

REGLAS DEL TENIS 2007



**CÓMITÉ ESPAÑOL DE ÁRBITROS DE TENIS
(CEAT)**



CONTENIDOS

Título	Pag.
Prologo	4
1. La pista o cancha.....	5
2. Accesorios fijos permanentes.....	6
3. La pelota.....	6
4. La raqueta.....	7
5. Puntuación en un juego.....	7
6. Puntuación en un set.....	8
7. Puntuación en un partido.....	9
8. Servidor y restador.....	9
9. Elección de lados y servicio.....	9
10. Cambios de lado.....	9
11. La pelota en juego.....	10
12. La pelota cae sobre la línea.....	10
13. La pelota toca un accesorio fijo permanente.....	10
14. Orden del servicio.....	10
15. Orden de recepción en dobles.....	10
16. El servicio o saque.....	11
17. Ejecución del servicio.....	11
18. Falta de pie.....	11
19. Falta en el servicio.....	12
20. Segundo servicio.....	12
21. Cuándo hay que servir y recibir.....	12
22. El “let” o repetición en el servicio.....	12
23. El “let” o repetición.....	13

24.	Un Jugador pierde el punto.....	13
25.	Una buena devolución.....	14
26.	Molestar a un Jugador.....	15
27.	Corrección de errores.....	16
28.	Funciones de los Jueces en la pista.....	17
29.	Juego continuo.....	17
30.	Instrucciones a los Jugadores.....	18
	Reglas del Tenis en Silla de Ruedas	19
	Enmienda de las Reglas del Tenis	21
	Apéndice I: La pelota.....	22
	Clasificación de la superficie de la pista según la velocidad	25
	Apéndice II: La raqueta.....	27
	Apéndice III: Publicidad.....	26
	Apéndice IV: Procedimientos alternativos y métodos de tanteo.....	27
	Apéndice V: Funciones de los Jueces en la pista.....	29
	Apéndice VI: Procedimientos de revisión y vistas sobre las Reglas del Tenis.....	32
	Plano de la Pista de Tenis	38
	Sugerencias sobre como marcar una pista	39

Nota: Los cambios en relación con el libro del año anterior vienen subrayados.

Toda referencia a la Federación Internacional de Tenis o ITF significará de ahora en adelante ITF Limited.

PRÓLOGO

La Federación Internacional de Tenis (ITF) es el organismo rector del juego del tenis y entre sus obligaciones y responsabilidades está 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 cuando lo estima necesario recomienda cambios 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 IV](#) enumera todos los métodos de puntuación alternativos conocidos y aprobados. Así mismo, de mutuo propio o en aplicación de las partes interesadas, ciertas variaciones de las reglas pueden ser aprobadas por la ITF para pruebas solamente en un número de Torneos limitado y/o durante un periodo de tiempo limitado. Dichas variaciones no se incluyen en las reglas publicadas y requieren un informe a la ITF a la conclusión de la prueba autorizada.

Nota: *Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia a “Jugador” en estas Reglas del Tenis incluye ambos sexos.*

1. LA PISTA O CANCHA

La pista será un rectángulo de **23,77 m.** (78 pies) **de largo por 8, 23 m.** (27 pies) **de ancho.** Para los partidos de dobles la pista será de **10,97 m.** (36 pies) **de ancho.**

La pista estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o un cable metálico cuyos extremos estarán fijados o pasarán por la parte superior de dos postes a una altura de 1,07 m. La red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los dos postes de la red y la malla debe ser de un entramado lo suficientemente pequeño para impedir que la pelota pase a través de la red. La altura en el centro de la red será de 0.914 m., en donde será sostenida tensa 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 de color completamente blanco.

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

Para los partidos de dobles, los centros de los postes de la red estarán situados a 0,914 m. por fuera de la línea de dobles en cada lado.

Para los partidos de individuales, si se usa una red de individuales, los centros de los postes de la red estarán a 0,914 m. por fuera de la línea de individuales en cada lado. Si se usa una red de dobles, la red se sostendrá a una altura de 1,07 m. mediante unos soportes denominados “palos de individuales”, cuyos centros estarán a 0,914 m. por fuera de la línea de individuales en cada lado.

- Los postes de la red no serán de más de 15 cm² o 15 cm. de diámetro.
- Los “palos de individuales” no serán de más de 7,5 cm² o 7,5 cm. de diámetro.
- Los postes de la red y los “palos de individuales” no sobresaldrán más de 2,5 cm. por encima de la cuerda de la red.

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

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

Cada línea de fondo será dividida en dos por una marca central de 10 cm. de largo, que se trazará dentro de la pista y será paralela a las líneas laterales de individuales.

- La línea central de servicio y la marca central serán de 5 cm. de ancho.
- Las otras líneas de la pista serán de no menos de 2,5 cm. ni más de 5 cm. de ancho, excepto las líneas de fondo que podrán ser de hasta 10 cm. de ancho.

Todas las medidas de la pista se tomarán por la parte exterior de las líneas.

Todas las líneas de la pista serán del mismo color para que contrasten claramente con el color de la superficie.

No habrá publicidad alguna sobre la pista, sobre la red, la faja, la banda, los postes de la red o los “palos de individuales” conforme a lo que se estipula en el [Apéndice III](#).

2. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES

Los accesorios fijos de la pista incluirán las vallas de fondo y laterales, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, el resto de objetos fijos de alrededor y sobre la pista, además del Juez de Silla, los Jueces de Línea, el Juez de Red y los Recogepelotas 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 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 propia iniciativa o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluyendo un Jugador, un fabricante de equipo de tenis o una Asociación Nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables.

Los Organizadores de una Competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

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

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

- 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 tie-break cuenta como un juego para el cambio de pelotas. No se hará un cambio de pelotas al principio de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente.
- 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 de un punto ¿se debería repetir dicho punto?

Decisión: Si la pelota está blanda, pero no rota, no se repetirá 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 por 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 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 propia iniciativa o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluyendo un Jugador, un fabricante de equipo de tenis o una Asociación Nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables.

Caso 1: *¿Puede haber más de un encordado en la superficie de golpeo 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 transcurso del juego, un Jugador rompe accidentalmente las cuerdas de su 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 (batería) que afecte a las características del juego?*

Decisión: No. El uso de pilas (baterías) está prohibido porque son una fuente de energía, como lo son los paneles solares y otros accesorios similares.

5. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

a) Juego normal.

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera, cantándose el tanteo del servidor siempre en primer lugar:

- Ningún punto - “cero”
- Primer punto - “15”
- Segundo punto - “30”
- Tercer punto - “40”
- Cuarto punto - “juego”, excepto si ambos Jugadores o Parejas han ganado tres puntos cada uno, pues entonces se cantará el tanteo de “iguales”.

Después de “iguales”, el tanteo será de “ventaja” para el Jugador o Pareja que gane el punto siguiente. Si ese mismo Jugador o Pareja también gana el punto siguiente, entonces dicho Jugador/Pareja ganará el “juego”; si el Jugador/Pareja contrario gana el punto siguiente, el tanteo será de “iguales” de nuevo. Un Jugador o Pareja necesita ganar dos puntos consecutivos inmediatamente después de “iguales” para ganar el “juego”.

b) Juego de tie-break.

Durante el tie-break, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc.

El primer Jugador o Pareja que obtenga siete puntos gana el “juego” y el “set”, siempre que lo haga con un margen de dos o más puntos sobre su oponente. Si es necesario, el tie-break continuará hasta que se consiga ese margen.

El Jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del 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, cada Jugador o Pareja servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del tie-break (en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set).

El Jugador o Pareja al que le toque servir primero en el tie-break será el restador en el primer juego del set siguiente.

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el [Apéndice IV](#).

6. PUNTUACIÓN EN UN SET

Hay diferentes métodos de puntuación en un set. Los dos métodos principales son el “set con ventaja” y el “set con 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 con tie-break”, también debe anunciarse independientemente de que el set final se juegue como un “set con tie-break” o un “set con ventaja”.

- a) “Set con ventaja” El primer Jugador o Pareja que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de dos o más juegos sobre el oponente. Si es necesario, el set se prolongará hasta que se haya conseguido ese margen.
- b) “Set con tie-break” El primer Jugador o Pareja que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de dos o más juegos sobre el oponente. Si el marcador alcanza los seis juegos iguales para ambos, se jugará un tie-break.

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el [Apéndice IV](#).

7. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets (un Jugador o Pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido) o al mejor de cinco sets (un Jugador o Pareja necesita ganar tres sets para hacerse con el partido).

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el [Apéndice IV](#).

8. SERVIDOR Y RESTADOR

Los Jugadores o Parejas 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 fuera 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 Pareja 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 Parejas 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 Parejas pueden hacer nuevas elecciones.*

10. CAMBIOS DE LADO

Los Jugadores cambiarán de lado al final del primero, tercero 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 IV](#).

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 golpeó la pelota gana 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

Al término de cada juego, el restador se transformará en servidor y el servidor se convertirá en el restador del juego siguiente.

En dobles, la Pareja que vaya a 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 RECEPCIÓN EN DOBLES

La Pareja al que reste 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 la Pareja puede golpearla.

Caso 1: *¿Se permite que un miembro de una Pareja de dobles juegue solo contra sus dos 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, en la parte más alejada 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 dé un raquetazo, tanto si toca la pelota como si falla al intentarlo.

Un Jugador que solamente sea capaz de usar 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 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 podrá**:

- a) Cambiar su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies; ni
- b) Tocar con ninguno de los pies la línea de fondo o la pista; ni
- c) Tocar con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral; ni
- d) Tocar 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 la [Regla 16](#), [Regla 17](#), o [Regla 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 tocar el suelo; o si
- d) La pelota servida toca al servidor o a su compañero o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) usen o lleven consigo.

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 toca el suelo 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 usen o lleven consigo antes de tocar el suelo; o si
- b) La pelota es servida cuando el restador no está preparado.

En el caso de un “let” en el servicio, dicho servicio en concreto 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 IV](#).

23. EL “LET” O REPETICIÓN

En todos los casos en los que se cante un “let”, excepto cuando se cante en el segundo servicio, se volverá a jugar todo el punto.

Caso 1: *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
- c) El Jugador devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, antes de botar fuera del campo de juego correcto; o si
- d) El Jugador devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de botar, toca un accesorio fijo permanente; o si
- e) El restador devuelve el servicio antes de que la pelota bote por primera vez; 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 use o lleve consigo 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 use o lleve consigo, 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 contextura de la raqueta mientras la pelota está en juego; o si
- 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: La Pareja restadora 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, caen en el lado de la red del campo de juego del contrario quien 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 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 BUENA DEVOLUCIÓN

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 la [Regla 2](#) y la [Regla 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 la [Regla 2](#) y la [Regla 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 debería cantar 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(s) oponente(s), o por cualquier obstáculo fuera del control del Jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).

Caso 1: *¿Es un golpe doble involuntario una molestia?*

Decisión: *No. Véase también la [Regla 24 \(e\)](#).*

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

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

Caso 3: *Una pelota golpea a un pájaro que vuela sobre la pista. ¿Es esto una molestia?*

Decisión: *Sí, se jugará el punto de nuevo.*

Caso 4: *Durante el juego de un punto, una pelota u otro objeto que estaba en el campo del Jugador cuando se comenzó a jugar el punto le obstruye. ¿Es una molestia?*

Decisión: *No*

Caso 5: *En 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(s) oponente(s), 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 o un 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 o un 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 alterado.

Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida.

En dobles, si los componentes de una Pareja sirven cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

- d) Si durante un 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 dobles, si los componentes de una Pareja sirven cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

- e) En dobles, si durante un juego o un tie-break, 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 en el juego siguiente en el que actúen como restadores.
- f) Si por error se comienza un tie-break al igualar a 6, cuando se había decidido inicialmente que sería un “set con ventaja”, se corregirá el error inmediatamente sólo si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de haberse puesto en juego el segundo punto, entonces dicho set continuará jugándose como un “set con tie-break”.

- g) Si por error se comienza un juego normal al igualar a 6, cuando se había decidido inicialmente que sería un “set con tie-break”, se corregirá el error inmediatamente sólo si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de haberse puesto en juego el segundo punto, entonces se continuará jugando como un “set con ventaja” hasta que el tanteo alcance empate a ocho juegos (o un número par incluso más alto), momento en el que se jugará un tie-break.
- h) Si por error se empieza un “set con ventaja” o un “set con tie-break”, cuando se había decidido inicialmente que el último set sería un tie-break decisivo del partido, se corregirá el error inmediatamente sólo si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de haberse puesto en juego el segundo punto, entonces se continuará jugando el set, o bien hasta que un Jugador o Pareja gane tres juegos (y por lo tanto, el set) o bien hasta que el tanteo sea de empate a dos juegos, momento en el que se jugará un tie-break de desempate. Sin embargo, si el error se descubre después de que el segundo punto del quinto juego haya empezado, se continuará jugando como un “set con tie-break”. (Véase el [Apéndice IV](#)).
- i) Si el cambio de pelotas no se efectúan en el orden correcto, se corregirá el error cuando sea el siguiente turno de servicio del Jugador o Pareja 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

Véanse las funciones y responsabilidades, expuestas en el [Apéndice V](#), para los partidos en los que se designen Jueces.

29. JUEGO CONTINUO

Como norma, 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 puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos. Cuando los Jugadores cambian de lado al final de un juego se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los Jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set habrá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo. Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

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 120 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 resuelva 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 sets.
- 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 consideran como instrucciones a un Jugador, cualquier tipo de comunicación, consejos o recomendaciones dadas al Jugador, ya sean audibles o visibles.

En los Torneos o Competiciones por equipos cuando hay un Capitán de equipo sentado en la pista, dicho Capitán podrá dar instrucciones a los Jugadores cuando éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los Jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un 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.

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 de que toque el suelo por tercera vez. 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 servicio el servidor no tocará con ninguna de las ruedas de su silla 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 tirar la pelota en su lugar. No obstante, se debe utilizar el mismo método de saque cada vez.

d) Pérdida de un punto:

Un Jugador pierde un punto si:

- I. No devuelve la pelota antes de que toque el suelo por tercera vez; o si
- II. Sujeto a la Regla e) siguiente, él utiliza cualquier parte de sus pies o extremidades inferiores como frenos o estabilizadores cuando efectúa un servicio, golpea la pelota, se gira o se para contra el suelo o contra una rueda 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) 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 e) 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 de golpeo, incluido 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.

f) 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 minusvalía 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 incluyendo las nalgas, la cadera, el muslo, la pierna, el tobillo y el pie.

ENMIENDA DE LAS REGLAS DEL TENIS

El texto Oficial y definitivo de las Reglas del Tenis será siempre el escrito en la lengua inglesa y no se hará ninguna alteración o interpretación de dichas Reglas a no ser que se haga en una junta general ordinaria del Consejo, o a no ser que la Federación haya recibido, en conformidad con el Artículo 17 de la Constitución de ITF Ltd. (Aviso de resoluciones), una moción incluyendo una modificación y dicha alteración u otra que tenga el mismo efecto sea aprobada por una mayoría de dos tercios de los votos registrados al respecto.

Toda alteración hecha de esta forma entrará en vigor a partir del primer día del mes de enero siguiente a menos que la junta, por mayoría, lo decida de otra manera. No obstante, el Consejo de Administración tendrá el poder necesario para determinar todas las cuestiones de interpretación urgentes sujeto a que se confirmen durante la junta anual general siguiente.

Esta Regla no podrá modificarse en ningún momento sin el consentimiento unánime de una junta general del Consejo de la Federación.

APÉNDICE I: LA PELOTA

- a) La pelota tendrá una superficie exterior uniforme que consistirá en una cubierta de tela y será de color blanco o amarillo. En el caso de que tenga costuras, deberán ser sin rebordes.
- b) Se hará referencia a más de un tipo de pelota. La pelota se ajustará a los requisitos mostrados en la siguiente tabla.

	TIPO 1 (RÁPIDA)	TIPO 2 (MEDIA) ¹	TIPO 3 (LENTA) ²	ALTITUD ³
PESO (MASA)	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 (56.0-59.4 gramos)
TAMAÑO	2.575-2.700 pulgadas (6.541-6.858 cm)	2.575-2.700 pulgadas (6.541-6.858 cm)	2.750-2.875 pulgadas (6.985-7.303 cm)	2.575-2.700 pulgadas (6.541-6.858 cm)
REBOTE	53-58 pulgadas (135-147 cm)	53-58 pulgadas (135-147 cm)	53-58 pulgadas (135-147 cm)	48-53 pulgadas (122-135 cm)
DEFORMACIÓN HACIA DELANTE ⁴	0.195-0.235 pulgadas (0.495-0.597 cm)	0.220-0.290 pulgadas (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pulgadas (0.559-0.737 cm)	0.220-0.290 pulgadas (0.559-0.737 cm)
DEFORMACIÓN DE RETROCESO ⁴	0.265-0.360 pulgadas (0.673-0.914 cm)	0.315-0.425 pulgadas (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pulgadas (0.800-1.080 cm)	0.315-0.425 pulgadas (0.800-1.080 cm)

Notas:

1. Esta pelota puede ser presurizada (con presión) o sin ella. La pelota sin presión deberá tener una presión interna no mayor a 1 psi (7 kPa) y puede ser utilizada para jugar en alturas de más de 1.219 m. (4000 pies) sobre el nivel del mar, debiendo haber sido aclimatada durante 60 días o más a la altitud del Torneo específico en el que será usada.
 2. Esta pelota está también recomendada para jugar alturas por encima de 1.219 m. (4.000 pies) sobre el nivel del mar y en cualquier tipo de superficie.
 3. Esta pelota está presurizada y es una pelota adicional específica para jugar a alturas por encima de 1.219 m. (4.000 pies) sobre el nivel del mar, únicamente.
 4. La cifra de deformación será el promedio de realizar lecturas individuales efectuadas según los tres ejes de simetría de la pelota. Dos lecturas individuales nunca diferirán entre sí en más de 0,076 cm. (0,3 pulgadas) en cada caso.
- c) Todas las pruebas de rebote, tamaño y deformación se efectuarán conforme a la tabla adjunta.

NORMAS PARA REALIZAR PRUEBAS

- I. Salvo que se indique lo contrario, todas las pruebas se efectuarán a una temperatura de aproximadamente 20 grados centígrados y a una humedad relativa de aproximadamente 60% y, si no se especifica lo contrario, a una presión atmosférica de 102 KPa (30 pulgadas Hg). Todas las pelotas deberán ser sacadas de su tubo y mantenidas a la temperatura y humedad determinadas durante 24 horas antes de la prueba, y estarán a la temperatura y humedad citadas cuando se inicie la prueba.
- II. Pueden fijarse otros parámetros para lugares donde la temperatura media, la humedad o la presión atmosférica media bajo las cuales se desarrolla el juego difieran sustancialmente de 20 grados centígrados, 60% y 102 KPa respectivamente.

Las solicitudes para tales parámetros distintos puede efectuarlas ante la Federación Internacional de Tenis cualquier asociación nacional, y si se aprueban, se adoptarán en dichos lugares.

- III. En todas las pruebas de diámetro se empleará un calibrador circular que consistirá en una plancha de metal, preferentemente no corrosivo, de un espesor uniforme de 0,318 cm. En el caso de la Pelota de Tipo 1 (rápida) y la Pelota de Tipo 2 (velocidad media) habrá dos orificios circulares en la plancha de metal que medirán 6,541 cm. y 6,858 cm. de diámetro respectivamente. En el caso de la Pelota de Tipo 3 (lenta) habrá dos orificios circulares en la plancha que medirán 6,985 cm. y 7,302 cm. de diámetro respectivamente. La superficie interna del calibrador tendrá un perfil convexo con un radio de 0,159 cm. La pelota no pasará a través del orificio menor pero sí por el orificio mayor, por su propio peso y en cualquier orientación.
- IV. En todas las pruebas de deformación llevadas a cabo conforme a la regla 3, se empleará la máquina diseñada por Percy Herbert Stevens y patentada en Gran Bretaña bajo Patente n° 230250, junto con los añadidos y mejoras subsiguientes de la misma, incluyendo las modificaciones necesarias para medir las deformaciones de devolución. Para realizar pruebas de deformación de pelotas también se pueden utilizar otras máquinas que proporcionen lecturas equivalentes a las de la máquina de Stevens, siempre que dichas máquinas hayan sido aprobadas por la Federación Internacional de Tenis.
- V. El procedimiento para realizar las pruebas es como se explica a continuación y debe hacerse en el orden especificado:
 - a. Pre-compresión. Antes de probar una pelota, será comprimida invariablemente por aproximadamente 2,54 cm. sobre cada uno de los tres diámetros en ángulo recto uno con respecto al otro; este proceso debe llevarse a cabo tres veces (nueve compresiones en total). Todas las pruebas deben concluirse en el período de dos horas siguiente a la pre-compresión.
 - b. Prueba de peso (masa)
 - c. Prueba de tamaño (como se indica en el párrafo III. anterior).
 - d. Prueba de deformación - Se coloca la pelota en posición sobre la máquina modificada de Stevens de tal modo que ninguna parte del revestimiento de la máquina esté en contacto con la costura exterior. Se aplica el peso de contacto, se nivelan el indicador y la marca y se ponen los diales en cero.

Se coloca el peso de prueba sobre la palanca en una posición equivalente a una carga de 8,2 kg. sobre la pelota y se aplica la presión haciendo girar la rueda a una velocidad uniforme de modo que transcurran cinco segundos desde el instante en que la palanca abandona su sitio hasta que el indicador esté nivelado con la marca. Cuando cesa la rotación, se registra la lectura (deformación en el movimiento hacia delante). Se gira la rueda nuevamente hasta que se alcance el número 10 en la escala de la rueda (deformación de 2,54 cm.). Entonces, se gira la rueda en dirección opuesta a una velocidad uniforme (descargando de este modo presión) hasta que el indicador de la palanca coincida nuevamente con la marca. Después de esperar diez segundos se ajusta el indicador con la marca, si es preciso. Entonces, se registra la lectura (deformación en el movimiento de retroceso). Se repite este procedimiento sobre cada pelota a través de los dos diámetros en ángulo recto a la posición inicial y entre sí.

- e. Prueba de rebote (como se indica anteriormente) - la pelota se deja caer desde 254 cm. (100 pulgadas) sobre una superficie lisa, rígida y horizontal. Ambas mediciones, altura de caída y altura de rebote, deben ser tomadas desde la superficie hasta la parte inferior de la pelota.

CLASIFICACIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA SEGÚN LA VELOCIDAD

El método de prueba a ser utilizado para determinar la velocidad de la superficie de la pista es el método ITF CS 01/01 (según la clasificación de velocidad de la pista de la ITF) como se describe en la publicación de la ITF titulada “**An initial ITF study on performance standards for tennis courts surfaces**” (Un estudio inicial de la ITF sobre los niveles de rendimiento de las superficies de la cancha de tenis).

Las superficies de la pista que tienen una clasificación de la ITF de entre 0 y 35 se colocarán en la categoría 1 (velocidad baja). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las pistas de tierra batida y otros tipos de superficies con minerales sueltos.

Las superficies que tienen una clasificación de la ITF de entre 30 y 45 se colocarán en la categoría 2 (velocidad media / media-alta). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las canchas duras con varios tipos de cubiertas acrílicas y algunas superficies textiles.

Las superficies que tienen una clasificación de la ITF de más de 40 se colocarán en la categoría 3 (velocidad alta). Ejemplos de tipos de superficies que se ajustan a esta clasificación incluirán la mayoría de las canchas de hierba natural, hierba artificial y algunas superficies textiles.

Nota: Las coincidencias propuestas en la clasificación de la ITF para la velocidad de las superficies en las categorías anteriores, son para permitir una cierta flexibilidad en la selección de pelotas.

CASOS Y DECISIONES

Caso 1: ¿Qué tipo de pelota debe ser usada en qué superficie?

Decisión: Conforme a las Reglas del Tenis hay 3 tipos de pelotas aprobados para el juego, 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 o de velocidad media a alta.
- c. La pelota de tipo 3 (lenta) se debería utilizar para jugar en superficies de velocidad alta.

APÉNDICE II: LA RAQUETA

- a) La superficie de golpeo de la raqueta, definida como el área principal delimitada por los puntos de entrada de las cuerdas en el marco o puntos de contacto de las cuerdas con el marco, será plana y consistirá en un entramado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas o adheridas alternativamente donde se cruzan. El cordaje será generalmente uniforme y en particular, tendrá la misma densidad en el centro que en cualquier otra área.

La raqueta será diseñada y encordada de tal forma que las características de juego sean idénticas en ambas caras. La raqueta estará libre de objetos adheridos, protuberancias y accesorios, con la excepción de los utilizados única y específicamente para limitar o prevenir deterioros y desgarros o vibración en las cuerdas o, en el caso del marco, para distribuir el peso. Estos objetos, protuberancias o accesorios deben ser razonables en tamaño y ubicación.

- b) El marco de la raqueta no excederá de 73,7 cm. (29 pulgadas) de longitud total, incluyendo el mango. El marco de la raqueta no excederá de 31,7 cm. (12,5 pulgadas) de anchura total. La superficie de golpeo no excederá de 39,4 cm. (15,5 pulgadas) de longitud total, y de 29,2 cm. (11,5 pulgadas) de ancho total.
- c) El marco, incluyendo el mango y las cuerdas, estará libre de cualquier dispositivo que haga posible cambiar materialmente la forma de la raqueta, o cambiar la distribución del peso en la dirección del eje longitudinal de la raqueta, que pudiese alterar el momento de balanceo de inercia o cambiar deliberadamente cualquier propiedad física que pueda afectar el funcionamiento de la raqueta durante el juego de un punto. No se construirá o pegará a la raqueta ninguna fuente de energía que pueda cambiar o afectar sus características de juego.

APÉNDICE III: PUBLICIDAD

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

APÉNDICE IV: PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE TANTEO**TANTEO EN UN JUEGO ([Regla 5](#)) :**

Método de tanteo “sin ventaja” (No-Ad)

Se puede utilizar este método de puntuación alternativo. Un juego normal se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del servidor cantado en primer lugar:

Ningún punto - “cero”

Primer punto - “15”

Segundo punto - “30”

Tercer punto - “40”

Cuarto punto - “juego”

Si ambos Jugadores o Parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales” y se jugará un punto decisivo. El restador elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista.

En dobles, los Jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. El Jugador o Pareja que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixtos, el Jugador que sea del mismo sexo que el servidor recibirá el punto decisivo. Los Jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo.

TANTEO EN UN SET ([Regla 6](#) y [Regla 7](#)):**1. SETS “CORTOS”**

El primer Jugador o Pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo al oponente. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.

2. MATCH TIE-BREAK (7 PUNTOS)

Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, o a dos sets iguales en partidos al mejor de cinco sets, se jugará un tie-break para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set.

El primer Jugador o Pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen de dos o más puntos de ventaja sobre su oponente.

3. MATCH TIE-BREAK (10 PUNTOS)

Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, o a dos sets iguales en partidos al mejor de cinco sets, se jugará un tie-break para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set final.

El primer Jugador o Pareja que obtenga diez puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen de dos o más puntos de ventaja sobre su oponente.

Nota: Cuando se utilice el tie-break decisivo para sustituir al set final:

- Continuará el orden de servicio original ([Regla 5](#) y [Regla 14](#)).
- En dobles, se podrá cambiar el orden del servidor y del restador dentro de un equipo, como sucede al principio de cada set ([Regla 14](#) y [Regla 15](#)).
- Antes del comienzo de un tie-break decisivo del partido habrá un descanso de 120 segundos.
- No se cambiarán las pelotas antes del comienzo del tie-break decisivo del partido ni aunque corresponda hacerlo.

CAMBIO DE LADO ([Regla 10](#))

Esta alternativa de la secuencia del cambio de lado se puede utilizar en un tie-break.

Durante un tie-break, los Jugadores cambiarán de lado después del primer punto y a partir de entonces cada cuatro puntos.

EL LET DURANTE EL SERVICIO ([Regla 22](#))

Esta alternativa es el juego sin el “let” en el servicio de la [Regla 22 \(a\)](#).

Significa que el servicio que toque la red, la faja o la banda, está en juego.

(Esta alternativa es conocida comúnmente como la “regla de no-let”

APÉNDICE V: FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA

El Juez Árbitro es la autoridad final en todas las cuestiones de ley de tenis y su decisión será definitiva.

En los partidos en los que se designe a un Juez de Silla, éste tendrá la autoridad final sobre todas las cuestiones de hecho durante el partido.

Los Jugadores tienen derecho a llamar al Juez Árbitro a la pista si ellos no están de acuerdo con la interpretación hecha por el Juez de Silla respecto de una cuestión de ley de tenis.

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 su 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.

CASOS Y DECISIONES

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 produjo una molestia para cualquiera de los Jugadores. Si así fue, se repetirá el punto. Si no, 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 molestado u ordena que se repita el punto.*

PROCEDIMIENTOS PARA INSPECCIONES DE MARCA

1. Las inspecciones de marca solamente se pueden hacer en pistas de tierra batida.
2. Una inspección de marca requerida por un Jugador o Pareja será autorizada solamente si el Juez de Silla no puede determinar con exactitud desde su silla si el canto fue o no correcto, tanto si es tras un golpe definitivo como si el Jugador o la Pareja detienen el punto (las devoluciones son permitidas siempre que el Jugador o Pareja detenga el punto inmediatamente).
3. Cuando el Juez de Silla decida efectuar una inspección de marca, debería bajar de su silla y efectuarla él mismo. Si no sabe dónde está la marca, puede requerir al Juez de Línea para que le diga dónde está, siempre que éste lo sepa, pero será finalmente el Juez de Silla quien la inspeccione.
4. El canto original se mantendrá siempre si, ni el Juez de Silla ni el Juez de Línea pueden determinar dónde está la marca o si ésta está ilegible.

5. Una vez el Juez de Silla ha identificado y juzgado la marca, dicha decisión será definitiva e inapelable.
6. En pistas de tierra batida o arcilla, el Juez de Silla no debe precipitarse en anunciar el resultado a menos que esté absolutamente seguro del canto realizado. Si tuviera dudas, debe esperar por si el Jugador le requiere para realizar una inspección de marca antes de anunciar el resultado.
7. En dobles, el Jugador que para el punto, debe hacerlo de manera que se pare el juego o bien sea el Juez de Silla quien lo pare. El Juez de Silla deberá primero determinar si el procedimiento fue efectuado. Si no fue correcto o fue tardío, el Juez de Silla puede determinar que la Pareja rival fue molestada deliberadamente.
8. Si un Jugador borra la marca antes de que el Juez de Silla haya tomado una decisión, se entenderá que concede el canto.
9. Un Jugador no puede cruzar la red (si hay Juez de Silla) para comprobar una marca. Si lo hace, estará sujeto a que se le aplique el Código de Conducta y pueda ser amonestado por Conducta Antideportiva.

PROCEDIMIENTOS PARA REVISIÓN ELECTRÓNICA

En los Torneos donde se utilice un Sistema de Revisión Electrónica, los procedimientos siguientes deberán ser seguidos para los partidos jugados en las pistas donde se utiliza.

1. Una petición de revisión electrónica sobre un canto o corrección hecha por parte de un Jugador o Pareja será aceptada únicamente si es sobre un golpeo definitivo o si el Jugador o la Pareja detienen el punto (las devoluciones son permitidas siempre que el Jugador detenga el punto inmediatamente)
2. El Juez de Silla debería decidir si usa la revisión electrónica cuando tenga duda sobre el canto o corrección efectuada. Sin embargo, el Juez de Silla puede rechazar la revisión electrónica si considera que el Jugador está realizando una petición no razonable o fuera de tiempo.
3. En dobles, el Jugador que para el punto, debe hacerlo de manera que se pare el juego o bien sea el Juez de Silla quien lo pare. El Juez de Silla deberá primero determinar si el procedimiento fue efectuado. Si no fue correcto o fue tardío, el Juez de Silla puede determinar que la Pareja rival fue molestada deliberadamente, en cuyo caso la Pareja que hizo la reclamación perdería el punto.
4. El canto original se mantendrá siempre si la Revisión Electrónica no es capaz, por el motivo que sea, de tomar una decisión sobre dicho canto o corrección.
5. La decisión final del Juez de Silla será el resultado de la Revisión Electrónica, la cual será inapelable. Si se necesitara realizar una elección manual para determinarle al sistema que marca debe revisar, un impacto Árbitro será designado y aprobado por el Juez Árbitro para realizar dicha decisión.

APÉNDICE VI: PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS**1. INTRODUCCIÓN**

- 1.1. Estos procedimientos fueron aprobados por el Consejo de Administración de la Federación Internacional de Tenis (“Consejo de Administración”) el 17 de mayo de 1998.
- 1.2. El Consejo de Administración puede de vez en cuando, ampliar, enmendar o variar estos procedimientos.

2. OBJETIVOS

- 2.1. La Federación Internacional de Tenis es la guardiana de las Reglas del Tenis y se compromete a:
 - 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.
 - 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) El [Apéndice I](#) y el [Apéndice II](#) de las Reglas del Tenis.
 - e) Cualquier otra Regla de Tenis que la Federación Internacional de Tenis decida.

4. ESTRUCTURA

- 4.1. Siguiendo estos procedimientos, las decisiones serán tomadas por un Consejo de Resoluciones.
- 4.2. Dichas resoluciones serán finales, con derecho a apelación ante un Tribunal de Apelaciones de conformidad con estos procedimientos.

5. SOLICITUDES

5.1. Se tomarán resoluciones:

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

6. NOMINACIÓN Y COMPOSICIÓN DE LOS CONSEJOS DE RESOLUCIONES

- 6.1. Los Consejos de Resoluciones serán nombrados por el presidente de la Federación Internacional de Tenis ("Presidente") o la persona nombrada en su lugar y estará compuesto del número de personas que el Presidente o su sustituto determinen.
- 6.2. Si se nombra a más de una persona, el Consejo de Resoluciones designará a una persona de entre sus miembros para hacerse cargo de la presidencia de este consejo.
- 6.3. La persona a cargo de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes y durante cualquier revisión y (o) vista de un Consejo de Resoluciones.

7. DECISIONES PROPUESTAS POR EL CONSEJO DE RESOLUCIONES

- 7.1. Los detalles de cualquier resolución propuesta como consecuencia de una moción del Consejo de Administración pueden proporcionarse a cualquier persona de buena fe, o Jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio que tenga interés en dicha resolución.
- 7.2. Toda persona que sea notificada tendrá un período razonable durante el cual podrá presentar comentarios, objeciones o peticiones de información al Presidente o a su sustituto, en relación con la resolución propuesta.

8. SOLICITUD PARA RESOLUCIONES

- 8.1. Toda parte con un interés de buena fe en la resolución, incluyendo cualquier Jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio puede hacer una solicitud para una resolución.
- 8.2. Toda solicitud para una resolución debe ser presentada por escrito al Presidente.
- 8.3. Para que una solicitud para una resolución sea válida debe incluir, como mínimo, la siguiente información:
 - a) El nombre y dirección completos del solicitante.
 - b) La fecha de la solicitud.
 - c) Una declaración identificando claramente el interés del solicitante en la cuestión que se solicita en la resolución.

- d) Todas las pruebas y documentación pertinentes en las que el solicitante se va a basar durante una vista.
- e) Si, en la opinión del solicitante, se necesita evidencia experta, él incluirá una petición para que se oiga el testimonio experto. Dicha petición debe identificar el nombre de la persona experta propuesta y su competencia en el ámbito.
- f) Cuando se haga una solicitud para una resolución sobre una raqueta u otra pieza de equipamiento, un prototipo o copia idéntica del equipamiento en cuestión debe ser presentado con la solicitud.
- g) Si en la opinión del solicitante, hay circunstancias extraordinarias o poco comunes, que requieren que se tome una decisión dentro de un período específico o antes de una fecha en particular, él (ella) incluirá una declaración describiendo esas circunstancias extraordinarias o excepcionales.

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

Si el solicitante no pone remedio al defecto durante el tiempo especificado, la solicitud será rechazada.

9. CONVOCACIÓN DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

- 9.1.** Al recibir una solicitud válida o como consecuencia de una moción del Consejo de Administración, el Presidente o su sustituto puede convocar un Consejo de Resoluciones para que considere la solicitud o moción.
- 9.2.** El Consejo de Resoluciones no necesita celebrar una vista para considerar la solicitud o moción cuando en la opinión de la persona a cargo de la presidencia dicha solicitud o moción, puede resolverse de manera satisfactoria sin una vista.

10. PROCEDIMIENTO DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

- 10.1.** La persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones determinará la forma, procedimiento y fecha convenientes para una revisión y (o) vista.
- 10.2.** La persona a cargo de la presidencia proporcionará notificaciones por escrito de aquellos asuntos estipulados en la cláusula 10.1 anterior, al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta.
- 10.3.** La persona a cargo de la presidencia determinará todos los asuntos relacionados con las pruebas y no estará obligada por reglas judiciales que gobiernen el procedimiento y admisión de pruebas, siempre que la revisión y (o) vista sea realizada de una forma satisfactoria con oportunidades razonables para todas las partes implicadas en la presentación del caso.

10.4. Siguiendo estos procedimientos, toda revisión y (o) vista:

- a) Se celebrará a puerta cerrada.
- b) Puede ser suspendida y (o) pospuesta por el Consejo de Resoluciones.

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

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

10.7. La persona a cargo de la presidencia tendrá discreción total para hacer dicha petición contra el solicitante [y (u) otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, pongan objeciones o pidan información durante una revisión o vista] en relación con el coste de la solicitud y (o) los gastos razonables ocasionados por el Consejo de Resoluciones para efectuar pruebas, obtener informes relacionados con el equipamiento, sujeto a que se tome la decisión como lo considere apropiado.

11. NOTIFICACIÓN

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

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

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

12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL TENIS ACTUALES

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

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

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

13. NOMBRAMIENTO Y COMPOSICIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIONES

- 13.1. Los tribunales de apelaciones serán nombrados por el Presidente o la persona que lo sustituya, de entre los miembros del Consejo de Administración o del Comité Técnico.
- 13.2. Ningún miembro de un Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original será miembro del Tribunal de Apelaciones.
- 13.3. El Tribunal de Apelaciones constará de tantos miembros como el Presidente o la persona que lo sustituya determinen, pero no serán menos de tres.
- 13.4. El Tribunal de Apelaciones nombrará a una persona de entre ellos mismos para encargarse de la presidencia.
- 13.5. La persona encargada de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes de una apelación y en cualquier momento durante la misma.

14. SOLICITUD DE APELACIÓN

- 14.1. Un solicitante (o persona o asociación que ha expresado interés y ha presentado comentarios, objeciones o peticiones a la propuesta de una resolución) puede apelar a cualquier decisión del Consejo de Resoluciones:
- 14.2. Para que una solicitud de apelación sea válida debe:
 - a) Hacerse por escrito a la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión como máximo 45 días después de la notificación de la decisión;
 - b) Señalar los detalles de la decisión contra la que se apela; y
 - c) Debe incluir todos los razonamientos de la apelación.
- 14.3. Después de haber recibido una solicitud de apelación válida, la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original puede requerir una cuota de apelación razonable a ser pagada por el apelante como condición de la apelación. Dicha cuota de apelación será devuelta al apelante si la apelación tiene éxito.

15. CONVOCACIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN

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

16. PROCEDIMIENTOS DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN

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

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

17. GENERAL

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

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

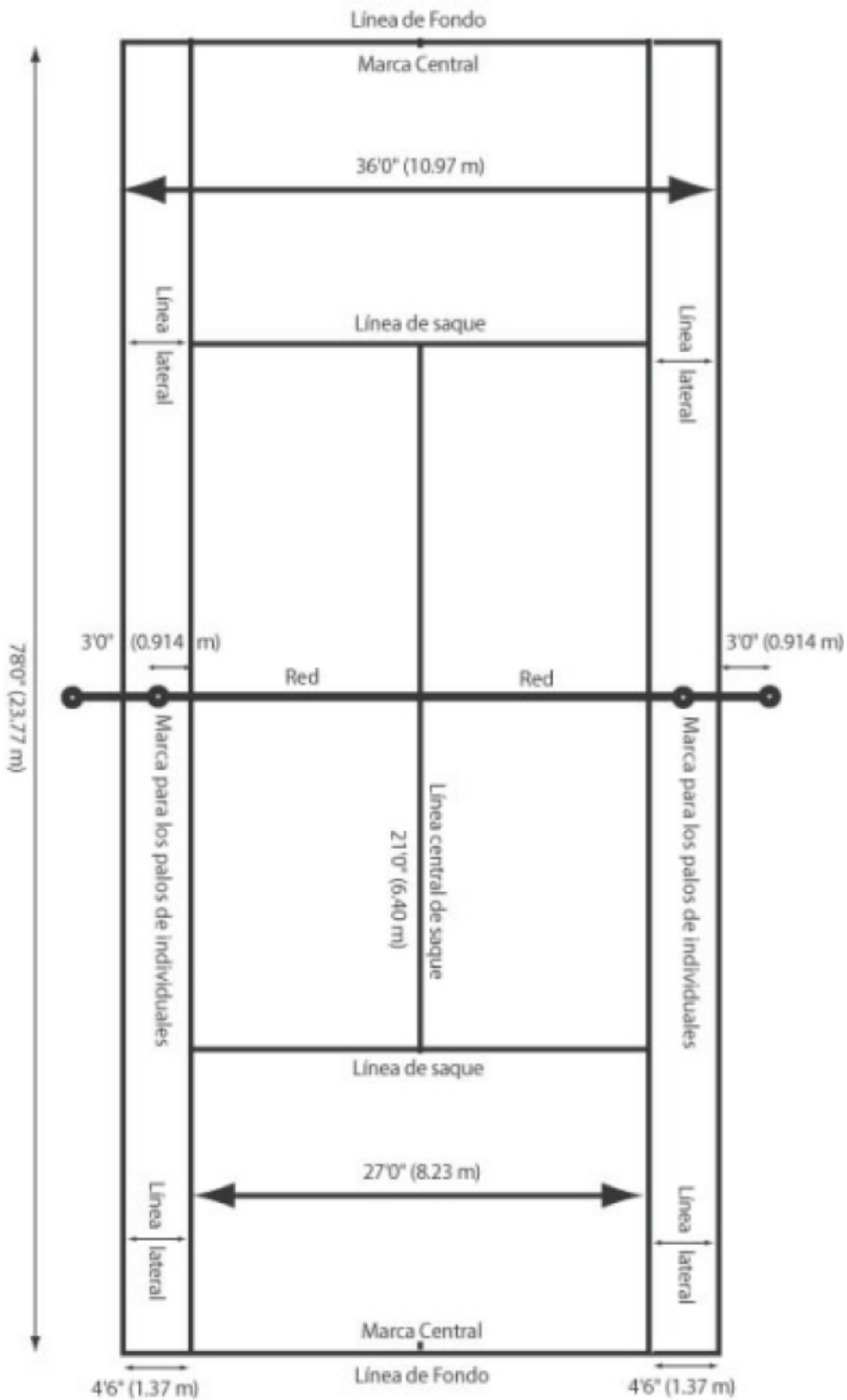
17.3. El Consejo de Resoluciones o el Tribunal de Apelación puede publicar fragmentos de sus propias resoluciones.

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

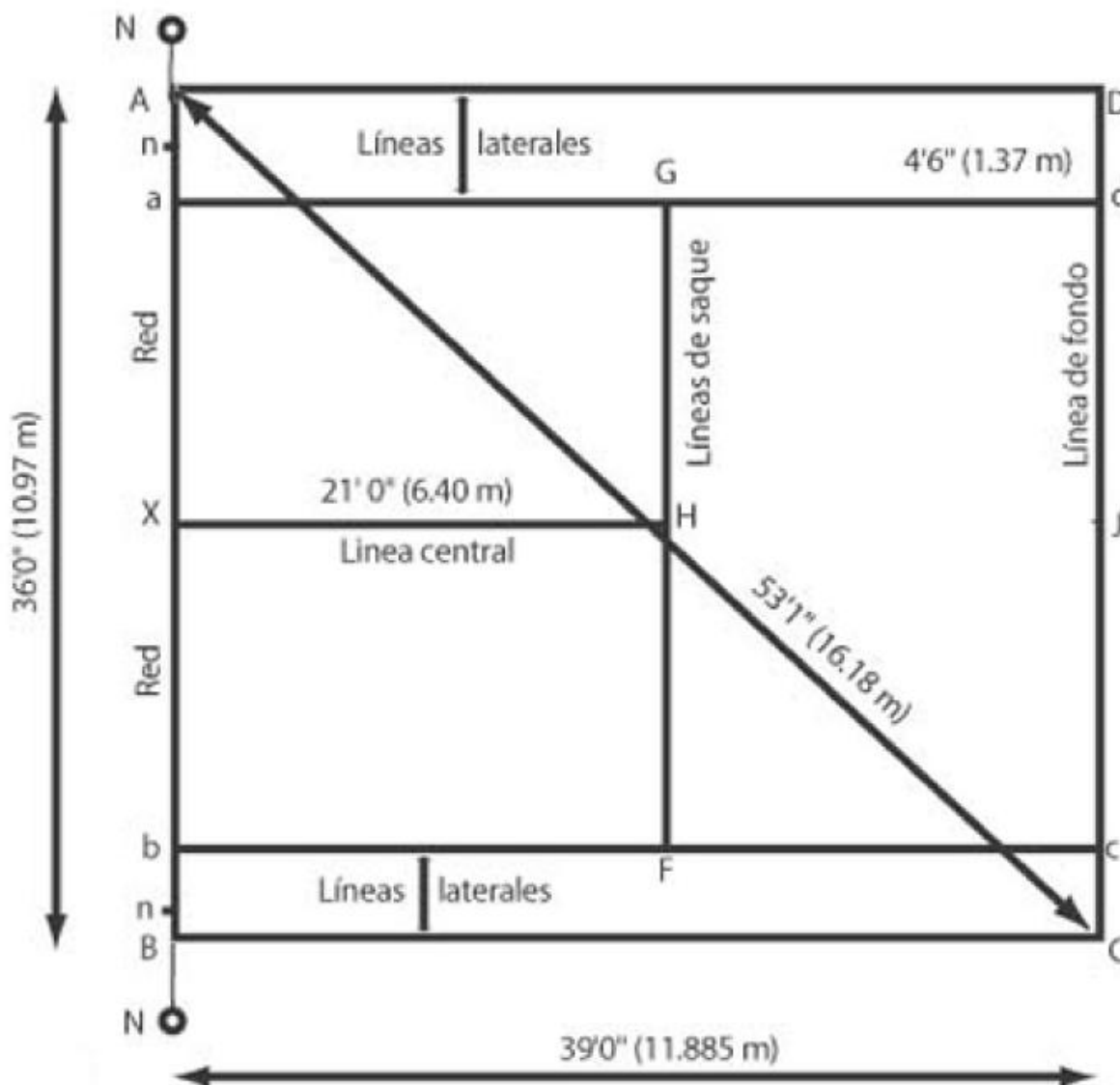
17.5. Toda notificación hecha de conformidad con estos procedimientos se considerará notificada en la fecha en que fue comunicada, enviada o transmitida al solicitante o a quien fuese pertinente.

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

PLANO DE LA PISTA DE TENIS



SUGERENCIAS SOBRE COMO MARCAR UNA PISTA



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

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

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

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

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

Si se requiere sólo una pista de individuales, no se necesita ninguna línea fuera de los puntos a, b, c, d, pero la pista puede medirse tal como se indica anteriormente. Alternativamente, los ángulos de la línea de fondo (c, d) pueden hallarse si se prefiere, fijando las dos cintas métricas en a y b en lugar de A y B y usando luego longitudinales de 14,46 m y 11,89 m. Los postes de la red estarán en n, n, y debería emplearse una red de individuales de 10 m.

Cuando se usa para individuales una pista combinada de dobles e individuales con una red de dobles, la red debe ser sostenida en los puntos n, n, a una altura de 1,07 m. mediante dos postes llamados "palos de individuales" que no tendrán más de 7,5 cm² o 7,5 cm. de diámetro. Los centros de los palos de individuales estarán a 0,914 m. por fuera de cada lado de la pista de individuales.

Para facilitar la colocación de estos palos de individuales es aconsejable que los puntos n, n, sean señalados con un punto blanco al marcar la pista.

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

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

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