

ITF REGLAS DEL TENIS

CONTENIDOS

	PRÓLOGO	1
1.	LA PISTA O CANCHA	2
2.	ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES	3
3.	LA PELOTA	3
4.	LA RAQUETA	4
5.	PUNTUACIÓN EN UN JUEGO	5
6.	PUNTUACIÓN EN UN SET	6
7.	PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO	6
8.	SERVIDOR Y RESTADOR	6
9.	ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO	6
10.	CAMBIO DE LADOS	7
11.	LA PELOTA EN JUEGO	7
12.	LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA	7
13.	LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE	7
14.	ORDEN DEL SERVICIO O SAQUE	7
15.	ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES	7
16.	EL SERVICIO O SAQUE	8
17.	EJECUCIÓN DEL SERVICIO	8
18.	FALTA DE PIE	8
19.	FALTA EN EL SERVICIO	8
20.	SEGUNDO SERVICIO	9
21.	CUÁNDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR	9
22.	EL LET O REPETICIÓN EN EL SERVICIO	9
23.	EL LET O REPETICIÓN	9
24.	UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO	10
25.	UNA DEVOLUCIÓN BUENA	11
26.	MOLESTIA A UN JUGADOR	12
27.	CORRECCIÓN DE ERRORES	12
28.	FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA	14
29.	JUEGO CONTINUO	14
30.	INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES	14
31.	TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR	15
	REGLAS DEL TENIS EN SILLA DE RUEDAS	16
	ENMIENDA DE LAS REGLAS DEL TENIS	19
Apéndice I	LA PELOTA	20
	CLASIFICACIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA SEGÚN SU VELOCIDAD	
Apéndice II	LA RAQUETA	23
Apéndice III	TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR	24
Apéndice IV	PUBLICIDAD	25
Apéndice V	PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN	26
Apéndice VI	FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA	28
Apéndice VII	COMPETICIÓN OFICIAL PARA 10 AÑOS Y MENORES	32
Apéndice VIII	PLANO DE LA PISTA	33
Apéndice IX	SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA	34
Apéndice X	LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA	37
Apéndice XI	PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS	38

Toda referencia a la Federación Internacional de Tenis o ITF significará de ahora en adelante ITF Ltd.
Por favor obsérvese que los cambios realizados en estos Reglamentos aparecen subrayados.

PRÓLOGO

La Federación Internacional de Tenis (ITF) es el organismo rector del juego del tenis y sus obligaciones y responsabilidades incluyen la protección de la integridad del juego a través de la determinación de las Reglas del Tenis.

Para cumplir con estas obligaciones la ITF ha designado un Comité de las Reglas del Tenis que observa continuamente el juego y sus reglas, y recomienda cambios cuando lo considera necesario al Consejo de Administración de la ITF, que a su vez hace recomendaciones a la Asamblea General Anual de la ITF, quien es la autoridad responsable en última instancia para efectuar cualquier cambio de las Reglas del Tenis.

El apéndice V enumera todos los métodos de puntuación alternativos conocidos y aprobados. Además, por su propia cuenta o cuando lo soliciten una o varias partes interesadas, la ITF podrá aprobar ciertas variaciones de las reglas para ponerlas a prueba solamente en un número limitado de torneos o eventos, o durante un periodo limitado. Dichas variaciones no se incluyen en las reglas publicadas y requieren un informe a la ITF a la conclusión del experimento autorizado.

Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia a “jugador” o a otra persona en masculino (por ejemplo, “juez”) en estas Reglas del Tenis incluye ambos sexos.

1. LA PISTA O CANCHA

La pista o cancha será un rectángulo de 78 pies (23.77 m) de largo, y por (8.23 m) de ancho. Para los partidos de dobles la pista será de 36 pies (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 $3\frac{1}{2}$ pies (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 $\frac{1}{3}$ pulgada (0.8 cm).
- La anchura máxima de la faja será de 2 pulgadas (5 cm).
- La banda será de entre 2 pulgadas (5 cm) y $2\frac{1}{2}$ pulgadas (6.35 cm) de anchura a cada lado.

Para los partidos de dobles, los centros de los postes de la red estarán situados a 3 pies (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 3 pies (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 $3\frac{1}{2}$ pies (1.07 m) mediante soportes denominados palos de individuales, cuyos centros estarán a 3 pies (0.914 m) afuera de cada lado de la línea de individuales.

- Los postes de la red no serán de más de 6 pulgadas (15 cm) de cuadrado o 6 pulgadas (15 cm) de diámetro.
- Los palos de individuales no serán mayores que un cuadrado de 3 pulgadas (7.5 cm) por lado o 3 pulgadas (7.5 cm) de diámetro.
- Los postes de la red y los palos de individuales no sobresaldrán más de 1 pulgada (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 21 pies (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 4 pulgadas (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 2 pulgadas (5 cm) de ancho.
- Las otras líneas de la pista serán de entre 1 pulgada (2.5 cm) y 2 pulgadas (5 cm) de ancho, excepto las líneas de fondo que podrán ser de hasta 4 pulgadas (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 IV.

Además de la pista especificada anteriormente, la pista designada como “Roja” y la pista designada como “Naranja” en el apéndice VII puede ser utilizada para la competición oficial de 10 años y menores.

Nota: Los modos de guía sobre las distancias mínimas entre la línea de fondo y los obstáculos de fondo y entre las líneas laterales y los obstáculos de los costados están estipulados en el apéndice IX.

2. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES

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 recogepeletas 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

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, incluidos 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 (véase el apéndice XI).

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:

- i. 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; o
- ii. 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

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, incluidos 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 (véase el apéndice XI).

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

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 o 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 V.

6. PUNTUACIÓN EN UN SET

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 V.

7. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO

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 V.

8. SERVIDOR Y RESTADOR

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

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

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.

Procedimientos alternativos adicionales aprobados se pueden encontrar en el apéndice V.

11. LA PELOTA EN JUEGO

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

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

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 O SAQUE

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

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. 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

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

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

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

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

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

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

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.

Procedimientos alternativos adicionales aprobados se pueden encontrar en el apéndice V.

23. EL LET O REPETICIÓN

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

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, antes de que bote 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 restador devuelve el servicio antes de que bote; o si
- f. 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
- g. 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
- h. el jugador volea la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red; o si
- i. la pelota en juego toca al jugador o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta; o si
- j. la pelota en juego toca la raqueta cuando el jugador no la tiene en la mano; o si
- k. el jugador cambia deliberada y materialmente la textura de la raqueta mientras la pelota está en juego; o
- l. 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

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

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 (f).

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

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. 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. 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. 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. En tal caso, cualquier cambio de pelotas posterior debería ser realizado un juego más tarde de lo originalmente acordado. 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. 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. 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.
- f. 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. 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. 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 segundo punto del quinto juego, entonces se continuará jugando como un “set de tie-break”. (Véase el apéndice V.)

- i. 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

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

29. JUEGO CONTINUO

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 veinticinco (25) 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 torneos 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

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo y por cualquier medio.

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.

Caso 3: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones en la pista durante un partido?

Decisión: Los organismos organizadores de una competición pueden solicitar a la ITF que se permita dar instrucciones en la pista. En los eventos en los que se permitan las instrucciones en la pista, los instructores que sean designados podrán entrar en la pista y dar instrucciones a sus jugadores conforme a los procedimientos que decida el organismo organizador.

31. TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR

La tecnología de análisis de un jugador que se apruebe para utilizarla en el juego conforme a las Reglas del Tenis, debe ajustarse a las especificaciones estipuladas en el apéndice III.

La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si dicho equipamiento se aprueba o no. Tal decisión la podrá tomar por iniciativa propia o en respuesta a una solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo, una federación nacional o cualquiera de sus miembros. Dichas decisiones y solicitudes se harán en conformidad con los procedimientos de revisión y vistas de la Federación Internacional de Tenis (véase el apéndice X).

REGLAS DEL TENIS EN SILLA DE RUEDAS

En el juego del tenis en silla de ruedas se aplican las Reglas del Tenis de la ITF con las siguientes excepciones:

- a. La regla de los dos botes
Al jugador en silla de ruedas se le permiten dos botes de la pelota. El jugador debe devolver la pelota antes del tercer bote. El segundo bote puede ser fuera o dentro de los límites de la pista
- b. La silla de ruedas
La silla de ruedas se considera como una parte del cuerpo y todas las reglas que se aplican al cuerpo de un jugador también se aplicarán a la silla de ruedas.
- c. El servicio
El servicio se realizará de la siguiente manera:
 - i. Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor estará en posición estacionaria. Entonces se permitirá que él haga un esfuerzo para golpear la pelota.
 - ii. Durante la ejecución del saque el servidor no tocará con ninguna de las ruedas ninguna superficie que no esté situada detrás de la línea de fondo, entre las prolongaciones imaginarias de la marca central de servicio y las líneas laterales.
 - iii. Si los métodos convencionales de servicio resultan físicamente imposibles para un jugador tetrapléjico, entonces el jugador u otra persona puede dejar caer la pelota en su lugar y dejarla botar antes de que la golpee. En este caso, se debe utilizar el mismo método de saque durante todo el partido.
- d. Pérdida de un punto
Un jugador pierde un punto si:
 - i. no devuelve la pelota antes de que bote por tercera vez; o si
 - ii. sujeto a la regla f. siguiente, él utiliza cualquier parte de sus pies o extremidades inferiores contra el suelo o contra cualquiera de las ruedas cuando efectúa un servicio, golpea la pelota, se gira o se para mientras la pelota está en juego; o si
 - iii. no mantiene una de sus nalgas en contacto con el asiento de su silla de ruedas cuando golpea la pelota.
- e. La silla de ruedas
Las sillas de ruedas que se utilicen en todas las competiciones que se jueguen conforme a las Reglas del Tenis en Silla de Ruedas deben ajustarse a las siguientes especificaciones:

- i. La silla de ruedas puede estar construida con cualquier material siempre que dicho material no sea reflectante y no suponga una distracción u obstáculo para el contrario.
 - ii. Las ruedas solamente han de tener un único aro propulsor. No se permiten cambios en la silla de ruedas que puedan proporcionar al jugador una ventaja mecánica, como por ejemplo palancas o marchas. Durante el juego normal, las ruedas no dejarán marcas permanentes ni otros daños en la superficie de la pista.
 - iii. En conformidad con la regla e (v), los jugadores solamente usarán las ruedas (incluidos los aros propulsores) para empujar la silla. No se permiten dispositivos de dirección, frenado, engranaje o ningún otro tipo de artefacto que pueda ayudar con el funcionamiento de la silla de ruedas, incluidos los sistemas de almacenamiento de energía.
 - iv. La altura del asiento (incluido el cojín) será fija y las nalgas de los jugadores permanecerán en contacto con el asiento durante el juego de un punto. Se pueden utilizar correas o cintas para afianzar al jugador a la silla de ruedas.
 - v. Los jugadores que reúnen los requisitos de artículo 10 de las reglas de Clasificación de Tenis en Silla de Ruedas de la ITF pueden utilizar una silla de ruedas impulsada por motor o motores eléctricos (una “silla de ruedas motorizada”). Las sillas de ruedas con motor no deben exceder los 15 km/h de velocidad en ninguna dirección y únicamente serán controladas por su jugador.
 - vi. Se pueden hacer solicitudes para realizar modificaciones a una silla de ruedas por razones médicas justificadas. Todas esas solicitudes deben presentarse ante la Comisión de Medicina y Ciencias del Deporte de la ITF para su aprobación como mínimo 60 días antes de que se vaya a utilizar en un evento sancionado por la ITF. Toda decisión que rechace una propuesta de modificación podrá apelarse conforme al Capítulo III del Reglamento del Tenis en Silla de Ruedas.
- f. Impulsando la silla con el pie
- i. Si debido a la falta de capacidad, un jugador no puede impulsar la silla de ruedas con una de las ruedas, entonces él podrá impulsarla utilizando un pie.
 - ii. Si conforme a la regla f) i. anterior se permite que un jugador impulse la silla con un pie, no se permitirá que ninguna parte del pie del jugador esté en contacto con el suelo:
 - a) durante el movimiento hacia delante del balanceo, incluso cuando la raqueta golpea la pelota;
 - b) desde el momento en que se inicia el servicio hasta que la raqueta golpea la pelota.
 - iii. Todo jugador que no obedezca esta regla perderá un punto.
- g. Tenis en silla de ruedas / Tenis de personas no discapacitadas
- Cuando un jugador de tenis en silla de ruedas juegue con o contra una persona sin minusvalidez en individuales o dobles, se aplicarán las Reglas del Tenis en Silla de Ruedas para el jugador en silla de ruedas y las Reglas del Tenis para el jugador

que no es discapacitado. En este caso, al jugador en silla de ruedas se le permiten dos botes mientras que al jugador capacitado solamente se le permitirá un bote.

Nota: Las siguientes son consideradas extremidades inferiores: los miembros inferiores inclusive las nalgas, la cadera, los muslos, las piernas, los tobillos y los pies.

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 que incluye 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

En todas las medidas del apéndice I tendrá prioridad el sistema internacional de unidades.

- La pelota tendrá una superficie exterior uniforme que consistirá en una tela, excepto en las pelotas de espuma de Etapa 3 (Roja). En el caso de que tenga costuras, deberán ser sin rebordes.
- La pelota se ajustará a uno de los tipos especificados en la tabla de abajo o en la tabla incluida en el párrafo (d).

	TIPO 1 (RÁPIDA)	TIPO 2 (MEDIA) ¹	TIPO 3 (LENTA) ²	ALTITUD ³
PESO (MASA)	56.0-59.4 gramos (1.975-2.095 onzas)	56.0-59.4 gramos (1.975-2.095 onzas)	56.0-59.4 gramos (1.975-2.095 onzas)	56.0-59.4 gramos (1.975-2.095 onzas)
TAMAÑO	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 pulgadas)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 pulgadas)	7.00-7.30 cm (2.76-2.87 pulgadas)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 pulgadas)
REBOTE	138-151 cm (54-60 pulgadas)	135-147 cm (53-58 pulgadas)	135-147 cm (53-58 pulgadas)	122-135 cm (48-53 pulgadas)
DEFORMACIÓN HACIA DELANTE⁴	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 pulgadas)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 pulgadas)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 pulgadas)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 pulgadas)
DEFORMACIÓN DE RETROCESO⁴	0.74-1.08 cm (0.291-0.425 pulgadas)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 pulgadas)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 pulgadas)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 pulgadas)
COLOR	blanco o amarillo	blanco o amarillo	blanco o amarillo	blanco o amarillo

Notas:

¹ Este tipo de pelota puede ser con presión o despresurizado. La pelota despresurizada tendrá una presión interna de no más de 7 kPa (1 psi) y deberá utilizarse para jugar en altitud de más de 1219 m por encima del nivel del mar, debiendo haber sido aclimatada durante 60 días o más a la altitud del torneo específico.

² Este tipo de pelota también se recomienda para jugar en cualquier tipo de superficie a altitud de más de 1219 m por encima del nivel del mar.

³ Este tipo de pelota es presurizado y es específico para jugar a altitud de más de 1219 m por encima del nivel del mar solamente.

⁴ La cifra de deformación será el promedio de una lectura individual efectuada según los tres ejes de simetría de la pelota. Dos lecturas individuales nunca diferirán en más de 0.08 cm en cada caso.

- Además, todos los tipos de pelota incluidos en el párrafo (b) tendrán que conformarse a los requisitos de durabilidad que se muestran en la tabla siguiente:

	PESO (MASA)	REBOTE	DEFORMACIÓN HACIA DELANTE	DEFORMACIÓN DE RETROCESO
CAMBIO MÁXIMO¹	0.4 gramos (0.014 onzas)	4.0 cm (1.6 pulgadas)	0.08 cm (0.031 pulgadas)	0.10 cm (0.039 pulgadas)

Nota:

¹ El mayor cambio permisible en las propiedades especificadas que resulte de la prueba de durabilidad que se describe en la edición actual de *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (Pelotas de tenis aprobadas y superficies de pistas clasificadas por la ITF). La prueba de durabilidad utiliza equipo de laboratorio para simular los efectos de nueve juegos de un partido.

- d. En las competiciones de tenis para 10 años y menores solo se podrán usar los tipos de pelota especificados en la tabla siguiente:

	ETAPA 3 (ROJA) ESPUMA	ETAPA 3 (ROJA) ESTÁNDAR	ETAPA 2 (NARANJA) ESTÁNDAR	ETAPA 1 (VERDE) ESTÁNDAR
PESO (MASA)	25.0-43.0 gramos (0.882-1.517 onzas)	36.0-49.0 gramos (1.270-1.728 onzas)	36.0-46.9 gramos (1.270-1.654 onzas)	47.0-51.5 gramos (1.658-1.817 onzas)
TAMAÑO	8.00-9.00 cm (3.15-3.54 pulgadas)	7.00-8.00 cm (2.76-3.15 pulgadas)	6.00-6.86 cm (2.36-2.70 pulgadas)	6.30-6.86 cm (2.48-2.70 pulgadas)
REBOTE	85-105 cm (33-41 pulgadas)	90-105 cm (35-41 pulgadas)	105-120 cm (41-47 pulgadas)	120-135 cm (47-53 pulgadas)
DEFORMACIÓN HACIA DELANTE¹	-----	-----	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 pulgadas)	0.80-1.05 cm (0.315-0.413 pulgadas)
COLOR²	todos	rojo y amarillo, o amarillo con un punto rojo	naranja y amarillo, o amarillo con un punto naranja	amarillo con un punto verde

Notas:

¹ La deformación será el promedio de una lectura individual efectuada en cada uno de los tres ejes perpendiculares. No hay límite en la diferencia entre las distintas lecturas de deformación hacia delante. No hay especificación para la deformación de retroceso.

² Todos los puntos de color tendrán un tamaño y una ubicación razonables.

- e. Todas las pruebas para el rebote, el peso, el tamaño, la deformación y la durabilidad de la pelota se realizarán de acuerdo con las reglas que se incluyen en la edición actual de *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces*.

CLASIFICACIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA SEGÚN SU VELOCIDAD

El método de prueba utilizado para determinar la velocidad de la superficie de una pista es el método ITF CS 01/02 (según la clasificación de velocidad de la superficie de la ITF) como se describe en la publicación de la ITF titulada “ITF guide to test methods for tennis courts surfaces” (Guía de la ITF de métodos de prueba sobre las superficies de las pistas de tenis).

Las superficies que tengan una clasificación de la ITF entre 0 y 29 serán clasificadas dentro de la Categoría 1 (velocidad baja). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las pistas de tierra batida y otros tipos de superficies con minerales sueltos.

Las superficies que tengan una clasificación de la ITF entre 30 y 34 serán clasificadas dentro de la Categoría 2 (velocidad media-baja) mientras que las comprendidas entre 35

y 39 estarán en la Categoría 3 (velocidad media). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán a la mayoría de superficies de capa acrílica más algunas superficies de moqueta.

Las superficies que tengan una clasificación de la ITF entre 40 y 44 serán clasificadas dentro de la Categoría 4 (velocidad media-alta) mientras que las de 45 o más estarán en la Categoría 5 (velocidad alta). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las pistas de hierba natural, hierba artificial y algunas superficies de moqueta.

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

Decisión: Tres tipos de pelotas están aprobados para el juego según las Reglas del Tenis, no obstante:

- a. La pelota de tipo 1 (rápida) 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-baja, media y media-alta*
- c. La pelota de tipo 3 (lenta) se debería utilizar para jugar en superficies de velocidad alta.*

Nota:

Además de los tipos de pelotas definidos en el párrafo (b) anterior, la pelota de Etapa 1 (verde) puede ser utilizada en todo tipo de competición salvo en los torneos de tenis profesional con sistema de clasificación mundial, la Copa Davis y Fed Cup, los Eventos de Tenis Olímpico, los torneos Juniors y las competiciones por equipos sancionadas por la ITF y las federaciones regionales afiliadas, los torneos y las competiciones por equipos del circuito ITF Seniors y los torneos y las competiciones por equipos del circuito ITF en Silla de Ruedas.

Cada federación nacional tendrá el derecho de decidir qué competiciones nacionales deberían utilizar la pelota (verde) de Etapa 1.

APÉNDICE II

LA RAQUETA

En todas las medidas del apéndice II tendrá prioridad el sistema internacional de unidades.

- a. La raqueta consistirá en un marco y cuerdas. El marco consistirá en un mango y una cabeza, y puede que también tenga una garganta. La cabeza se define como la parte de la raqueta donde se conecta el encordado. El mango se define como la parte de la raqueta conectada a la cabeza que el jugador agarra para jugar. La garganta, cuando la haya, es la parte de la raqueta que une el mango con la cabeza.
- b. La superficie de golpeo, que se define como el área principal del encordado rodeada por los puntos de entrada de las cuerdas a la cabeza o puntos de contacto de las cuerdas con la cabeza, lo que sea más pequeño, será plana y consistirá en un encordado de cuerdas cruzadas, que serán 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.
- c. El marco de la raqueta no excederá de 73.7 cm de longitud total y de 31.7 cm de anchura total. La superficie de golpeo o encordado no excederá de 39.4 cm de longitud total cuando se mida paralelamente al eje longitudinal del mango, y de 29.2 cm de ancho total, cuando se mida perpendicularmente al eje longitudinal del mango.
- d. La raqueta estará libre de cualquier objeto adherido, protuberancia o dispositivo que haga posible cambiar materialmente la forma de la raqueta, o que pudiese alterar el momento de inercia en torno a un eje principal, o cambiar cualquier propiedad física que pueda afectar el funcionamiento de la raqueta durante el juego de un punto. Se permite utilizar objetos adheridos, protuberancias o dispositivos aprobados como Tecnología de Análisis del Jugador, o que se utilicen para limitar o prevenir deterioros y desgarros o vibración, o en el caso del marco, para distribuir el peso. Todos los objetos, protuberancias y dispositivos permitidos para tales propósitos deben ser razonables en tamaño y ubicación. No se construirá o pegará a la raqueta ninguna fuente de energía que pueda cambiar o afectar sus características de juego.

APÉNDICE III

TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR

La tecnología de análisis de un jugador es todo equipo que pueda realizar cualquiera de las funciones siguientes con respecto a la información de rendimiento de un jugador:

- A. Grabación
- B. Almacenamiento
- C. Transmisión
- D. Análisis
- E. Comunicación con un jugador de cualquier tipo o por cualquier medio

La tecnología de análisis del jugador puede grabar o almacenar información durante un partido. Un jugador solo tendrá acceso a dicha información conforme a lo estipulado en la regla 30.

APÉNDICE IV

PUBLICIDAD

1. Se permite publicidad en la red siempre que se coloque en la parte de la red que está a 3 pies (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 con las condiciones de juego.

Se permite una marca (que no sea comercial) del organismo organizador en la parte inferior de la red, a un mínimo de 20 pulgadas (0.51 m) desde la parte superior de la red, siempre que se diseñe de tal manera que no interfiera con la visión de los jugadores o con 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 con 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 con 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 con 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 V

PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN

Se pueden utilizar las alternativas enlistadas en el Apéndice V.

PUNTAJE EN UN JUEGO (Regla 5)

MÉTODO DE PUNTUACIÓN “SIN VENTAJA”

Un juego “Sin Ventaja” se cuenta de la siguiente manera, anunciando en primer lugar el puntaje de quien saca.

Ningún punto	-	“Cero”
Primer punto	-	“15”
Segundo punto	-	“30”
Tercer punto	-	“40”
Cuarto punto	-	“Juego”

Si cada jugador/ equipo gana tres puntos, el puntaje es “Iguales” (“Deuce”) y se jugará un punto decisivo. Quien(es) recibe(n) elegirá(n) recibir el servicio desde la mitad izquierda, o la mitad derecha de la cancha. En dobles, los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo. El jugador/ equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo.

PUNTAJE EN UN SET (Reglas 6 y 7)

1. SETS CORTOS

El primer jugador/ equipo: que gane cuatro juegos gana el set, siempre y cuando haya un margen de dos juegos sobre el adversario. Si el puntaje llega a cuatro juegos para cada uno, se jugará un juego con muerte súbita. Alternativamente (a discreción del organismo sancionador), si el puntaje llega a tres juegos para cada uno, se jugará un juego con muerte súbita.

2. SET CORTO CON MUERTE SÚBITA

Cuando se juega solamente Sets Cortos, se puede usar el Set Corto con muerte súbita. El primer jugador/ equipo que gana cinco puntos gana el “Juego” y el “Set” con un punto decisivo, si el puntaje alcanza a cuatro iguales. El orden y el número de servicios será determinado por el organismo sancionador. Los jugadores/ equipos solamente cambiarán de lado después de haber jugado los primeros cuatro puntos.

3. MUERTE SÚBITA PARA PARTIDO (7 PUNTOS)

Cuando el puntaje en un partido es set iguales, o dos sets iguales en un partido al mejor de cinco sets, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al set decisivo final.

El jugador/ equipo que gane los primeros siete puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

4. MUERTE SÚBITA PARA PARTIDO (10 PUNTOS)

Cuando el puntaje en un partido es set iguales, o dos sets iguales en un partido al mejor de cinco sets, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al tercer set decisivo.

El jugador/ equipo que gane los primeros diez puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

Nota: Cuando se utiliza la muerte súbita para partido, en reemplazo del set final:

- el orden original del servicio continúa. (Reglas 5 y 14)
- en dobles, se puede alterar el orden del servicio y del resto, dentro del equipo, como en el inicio de cada set. (Reglas 14 y 15)
- antes de empezar la muerte súbita para partido habrá un descuento de 120 segundos.
- no se cambiarán las pelotas antes del inicio de la muerte súbita para partido, aunque corresponda cambiarlas.

CAMBIO DE LADO (Regla 10)

Durante un juego con muerte súbita, los jugadores cambiarán de lado después del primer punto, y a partir de entonces, cada cuatro puntos.

EL "LET" DURANTE UN SERVICIO (Regla 22):

REGLA "SIN LET"

Esta alternativa consiste en jugar sin let en el servicio, Regla 22.a, en la cual, un servicio que toca la red, la faja o la banda está en juego. A criterio del organismo sancionador, cuando se juega dobles utilizando Sets Cortos, combinados con el puntaje Sin Ventaja y Sin Let, cualquiera de los jugadores del equipo que recibe podrá devolver un servicio que toque la red, la faja o la banda, y aterrice dentro del cuadro de saque correcto.

APÉNDICE VI

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 tomarán 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.

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.

PROCEDIMIENTOS PARA INSPECCIONES DE MARCA

1. Las inspecciones de las marcas efectuadas por las pelotas solamente se pueden hacer en pistas de tierra batida (o arcilla).
2. Una inspección de la marca reclamada por un jugador (o equipo) será autorizada solamente si el juez de silla no puede determinar el canto con certeza desde su silla tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) para el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones pero entonces el jugador debe parar el punto inmediatamente).
3. Cuando el juez de silla ha decidido hacer una inspección de marca, él debe bajarse de la silla y hacer la inspección personalmente. Si él no sabe dónde está la marca, él puede pedir ayuda al juez de línea para localizarla, pero aun así la inspeccionará el juez de silla.
4. El canto o corrección prevalecerá siempre si el juez de línea y el juez de silla no puedan determinar la ubicación de la marca o si la marca es ilegible.
5. Una vez el juez de silla ha identificado y decidido sobre una marca, su decisión es final e inapelable.
6. En tenis sobre tierra batida (o arcilla) el juez de silla no debería precipitarse en anunciar el tanteo a menos que esté absolutamente seguro del canto. Si tuviera dudas, debe esperar a determinar si es necesaria una inspección de marca antes de anunciar el tanteo.
7. En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces él debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente.
8. Si un jugador borra la marca antes de que el juez de silla haya tomado una decisión final, él concede el canto.
9. Un jugador no puede cruzar la red para comprobar una marca sin someterse a las disposiciones de la regla de Conducta antideportiva del Código de Conducta.

PROCEDIMIENTOS PARA REVISIÓN ELECTRÓNICA

En los torneos donde se utilice un sistema de revisión electrónica, los procedimientos siguientes se deben seguir para los partidos en las pistas donde se utiliza.

1. Se permitirá una petición para una revisión electrónica de un canto de un juez de línea o una corrección por parte de un jugador (o equipo) solamente tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) pare el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones pero entonces el jugador debe parar el juego inmediatamente).
2. El juez de silla debería decidir utilizar la revisión electrónica cuando haya duda sobre la exactitud del canto del juez de línea o corrección. Sin embargo, el juez de silla puede rechazar la revisión electrónica si cree que la petición del jugador no es razonable o que fue hecha demasiado tarde.
3. En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces él debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente, en cuyo caso el jugador que apela pierde el punto.
4. El canto original o corrección prevalecerá siempre si la revisión electrónica no puede, por cualquier razón, tomar una decisión sobre ese canto de línea o corrección.
5. La decisión final del juez de silla será el resultado de la revisión electrónica y no es apelable. Si el sistema requiere una opción manual para revisar un impacto concreto de la pelota, una revisión oficial aprobada por el juez árbitro decidirá qué impacto de la pelota se revisa.
6. Se permite que cada jugador (o equipo) haga tres (3) reclamaciones fallidas por set, además de una (1) reclamación adicional en el tie-break. En los partidos con sets de ventaja, los jugadores (o equipos) comenzarán de nuevo con derecho a un máximo de tres (3) reclamaciones fallidas después de empatar a seis juegos y cada 12 juegos a partir de entonces. En los partidos con match tie-break, el match tie-break cuenta como un nuevo set y cada jugador (o equipo) comienza con derecho a tres (3) reclamaciones. Los jugadores (o equipos) tendrán un número ilimitado de reclamaciones con éxito.

APÉNDICE VII

COMPETICIÓN OFICIAL PARA 10 AÑOS Y MENORES

Pistas:

Además de la pista (de dimensiones completas) especificada en la regla 1ª, se pueden utilizar las siguientes dimensiones para competiciones oficiales para 10 años y menores:

- Una pista designada como “Roja” para competiciones oficiales para 10 años y menores debe ser un rectángulo de, entre 36 pies (10.97 m) y 42 pies (12.80 m) de longitud, y entre 14 pies (4.27 m) y 20 pies (6.10 m) de anchura. La red debe medir entre 31.5 pulgadas (0.800 m) y 27 pies (0.838) m en su centro.
- Una pista designada como “Naranja” debe ser un rectángulo de entre 58 pies (17.68 m) y 60 pies (18.29 m) de longitud, y entre 20 pies (6.10 m) y 27 pies (8.23 m) de anchura. La red debe medir en su centro entre 31.5 pulgadas (0.800 m) y 36.0 pulgadas (0.914 m).

Pelotas:

En las competiciones oficiales para 10 años y menores, solamente podrán utilizarse los siguientes tipos de pelotas especificados en el apéndice I:

- Pelotas de Etapa 3 (Roja), que se recomiendan para jugar en una pista “roja”, por jugadores de 8 años y menores, utilizando una raqueta de hasta 23 pulgadas (58.4 cm) de longitud.
- Pelotas de Etapa 2 (Naranja), que se recomiendan para jugar en una pista “naranja”, por jugadores de entre 8 y 10 años, utilizando una raqueta de entre 23 pulgadas (58.4 cm) y 25 pulgadas (63.5 cm) de longitud.
- Pelotas de Etapa 1 (Verde), que se recomiendan para jugar en una pista de dimensiones completas, por jugadores confirmados de entre 9 y 10 años, utilizando una raqueta de entre 25 pulgadas (63.5 cm) y 26 pulgadas (66.0 cm) de longitud.

Nota: Los otros tipos de pelotas especificados en el apéndice I no podrán utilizarse en competiciones de tenis para 10 años y menores.

Métodos de puntuación:

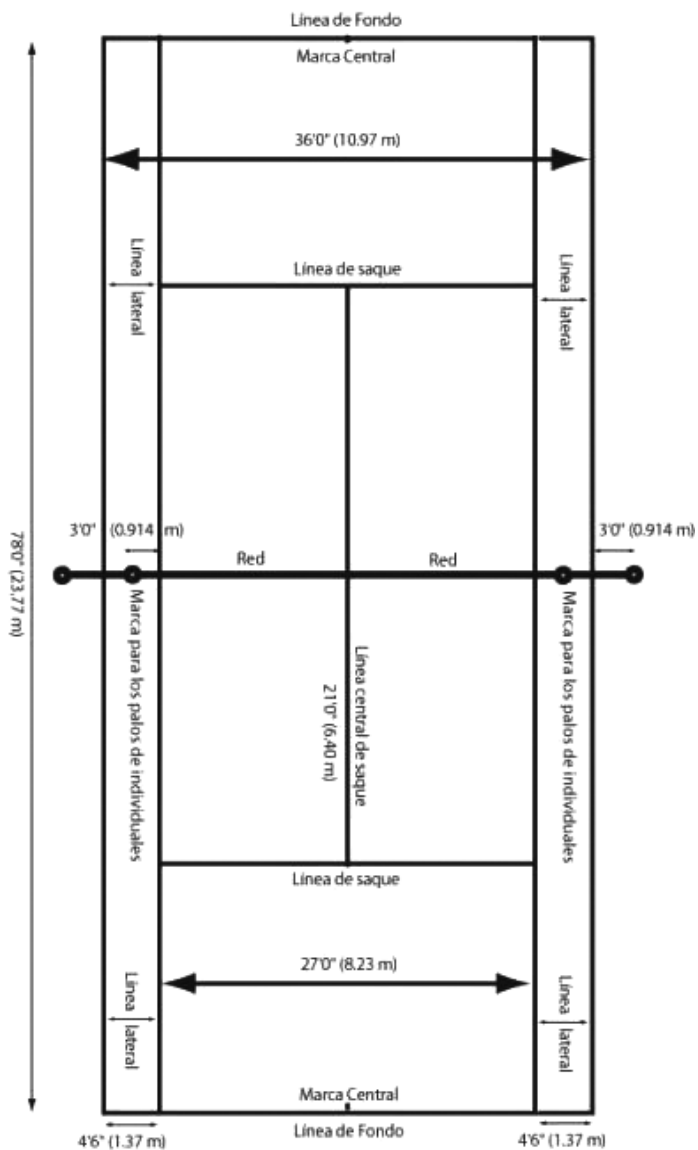
En las competiciones de tenis para 10 años y menores donde se utilicen pelotas de Etapa 3 (Roja), Etapa 2 (Naranja) y Etapa 1 (Verde), se pueden utilizar los métodos de puntuación especificados en las Reglas del Tenis (incluido el apéndice V), además de métodos de puntuación para partidos cortos que impliquen un match tie-break, un juego al mejor de 3 tie-breaks/match tie-breaks, un set corto o uno normal.

Duración de los partidos:

En las competiciones de tenis para 10 años y menores el comité del torneo puede determinar un tiempo límite específico para la duración de los partidos en esos eventos.

APÉNDICE VIII

PLANO DE LA PISTA

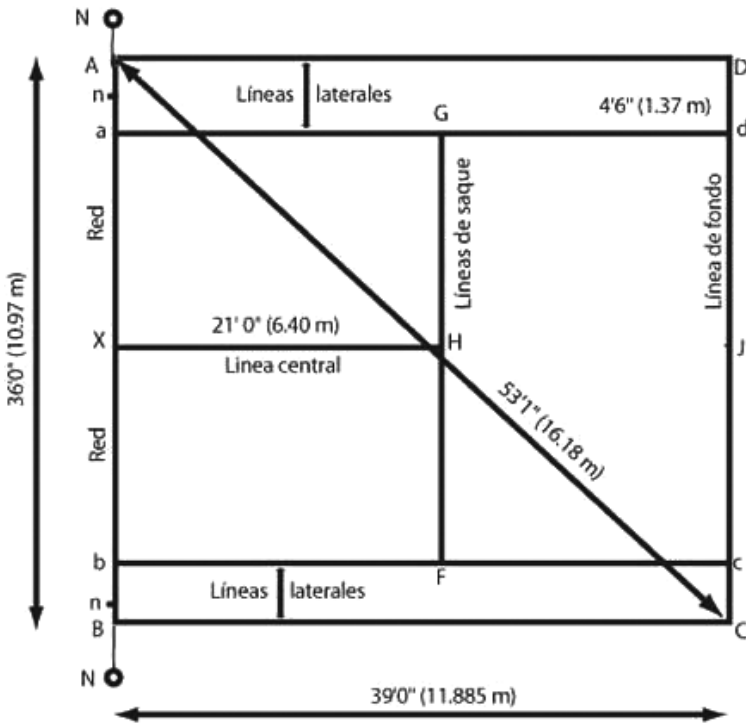


Todas
las

mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas.

APÉNDICE IX

SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA



Nota: Todas las mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas.

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 12.80 m de largo. Se marca el centro (X en el diagrama precedente) y midiendo desde allí en todas las direcciones, se continúa marcando:

- a 13' 6" (4.11 m) los puntos a, b, donde la red cruza las líneas laterales interiores;
- a 16' 6" (5.03 m) las posiciones de los postes (o palos) de individuales (n, n);
- a 18' 0" (5.48 m) los puntos A, B, donde la red cruza las líneas laterales exteriores;
- a 21' 0" (6.40 m) las posiciones de los postes de la red de dobles (N-N), siendo los extremos de la línea original de 12.80 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 53'1" (16.18 m) y sobre la otra (para medir la línea lateral), un largo de 39'0" (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 36'0" (10.97 m); y al mismo tiempo, puede marcarse su centro J y también, los extremos de las líneas laterales interiores (c, d) 4'6" (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 21'0" (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 47'5" (14.46 m) y 39'0" (11.89 m). Los postes de la red estarán en n, n, y debería emplearse una red de individuales de 33'0" (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 3 pulgadas (7.5 cm) o 3 pulgadas (7.5 cm) de diámetro. Los centros de los palos de individuales estarán a 3 pies (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.

Cuando las autoridades sancionadoras aprueben las denominadas "líneas duales" en pistas combinadas se deben seguir las siguientes directrices:

Color:

- Dentro de la misma gama de color que el trasfondo de la superficie de juego.
- Más claro que el trasfondo de la superficie de juego.
- Límite en la variación de color de +22 puntos en la escala L*
(Añadir $\leq 25\%$ por volumen de pintura blanca al color del trasfondo)

Velocidad:

- Con una oscilación de 5 CPR en la clasificación de la superficie de juego.

Dimensiones:

- 1.0-1.5 cm más estrechas que las líneas estándar.

Marcas:

- Han de terminar a 8 cm de la intersección con las líneas de juego blancas.

Nota:

A modo de guía para las competencias internacionales, la distancia mínima recomendada entre las líneas de fondo y los obstáculos de fondo debería ser de 21 pies (6.40 m) y entre las líneas laterales y los obstáculos de los costados la distancia mínima recomendada debería ser de 12 pies (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 18 pies (5.48 m), y entre las líneas laterales y los obstáculos de los costados la distancia mínima recomendada debería ser de 10 pies (3.05 m).

A modo de guía, la altura mínima recomendada, medida a la altura de la red desde el suelo de la cancha hasta el techo, debería ser de 29.6 (9.0 m).

APÉNDICE X

LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA

Las Reglas del Tenis de Playa están aprobadas por el Comité de las Reglas del Tenis y por el Consejo de Administración y se pueden encontrar en el sitio web del Tenis de Playa <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>

APÉNDICE XI

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:
 - a. preservar el carácter tradicional y la integridad del juego del tenis;
 - b. preservar activamente la destreza tradicionalmente requerida para jugar al tenis;
 - c. promover toda mejora que mantenga el desafío del juego; y a
 - d. 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 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, incluidos 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 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 incluirá una declaración describiendo esas circunstancias extraordinarias o excepcionales.

- 8.4** Si una solicitud para una resolución no contiene la información 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 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 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 o vista:
 - a. se celebrará a puerta cerrada;
 - b. puede ser suspendida 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 [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 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 del 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 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, incluida la emisión de decisiones provisionales.
- 12.3** Dichas decisiones provisionales pueden incluir órdenes judiciales sobre la utilización de cualquier equipamiento conforme a las Reglas del 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 o vistas serán realizadas en inglés. En toda vista donde el solicitante u otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, objeciones o pidan información, no hablen inglés, se debe disponer de un intérprete. Cuando quiera 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 o tomado una resolución durante los 36 meses anteriores a la fecha de solicitud



The ITF Foundation is comprised of international manufacturers and companies involved in the tennis industry. The ITF and the ITF Foundation work together for the development and promotion of the game.

Supporting Members:



General Members:

American Sports Builders Association

Artengo

Babolat

Condor Grass

Har-Tru

Head

Neyra Industries

Nova Sports USA

Proflex International

Shine Tennis

Srixon Sports Thailand

Tecnifibre

Tennis Industry Association

Theolaur Ecoplas

TigerTurf

Van der Meer Tennis University

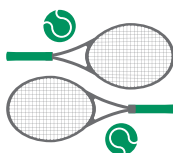
Vigano Pavitex

WSP Textiles

Any organisation interested in joining the ITF Foundation should contact:

International Tennis Federation Bank Lane Roehampton London SW15 5XZ

tel: +44 (0)20 8878 6464 email: foundation@itftennis.com



PUBLICADO POR ITF LTD
BANK LANE ROEHAMPTON
LONDON SW15 5XZ UK

DOMICILIO SOCIAL: PO BOX N-272, NASSAU, BAHAMAS

TEL: +44 (0)20 8878 6464

FAX: +44 (0)20 8878 7799

WEB: WWW.ITFTENNIS.COM

