la

REGLA 37. SERVICIO FUERA DE TURNO EN DOBLES

Si un componente de la pareja sirve fuera de su turno, el compañero que debería haber servido efectuará el servicio tan pronto com
las faltos de servicio cometidas antes del descubrimiento. Si un juego se completa antes de advertirse el error, el orden de servicio

REGLA 38. FALTA EN EL SERVICIO EN DOBLES

El servicio es falta según lo previsto en la Regla 10, o si la pelota toca el compañero del Servidor o a cualquier cosa que él use o lle
cosa que use o lleve no siendo un let bajo la Regla 14 (a), antes de que la pelota toque el suelo, el Servidor gana el punto

REGLA 39. FALTA EN EL SERVICIO EN DOBLES

El servicio es falta según lo previsto en la Regla 10, o si la pelota toca el compañero del Servidor o a cualquier cosa que él use o lle
cosa que use o lleve no siendo un let bajo la Regla 14 (a), antes de que la pelota toque el suelo, el Servidor gana el punto

REGLA 40. PELOTA EN JUEGO EN DOBLES

La pelota será golpeada alternativamente por uno u otro jugador de la pareja rival y si un jugador toca la pelota en juego con su raq

***NOTA**:* Excepto cuando esté establecido de otra manera, cualquier referencia en estas reglas al género masculino, incluye también

Cuarta Parte

MODIFICACIÓN A LAS REGLAS DEL TENIS REGLA 69. DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TENIS

El texto oficial y decisivo de las Reglas del tenis será siempre en Inglés y no se hará ninguna alteración o interpretación de tales Re
no ser que la Federación haya recibido de acuerdo con la Regla 21, una nota de resolución incluyendo tal alteración, y tal resolució
tercios de los votos registrados al respecto.

Cualquier alteración hecha de esta forma entrará en vigor a partir de primer día de Enero siguiente a nos ser que la Junta por mayo

Sin embargo, el Comité de Dirección tendrá el poder necesario para tratar todas las cuestiones urgentes de interpretación condicion

Esta Regla nunca podrá ser alterada sin el consentimiento unánime de la Junta General de Consejo.

APÉNDICE I Volver al inicio

REGLAMENTO PARA REALIZAR LAS PRUEBAS DETALLADAS EN LA REGLA 3

I) Salvo indicación contraria, todas las pruebas serán efectuadas a una temperatura de aproximadamente 20 grados centígrados y a
deberán ser sacadas de su tubo y mantenidas a la temperatura y humedad cuando se comience la prueba.

II) Salvo indicación contraria, la prueba será llevada acabo bajo una presión atmosférica indicada en una lectura barométrica de apr

III) Pueden fijarse otros límites para las localidades donde la temperatura media, humedad o presión atmosférica media bajo las cua
centígrados, 60% y 76 cm. respectivamente.

Las solicitudes para tales límites distintos pueden ser efectuadas por cualquier Asociación Nacional ante la Federación Internaciona

IV) En todas las pruebas de diámetro se empleará un calibrador circular, que consiste en una planchas de metal, de preferencia no
orificios circulares de 6,54 cm y de 6,86 cm. de diámetro, respectivamente. La superficie interna de calibrador tendrá un perfil conve
menor por su propio peso y pasará a través del orificio mayor por su propio peso.

V) En todas las pruebas de deformación llevadas a cabo bajo la Regla 3, se empleará la máquina diseñada por Percy Herbert Steve
adiciones y mejoras subsiguientes de la misma, incluyendo las modificaciones necesarias para medir las deformaciones de devoluc
y que proporcione lecturas equivalentes a las de la máquina Stevens.

VI) Procedimiento para llevar a cabo las pruebas:

a) Precompresión. Antes de probar cualquier pelota, se la comprimirá invariablemente por aproximadamente 2,54 cm. sobre
respecto al otro; este procedimiento debe ser llevado a cabo tres veces (nueve compresiones en total). Todas las pruebas c

b) Prueba de rebote (como se indica en la Regla 3). Las mediciones deben ser tomadas desde la base de cemento hasta la

c) Prueba de tamaño (como se indica en el párrafo IV precedente).

d) Prueba de peso (como se indica en la Regla 3).

e) Prueba de deformación. Se coloca la pelota en una posición tal, sobre la máquina modificada de Stevens, de tal modo qu
contacto con la sutura exterior. Se aplica el peso de contacto, se nivelan el señalador y la marca y se ponen los diales en ce
la palanca y se aplica la presión haciendo girar la rueda a una velocidad uniforme tal que transcurran cinco segundos desde
señalador esté nivelado con la marca. Cuando cesa la rotación, se registra la lectura (deformación de envío). Se gira la rued
de la rueda (deformación de 2,54 cm.) Se gira luego la rueda en dirección opuesta a una velocidad uniforme (descargando
coincida nuevamente con la marca. Después de esperar diez segundos se ajusta el señalador con la marca, si es preciso. S
repite este procedimiento sobre cada pelota a través de los dos diámetros en ángulo recto a la posición inicial y entre sí.

APÉNDICE II Volver al inicio

REGLAMENTO DEL TENIS EN SILLA DE RUEDAS

En el juego del tenis en silla de ruedas se aplica el mismo reglamento que en el tenis de personas sin minusvalidez aprobado por la
de ruedas se les permite dos botes de la pelota.

I) TENISTAS COMPETIDORES EN SILLA DE RUEDAS

El único requisito que el individuo debe cumplir para ser elegible como tenista competidor en silla de ruedas es un diagnóstico médi
otra manera, debe carecer casi totalmente o del todo del funcionamiento de una o más extremidades. Si dicha persona, como conse
personas sin minusvalidez (es decir, carece da la movilidad necesaria para cubrir la pista con la velocidad adecuada), será elegible

Un jugador de la división de cuadrapléjicos se caracterizará por tener movilidad, fuerza y resistencia limitadas en al menos tres mien
enfermedades relacionadas. También se incluyen en esta división los cuadrapléjicos que andan, los que utilizan sillas motorizadas,
puedan utilizar los dos brazos para mover la silla, podrán utilizar las piernas para ello. En Caso de duda, corresponde a la IWTF ad

Si hubiera algún motivo que ponga en duda la elegibilidad de u n individuo para participar en competiciones de tenis en silla de rued
una exploración a cualquier jugador que se esté considerando para la clasificación mundial. Cuando haya duda, puede ser necesari

II) LA PELOTA EN JUEGO

En el tenis en silla de ruedas, la pelota puede botar dos veces antes de devolverla.

- a)Si la pelota se devuelve al primer bote, debe botar dentro de la pista de juego.
- b) Si la pelota se devuelve al segundo bote, el segundo bote puede tocar el suelo dentro de la pista de juego o fuera

III) EL SERVICIO

a) La pelota servida puede, después de tocar el suelo en el cuadro de servicio, volver a tocar el suelo de la pista de juego o fuera de

b) El que sirve no podrá durante el servicio:

-Cambiar de posición rodando o girando. No se considerará que el que sirve "cambia su posición rodando o girando" si se p
materialmente a su proporción original.

- Tocar, con ninguna de las ruedas, ninguna zona excepto la que queda detrás de la línea de banda y la marca de centro.

c) Si el jugador emplea deliberadamente cualquier parte de sus extremidades inferiores como freno o estabilizadores durante el ser

d) Si los métodos convencionales de servicio resultan físicamente imposible para un jugador cuadrapléjico, otra persona puede tirar

IV) PERDIDA DEL PUNTO

La silla de ruedas es parte del cuerpo. Se aplican todas las reglas correspondientes.

Un jugador pierde el punto si:

a) La pelota en juego toca su cuerpo, su silla de ruedas o cualquier cosa que tenga o lleve puesta, excepto la raqueta que tiene en l

jugador está dentro o fuera de los límites de su pista cuando le toca la pelota.

b) Una pelota servida toca su cuerpo, su silla de ruedas o cualquier cosa que tenga o lleve puesta, excepto la raqueta que tiene en
se considerará falta.

c) Deliberadamente utiliza cualquier parte de sus pies o extremidades inferiores como frenos o estabilizadores durante el servicio, p

d) No mantiene una de las nalgas en contacto con el asiento de la silla de ruedas en el momento de tocar la pelota.

Está permitido que un jugador golpee la pelota para devolverla, se caiga de la silla y vuelva a ella para la siguiente devolución de la

V) TENIS EN SILLA DE RUEDAS/PERSONAS SIN MINUSVALIDEZ

Cuando un jugador en silla de ruedas, como se define en la regla 1 anterior, juegue con personas sin minusvalidez, también se apli

No obstante, en este Caso, al jugador en silla de ruedas solamente se permite un bote de la pelota y, por consiguiente, las reglas II

SUGERENCIA SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA

Volver al inicio

El siguiente procedimiento es para marcar la pista combinada de individuales y dobles. (Ver nota AL FINAL para una pista aplicada
línea recta de 12,8 m. de largo. Marcar el centro (x en el diagrama precedente) y midiendo desde allí en cada dirección marcar:

a 4,11 m. los puntos a, b, donde la red cruza las líneas laterales interiores.

a 5,03 m. las posiciones de los palos o postes de individuales (n-n)

a 5,49 m. los puntos A, B, donde la red cruza las líneas laterales exteriores.

a 6,40 m. las posiciones de los palos de dobles (N-N), siendo los extremos de la línea original de 12,8 m.

Insertar clavijas en A y B y atar en ellas los respectivos extremos de dos cintas métricas. Sobre una, que medirá la diagonal de la m
línea lateral), un largo de 11,89 m. Tirar de ambas tensamente, de modo que estas distancias se encuentren en un punto C, que es
D. A modo de comprobación de esta operación, es aconsejable en esta etapa, verificar el largo le línea CD que, siendo la línea de f
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

Un procedimiento idéntico en otro lado de la red completa el marcado de la pista.

NOTAS:

I) Si se requiere sólo una pista de individuales, ninguna línea es necesaria fuera de los puntos a, b, c, d, pero la pista puede ser me
la línea de fondo (c, d) pueden ser hallados si se prefiere, fijando las dos cintas métricas en a y b en lugar de A y B y usando luego
y debería emplearse una red de individuales de 10 m.

II) Cuando se usa para individuales una pista combinada de dobles e individuales con una red de dobles, la red debe ser sostenida
" palos de individuales" que tendrán no más de 7,5 cm. cuadrados o 7,5 cm. de diámetro. Los centros de los palos de individuales, e

Para facilitar la colocación de es tos palos de individuales, es aconsejable que los puntos nún, sean señalados con un punto blanco