

INTRODUCCIÓN ILUSTRADA DE LAS REGLAS DEL TENIS

TERCERA EDICIÓN



UNITED STATES TENNIS ASSOCIATION

White Plains, NY • Flushing, NY • Boca Raton, FL



UNITED STATES TENNIS ASSOCIATION

Ilustraciones: **SENAN GORMAN (NORTH POLE DESIGN, FARMINGTON, CT)**

Traducción al español: Bessy Ponce

© 2010 por la Asociación de Tenis de los Estados Unidos (United States Tennis Association, Inc). Derechos Reservados. Ninguna parte de este libro puede ser reproducido en ninguna forma y por ningún motivo sin el permiso de la Asociación de Tenis de los Estados Unidos.

Produced for the USTA by H.●. ZIMMAN, Inc.

CONTENIDO

Introducción	1
Preparándose para Jugar	2
Conducta en las Canchas	4
Comenzar el Juego	8
Puntuación: Juego, Set, Partido	11
El Servicio	18
Jugar por un Punto	22
Anunciar Líneas	24
Jugar Dobles	26
Glosario de Términos del Tenis	29
Sistema de Puntuación por Desempate	32

INTRODUCCIÓN

Esta nueva edición de la *Introducción Ilustrada de las Reglas del Tenis* quita el misterio de un juego en el que LOVE significa cero y ALL significa ventaja igual. Con ilustraciones completas, *Las Reglas Ilustradas* explica en un lenguaje fácil de comprender, todo lo que necesitas saber para empezar a jugar tenis—el servicio (o saque), la puntuación, las líneas y las partes de la cancha de tenis, como anunciar bola dentro y bola fuera y muchos otros consejos prácticos.

Las Reglas Ilustradas también da consejos sobre cómo prepararse para jugar con seguridad y con la etiqueta apropiada.

Este libro desglosa las reglas y regulaciones para grupos de todas las edades, incluyendo el nuevo formato de juego de Quickstart Tennis que pone a escala el juego para pequeños jugadores: una cancha de 36-pies para niños de 8 años o menos y una cancha de 60-pies para niños de 9 a 10 años. También recalca las reglas de juego para la cancha de 78-pies (tamaño completo) a partir de los 11 años.

Las Reglas Ilustradas es para todo aquél que quiera aprender las reglas básicas del juego de una manera fácil y divertida. Seguir las reglas y tratar al oponente con respeto hace a todos ganadores y todos disfrutan del juego.

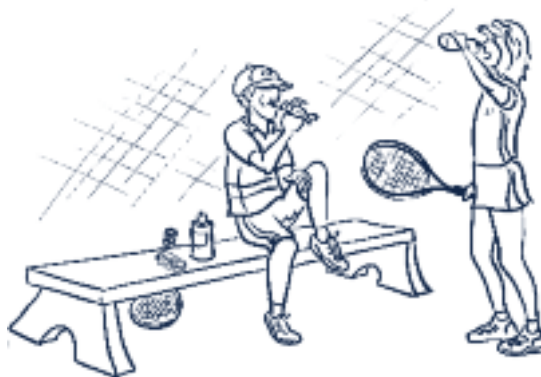
PREPARÁNDOSE PARA JUGAR



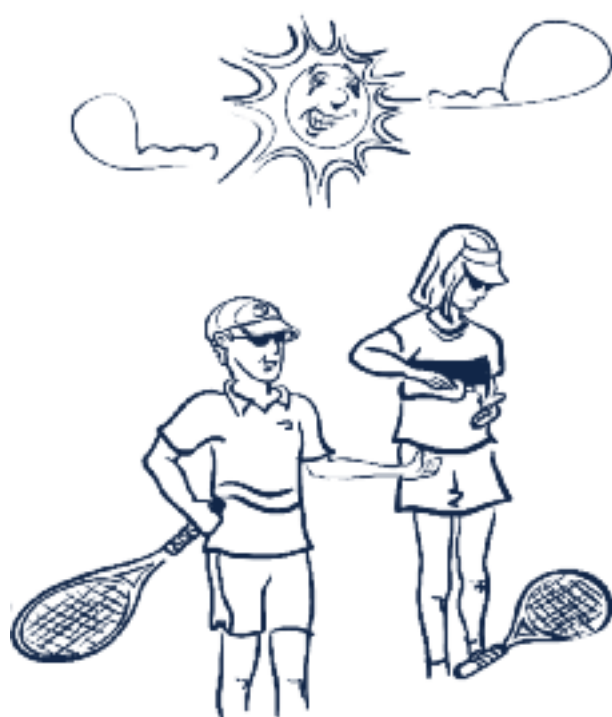
Antes de empezar a jugar, calienta un poco trotando suavemente y haciendo movimientos por la cancha. Esto hace que el corazón lata y que los músculos se calienten y se suavicen. Después practica unos golpes suaves antes de empezar a jugar.



Usa zapatos de tenis que tengan buen soporte. Otro tipo de zapatos pueden gastarse rápidamente, lesionar los pies o dañar la cancha. Evita los zapatos de suela negra, ya que pueden dejar manchas en la cancha.

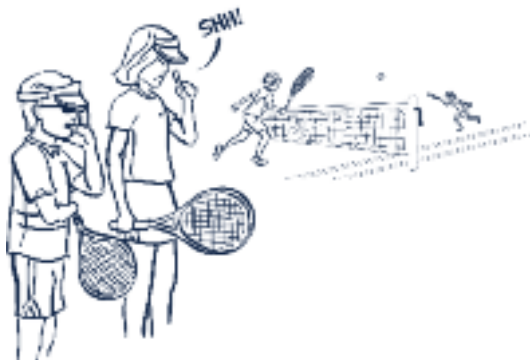


No comas alimentos pesados o comidas con mucha azúcar antes de jugar. Toma mucha agua y/o bebidas deportivas antes y durante el partido.



Utiliza un bloqueador a prueba de sudor o un sombrero cuando sea apropiado.

CONDUCTA EN LA CANCHA



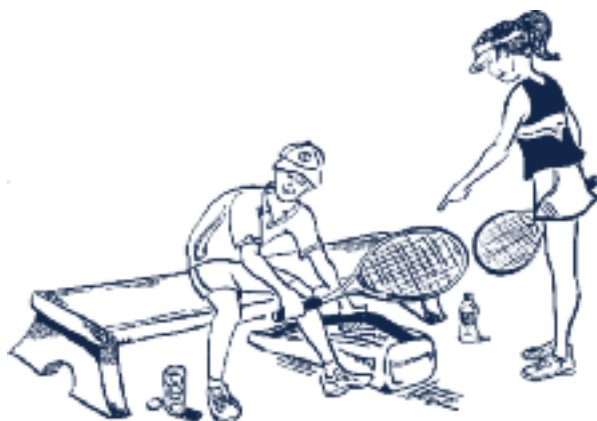
Sé cortés siempre con las personas a tu alrededor. Habla en voz baja cerca de las canchas en las que se esté jugando y trata de mantener al mínimo la conversación durante las puntuaciones.



No cruces detrás de otra cancha hasta que los jugadores hayan terminado de jugar sus puntos. Esto puede distraerlos y afectar su juego.



Si hay personas jugando en tu cancha, no los molestes y espera hasta que termine su tiempo.



Cuando estés listo para jugar, guarda chaquetas, botellas y cualquier otro artículo en un lugar seguro y lejos del camino de cualquiera.



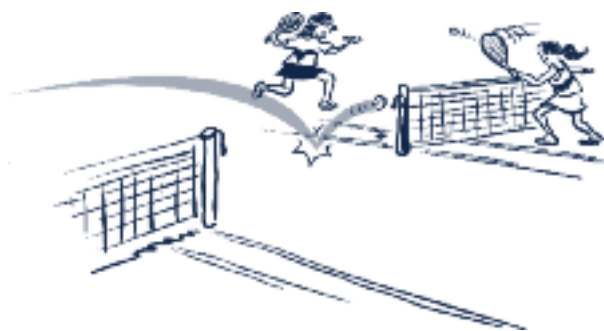
Mantén una postura positiva y demuestra el espíritu deportivo durante el juego. Recuerda que, estás jugando por diversión.



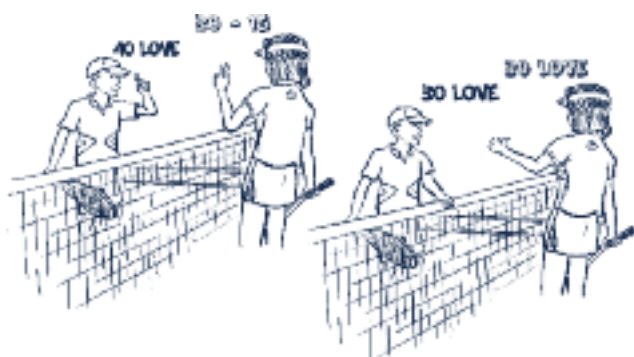
Mantén el juego en movimiento. No pierdas tiempo durante puntuaciones. Acepta todas las llamadas hechas por tu oponente—sin discusiones ni malos humores. Si no estás seguro de una jugada, dale a tu oponente el beneficio de la duda.



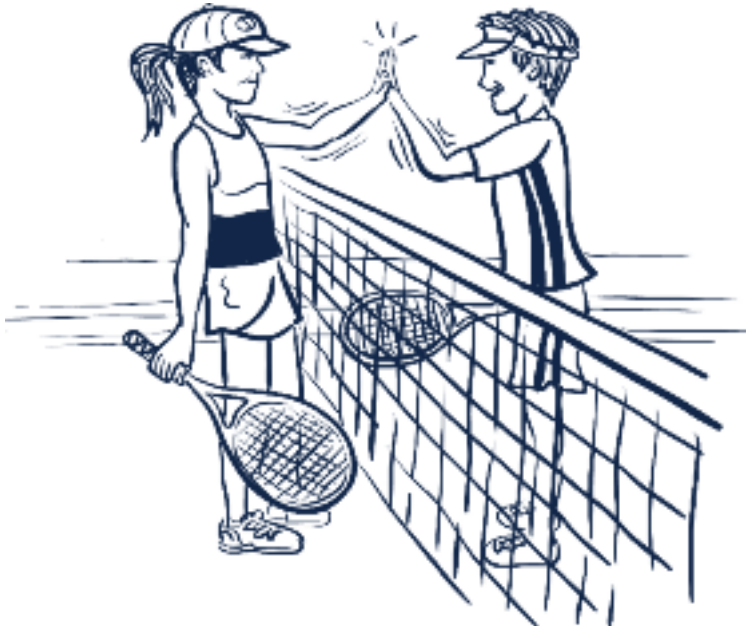
No distraigas a tu oponente a propósito, hablando o haciendo movimientos innecesarios.



Si tu bola se va a la cancha vecina, espera hasta que los jugadores de esa cancha terminen el punto antes de pedir la bola. Si una bola rebota a tu cancha, devuélvela en cuanto se detenga el juego en ambas canchas.

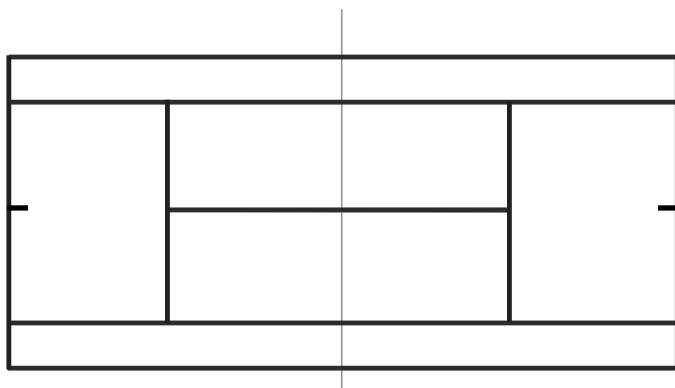


Si hay un desacuerdo en la puntuación, regresen a la última puntuación en la que ambos estén de acuerdo o giren una raqueta para decidir qué puntuación aceptar. Ambos jugadores deberán aceptar la decisión de la persona que gane el giro de raqueta.

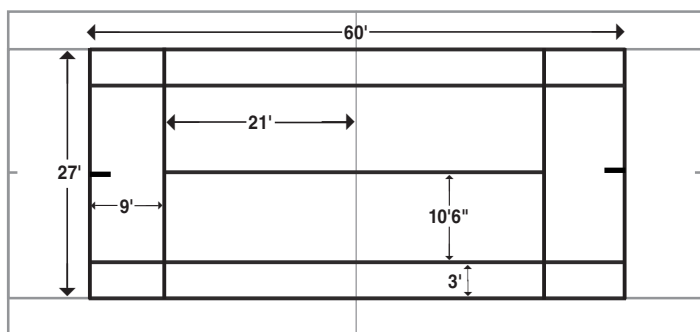


Después del último punto del partido, acércate a la red rápidamente y dale la mano a tu oponente. Hazle saber que disfrutaste el partido sin importar los resultados. Si tú y tu oponente siguen las reglas del tenis y se tratan con respeto, ambos disfrutarán el juego sin importar quién gane.

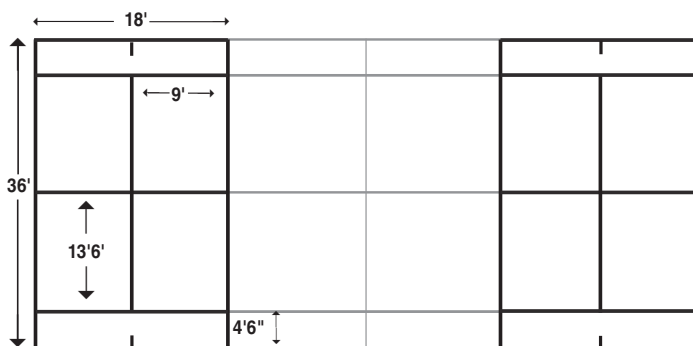
COMENZAR EL JUEGO



Cancha de tamaño completo



Quickstart Tennis – 60-pies

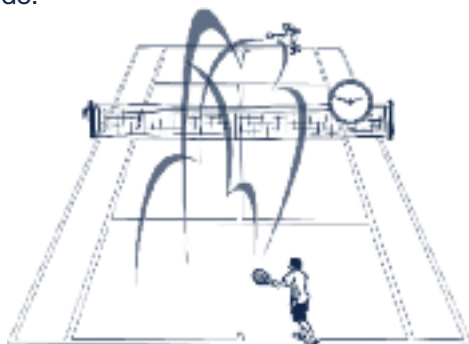


Quickstart Tennis – 36-pies

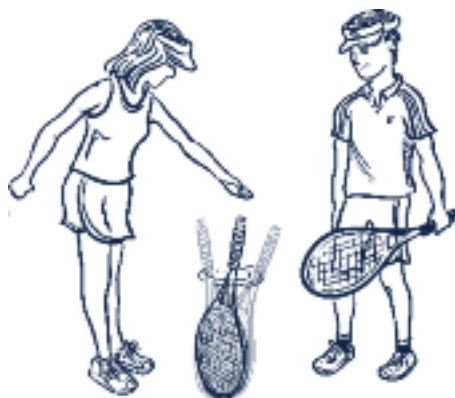
Nota: No hay callejones de dobles en la cancha de 36-pies.



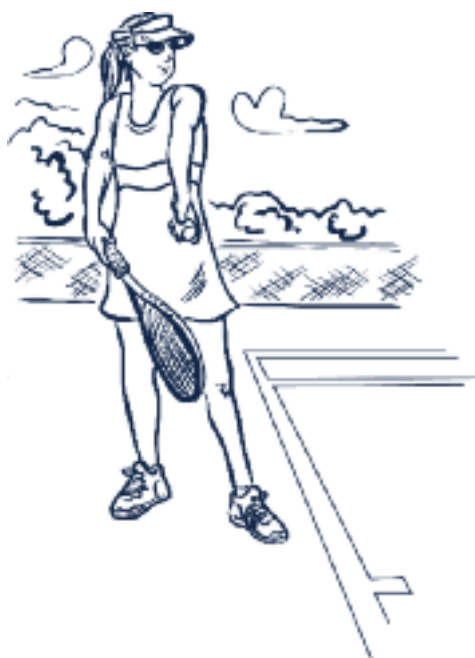
Antes de empezar a jugar, preséntate a tu oponente y deséale suerte durante el partido.



Limita el calentamiento antes del partido a aproximadamente cinco minutos. Intercambia la bola con tu oponente haciendo ground strokes (golpear la bola después de que rebota en el suelo), volleys (golpear la bola antes de que toque el suelo) y overheads (golpe a la bola con la raqueta más alta que la cabeza). Después cada jugador debe practicar los servicios (o los saques) antes de que empiece el juego.



Para saber quién sirve primero, gira tu raqueta o tira una moneda. Si ganas el giro de raqueta o el tiro de la moneda puedes: (1) escoger si sacas o recibes primero; (2) escoger en qué lado de la cancha quieres empezar el juego; o (3) pedirle a tu oponente que elija primero.



Para poner la bola en juego para cada punto, un jugador saca la bola por detrás de la línea de fondo. A ese jugador se le llama **el que sirve** (o **el que saca**), al jugador que recibe el servicio se le llama **el receptor**.

PUNTUACIÓN: JUEGO, SET, PARTIDO

Antes de empezar a jugar, debes saber cómo anotar. Con el método tradicional de puntuación, esto podrá parecer confuso al principio. Pero una vez que domines lo que vale cada anotación y algunos de los términos utilizados en el tenis, no tendrás ningún problema.

Lo primero que tienes que saber es que los jugadores de tenis juegan un **Partido (Match)**, que consiste de Sets, que a su vez consisten de **Juegos (Games)**. Así que comenzaremos por explicar la anotación para un juego (game).

Puntuación usando el Formato de Quickstart Tennis

Edad	Tamaño de la Cancha	Puntuación
8 años o menor	36' x 18'	Dos de tres juegos. Cada juego es un desempate a 7 puntos.
10 años o menor	60' x 21' (sencillos) 60' x 27' (dobles)	Dos de tres sets, Cada set a 4 juegos, siendo el tercer set un desempate a 7 puntos.

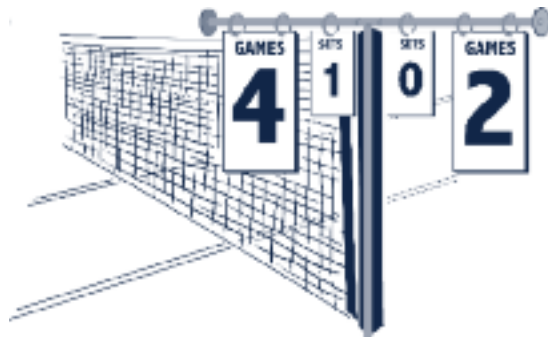
En Quickstart Tennis para niños de 10 años o menores, el sistema de puntuación sigue una secuencia de 1-2-3-4.



En una cancha de 36-pies, para jugadores de 8 años o menores:

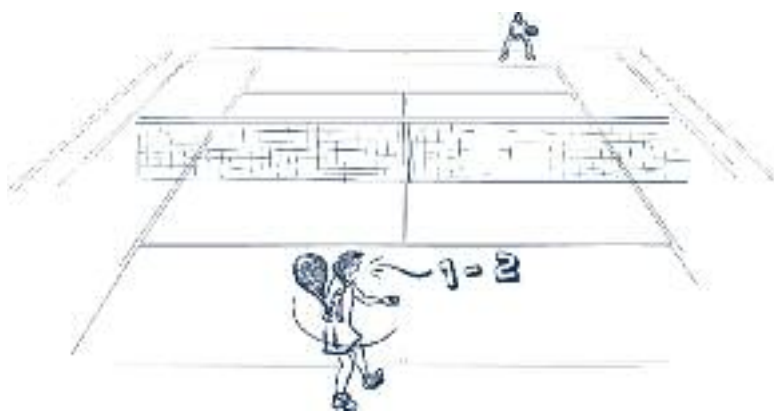
Un **juego** es un desempate a 7 puntos. El primer jugador que gane 7 puntos con un margen de 2 gana el juego. El primer jugador que gane 2 juegos gana el Partido (**Match**).

Bajo el sistema de puntuación de cancha de 36-pies, los dos jugadores toman turnos para sacar. Primero un jugador saca por un punto, después el oponente saca por dos puntos. Los dos jugadores sacan de un lado a otro hasta que alguien gane 7 puntos.



En una cancha de 60-pies, para jugadores de 9 a 10 años: El juego es a 4 puntos. El primer jugador que gane 4 puntos, gana el juego. Como destacamos anteriormente, un set consiste de juegos. Para el sistema de puntuación de la cancha de 60-pies, el primer jugador que gane 4 juegos, gana el set.

Si un jugador gana los dos primeros sets, el jugador gana el **Partido**. Si los jugadores se dividen los dos primeros sets (esto es, cada jugador gana un set), el partido se determina por un desempate a 7 puntos. En este caso, primero un jugador saca por un punto, después el oponente saca por dos puntos. Ambos jugadores intercambian los saques hasta que uno gane 7 puntos por un margen de 2 y por lo tanto, gane el partido.



Antes de cada punto, el que saca debe anunciar la puntuación en voz alta y clara para que el receptor pueda oírla. El que saca debe siempre anunciar su propia puntuación primero. Por ejemplo, si el que saca tiene un punto y el receptor tiene 2, el que saca debe anunciar, “Uno-Dos”.

Usando el Método Tradicional de Puntuación.

Puntuación de un juego

Edad	Tamaño de la Cancha	Puntos	Puntuación
11 años o más	78' x 27'	0	Love
		1	15
		2	30
		3	40
		4	Game

Términos de Puntuación

Love:	Cero
All:	Puntuación empatada excepto cuando es Deuce
Deuce:	Puntuación de 40-40
Ad in:	(ventaja adentro) El Anotador necesita un punto más para ganar
Ad out:	(ventaja afuera) El Receptor necesita un punto más para ganar

*En un **Juego (Game)**, el jugador debe ganar por dos puntos en el método de puntuación tradicional o por un punto en el método de puntuación sin- ventaja.*

Hay dos términos que debes saber del método tradicional de puntuación: Love y All. Love significa “cero” y “All” significa que la puntuación está empatada. El sistema de puntuación tradicional del tenis es muy similar a la puntuación del Quickstart Tennis, únicamente tienen nombres diferentes para la puntuación. Analiza el recuadro anterior para comparar.

En el tenis tradicional, se necesitan 4 puntos para ganar un Juego (Game), 6 juegos para ganar un Set y 2 sets para ganar un Partido (Match).



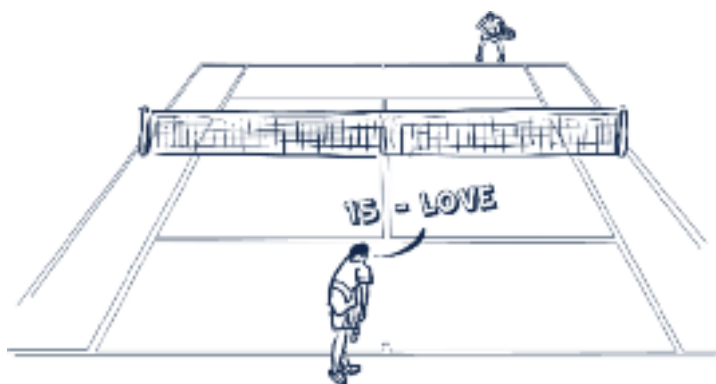
A continuación un ejemplo de cómo funciona la puntuación tradicional: el primer jugador que gane un punto tiene la puntuación de 15 (o uno); el otro jugador que no tiene puntos, tiene la puntuación de Love (o cero). La puntuación del que saca siempre se anuncia primero. Así pues, 15-Love significa que la puntuación del que saca es 15 y la del receptor es 0.



Si el que saca gana el siguiente punto, la puntuación es 30-Love. Si el que saca gana el tercer y cuarto punto, la puntuación será 40-Love y finalmente, **Juego (Game)**.



Si el receptor gana alguno de esos puntos, la puntuación cambia. Por ejemplo, puede quedar Love-15 (0 puntos para el que saca, 15 para el receptor), ó 15-iguales (15 para el que saca, 15 para el receptor), 15-30, 15-40, **Juego (Game)**, esta vez el receptor gana el juego.



Antes de cada punto, el que saca debe anunciar la puntuación en voz alta y clara para que el receptor pueda oírla.

DEUCE!

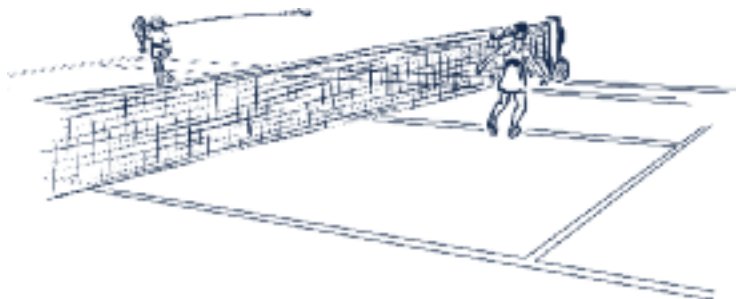
Aquí es donde entra el término “**Deuce**”. Si cada jugador gana tres puntos, la puntuación se empata en 40-40. A esta puntuación se le llama **Deuce (Empate)**.

El jugador que gane el siguiente punto después del empate tiene la **Ventaja**, la cual se llama Ad-in (Ventaja-adentro), si el que saca gana el punto y Ad-out (Ventaja-afuera), si el receptor gana el punto. Si este mismo jugador gana el siguiente punto, gana el partido. Si no, la puntuación regresa a empate. El primer jugador que gane dos puntos seguidos después del empate gana el juego.



Sistema Alternativo para Anotar un Juego - Puntuación No-Ad (Sin-Ventaja): En el sistema sin-ventaja, todo es igual hasta llegar al empate o deuce (puntuación de 3-iguales).

En el sistema sin-ventaja, cuando los jugadores llegan a 3-iguales, el receptor decide si recibe el saque desde la mitad derecha o desde la mitad izquierda de la cancha. El jugador que gane el siguiente punto después del 3-iguales, gana el juego.



Anotar un Set y un Partido usando el Método Tradicional de Puntuación: El primer jugador que gane 6 juegos y que esté en la delantera por lo menos por dos juegos, gana el **Set**. Si la puntuación llega a 6-iguales o 6-6, se puede jugar un **Desempate**.

En un desempate en el método tradicional de puntuación, el primer jugador que alcance 7 puntos con un margen de dos puntos, gana el set. Pero recuerda, debes ganar por un margen de dos puntos, así pues, la puntuación final después de un desempate puede ser 8-6, 9-7 o hasta 20-18.



El primer jugador que gane dos sets gana el **Partido**.

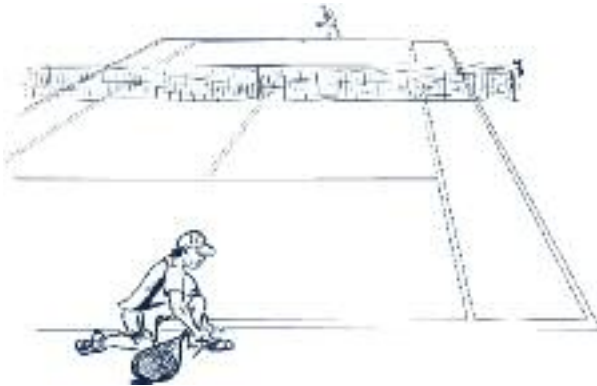
Nota: Esta es la manera más común de anotar un set y un partido tradicional, algunas veces se usan otros métodos alternos en los partidos en preparatorias u otros partidos en los que el tiempo es un factor importante.

EL SERVICIO (EL SAQUE)

El servicio inicia un punto en el tenis, al pegarle a la pelota antes de que pegue en el suelo. La buena noticia es que tienes dos oportunidades de poner la bola en juego.

Bajo las reglas del Quickstart Tennis en canchas de 36-pies, los saques pueden ser hacia abajo. Bajo las reglas de la cancha de 60-pies, el primer saque es hacia arriba pero el segundo puede ser hacia abajo. Para las reglas de tenis tradicional, tanto el primer saque como el segundo suelen ser hacia arriba.

Y recuerda, siempre anuncia la puntuación antes de sacar.

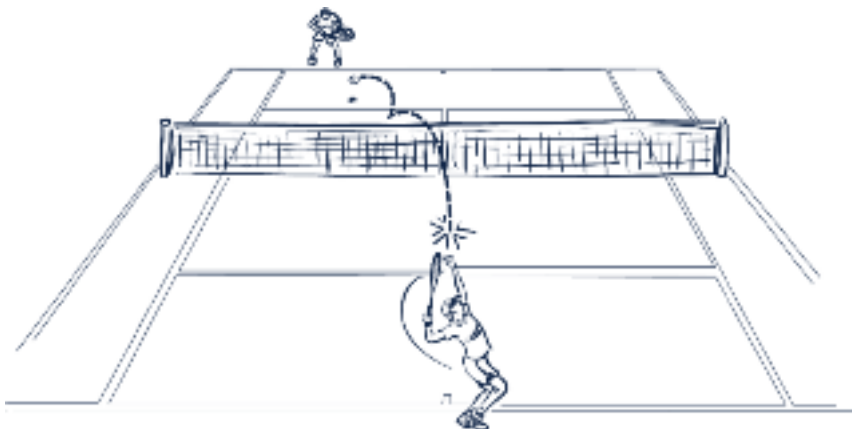


Antes de sacar, asegúrate de que el receptor esté listo para jugar.



Cuando hagas el primer saque, párate detrás de la línea de saque entre la marca del centro y la línea lateral derecha. Se le pega a la bola en diagonal hacia el cuadro de servicio al otro lado de la red.

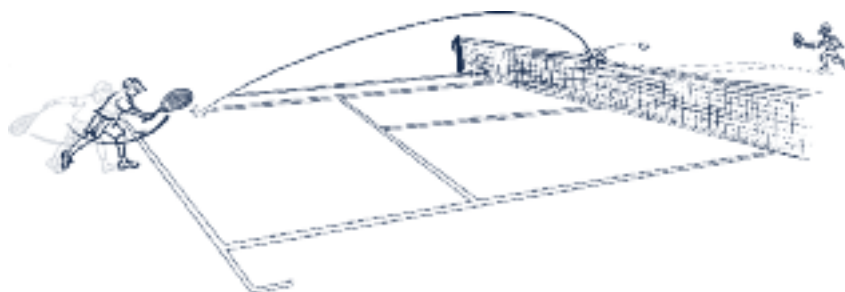
Cuando se saca no se permite pisar la línea de fondo antes de pegarle a la bola.



En el primer punto, el primer servicio o saque, debe pasar sobre la red y entrar a la cancha derecha de servicio del receptor. Si tu primer saque no entra a la cancha correcta, es una **Falta (Fault)**. Pero recuerda que tienes una segunda oportunidad. Sin embargo, si pierdes tu segundo saque, tu oponente gana ese punto.



Ahora es 15-0 (1-0 para las reglas de Quickstart Tennis), ó 0-15 (0-1 para las reglas de Quickstart Tennis), así que ahora sacas hacia la cancha opuesta. Esto significa que debes pararte detrás de la línea de saque entre la marca del centro y la línea lateral izquierda y apuntar en diagonal para la cancha izquierda de servicio del receptor.



Si sacas una bola que pega en la parte alta de la red antes de rebotar en la cancha de servicio correcta, es un **Let**. Puedes sacar de nuevo. Si le pega a la red y después sale de la cancha de servicio correcta, es una falta (fault). Un saque en el que la bola pega con el poste, es también una falta.



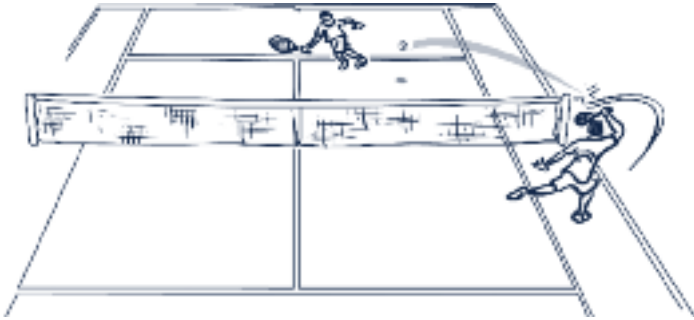
En una cancha de 36-pies, sacas por un punto y después tu oponente saca por dos puntos.

En el tenis tradicional y en una cancha de 60-pies, después de servir un juego del set, intercambias el lado de la cancha y ahora recibes el servicio de tu oponente en un juego. Deberán cambiar de lado otra vez después del tercer, quinto, séptimo y así por cada juego de número impar.



Cuando estés recibiendo un saque, si la bola sale, asegúrate de anunciar “falta” para alertar al que saca y no devuelvas la bola a menos que no puedas evitar hacerlo. Sólo pégale suavemente hacia la red o deja que pase detrás de ti.

JUGAR POR UN PUNTO



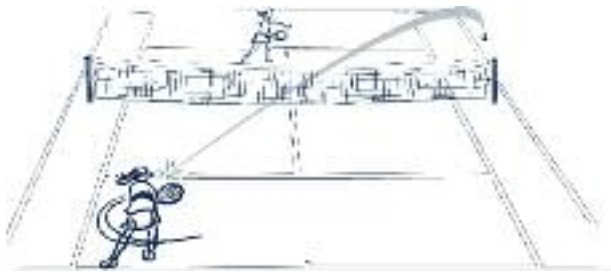
A excepción de cuando estés sirviendo, puedes pararte en cualquier parte —dentro o fuera de la cancha— en tu lado de la red.



Excepto cuando estés recibiendo el saque, tienes la elección de pegarle a la bola de tu lado antes de que rebote (esto es un **Volley**), o después de un rebote (un **Ground Stroke**). Cuando estás recibiendo un saque, debes dejar que la bola rebote una vez antes de pegarle.



Ganas el punto si le pegas a la bola y ésta pasa sobre la red hacia dentro de la cancha de tu oponente y él no la devuelve, o si tu oponente la devuelve a tu lado de la cancha pero no cae dentro de las líneas.



Pierdes el punto si le pegas a la red y la bola no pasa, o si la bola sale de la cancha [a menos que tu oponente juegue la bola en el aire antes de que caiga fuera de las líneas de límite de la cancha; la bola deberá caer fuera del límite para ser “fuera” (“out”)].



También pierdes el punto si: (1) la bola te toca o toca con tu ropa; (2) Si tú o tu raqueta tocan la red o los postes de la red antes de que acabe el punto; (3) Si le pegas a la bola antes de que pase la red, o (4) si deliberadamente le pegas a la bola más de una vez. Es de honor anunciar estos hechos en tu contra.



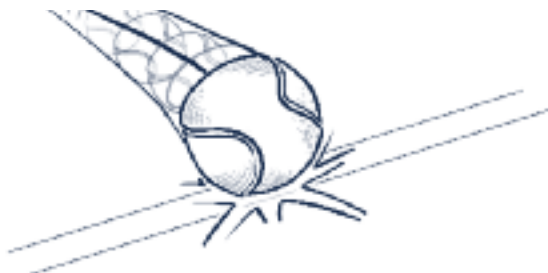
La bola sigue en juego si por casualidad toca la red o el poste de la red (excepto en un saque).



Continúa jugando si una bola toca la línea límite de la cancha. Una bola que cae en la línea es bola buena.

ANUNCIAR LÍNEAS

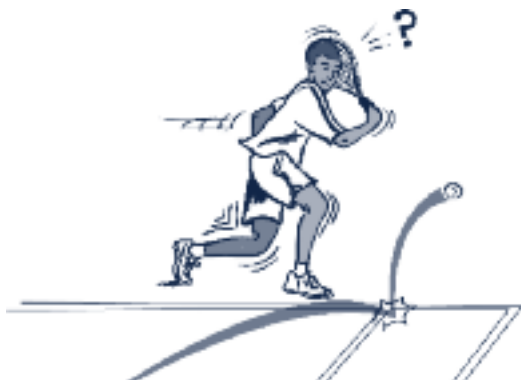
Únicamente a nivel profesional hay jueces de línea. La mayoría de los jugadores de tenis hacen sus propias llamadas, lo que significa que siempre debes ser honesto y practicar el espíritu deportivo. Un partido justo es lo más divertido para ambos jugadores.



Si la bola toca cualquier parte de la línea, es bola buena. Anuncia bola fuera solo si puedes ver claramente el espacio entre el lugar donde toca la bola y la línea.



Sólo debes anunciar las bolas que pegan en tu lado de la cancha. Los anuncios de bola fuera deben hacerse inmediatamente.



Si no puedes ver que la bola está definitivamente fuera, debes considerarla buena y seguir jugando el punto.



Si más tarde puedes ver por una marca en la cancha que una bola que jugaste era fuera, no puedes cambiar de parecer y anunciarla fuera. El punto permanece como se jugó.

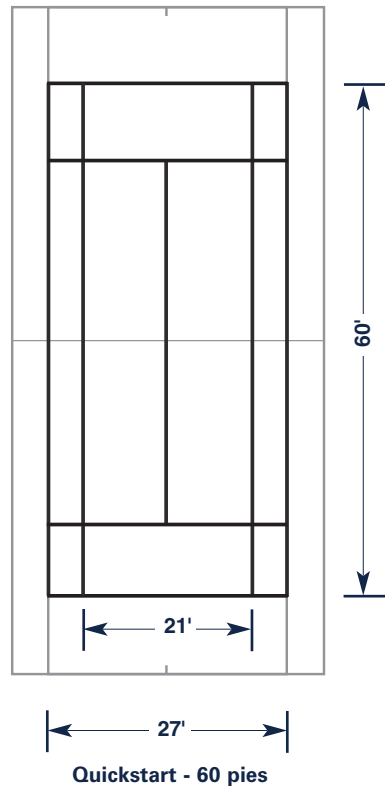
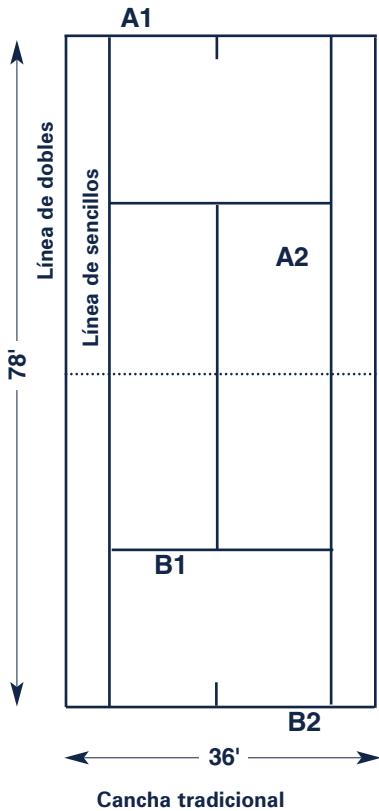


Si una bola te pasa y no puedes ver dónde cae, deberás darle el punto a tu oponente.



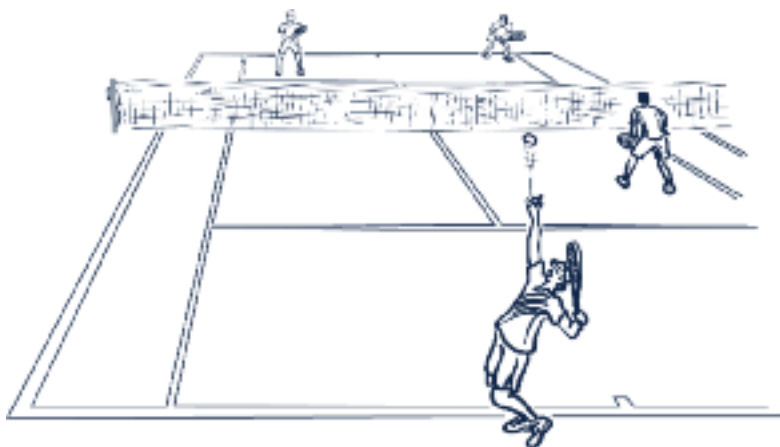
Pierdes el punto si agarras la bola en el aire, sin importar dónde pienses que iba a caer, aunque estés parado fuera de la cancha.

JUGAR DOBLES



En los dobles, tú y tu compañero juegan contra un equipo de dos jugadores al otro lado de la cancha, usando la cancha completa entre las líneas de base y los callejones laterales de dobles.

Si estás en el equipo que saca primero, ya sea tú o tu compañero podrán empezar el partido sacando la primera bola. Cualquiera de las dos personas del equipo contrario puede recibir la primera bola en la cancha derecha (o cancha deuce). El compañero recibirá todos los saques hacia la cancha izquierda (o cancha ad). (Al lado derecho se le llama deuce también porque, en una puntuación deuce, la bola se saca ahí.)



El mismo jugador deberá sacar durante todo el juego. Así que, si tú sacas en el primer juego, el equipo contrario sacará en el segundo juego, tu compañero sacará en el tercer juego, el otro jugador del equipo contrario sacará en el cuarto juego y tú sacarás de nuevo en el quinto juego y así en adelante. Deberán seguir este mismo orden para el saque.

Cuando a tu equipo le toque recibir, podrán elegir quién de los dos recibirá la primera bola. Deberán entonces permanecer en el mismo lado para recibir durante este set.



Si al sacar se le pega al compañero, se anuncia falta. Si se le pega al receptor o a su compañero con un saque antes de que rebote, el que saca recibe el punto.



Al devolver tiros (excepto en los saques), cualquiera de los dos jugadores del equipo podrá pegarle a la bola. Los compañeros no tienen que alternar los tiros.



Debes ayudar a tu compañero con los anuncios de línea. Si piensas que una bola tocó la línea y tu compañero la anuncia fuera, tú deberás anunciar la bola buena.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL TENIS

ACE (AS) – Un saque tan bueno que el oponente no logra tocarlo con su raqueta.

AD (VENTAJA) – Palabra corta para **Advantage (Ventaja)**. Es el punto que se anota después del Deuce (Empate). Si el lado que saca anota, es un **Ad-in (Ventaja-adentro)**. Si el lado que recibe anota, es un **Ad-out (Ventaja-afuera)**.

ALL (IGUALES) – Es una puntuación igual o ventaja iguales, Por ejemplo, 30-30 es 30-iguales. 3-3 sería 3-iguales.

ALLEY (CALLEJON) – El área entre las líneas laterales de sencillos y dobles en ambos lados de la cancha. (La cancha de sencillos se hace más ancha para los dobles al agregar los callejones).

APPROACH (ACERCAMIENTO) – Un tiro que hace el jugador justo antes de llegar a la red.

BACKCOURT (CANCHA TRASERA) – El área entre la línea de fondo y la línea de servicio.

BACKHAND (REVÉS) – El tiro que se hace para devolver bolas desde el lado izquierdo de un jugador derecho (o hacia la derecha de un jugador zurdo). El revés se puede dar con una o dos manos.

BACKSPIN – Efecto de rotación hacia atrás causada por pegarle a la bola de arriba hacia abajo.

BASELINE (LÍNEA DE FONDO) – La línea trasera de la cancha que corre paralela a la red y perpendicular a las líneas laterales.

CHOKE-UP – Es cuando se agarra la raqueta cerca de la garganta o cabeza.

DEUCE (VENTAJA IGUAL O EMPATE) – Es la puntuación de 40-iguales, o 40-40. (Esto significa que la puntuación está empatada y que cada lado ha anotado por lo menos tres puntos).

DEUCE COURT (CANCHA DEUCE) – El lado derecho de la cancha, llamado así porque en una anotación de deuce, la bola se saca desde ahí.

DOUBLE FAULT (DOBLE FALTA) – Es cuando se pierden los dos intentos de saque. En una doble falta, el que saca pierde el punto.

DOUBLES (DOBLES) – Partido con cuatro jugadores, dos en cada equipo.

DOWN-THE-LINE SHOT (TIRO POR LA LÍNEA) – Un tiro en el que la bola sigue el paso de la línea lateral.

DROP SHOT – Una bola a la que se le pega muy suavemente con mucho efecto que cae cerca de la red después de pasarla.

FAULT (FALTA) – Un saque que no cae en la cancha debida.

FIFTEEN (QUINCE) – La puntuación de un jugador que ha anotado un punto.

FLAT SHOT – Un tiro que viaja en línea recta con poco arco y poco giro.

FOOT FAULT (FALTA POR PIE) – Una falta contra el jugador que saca por pisar la línea de fondo o dentro de la cancha con cualquiera de los dos pies durante el saque.

FORECOURT (CANCHA FRONTAL) – El área entre la línea de servicio y la red.

FOREHAND (TIRO HACIA EL FRENTE) – Tiro usado para devolver bolas desde el lado derecho de un jugador derecho (o desde el lado izquierdo de un jugador zurdo).

FORTY (CUARENTA) – La puntuación de un jugador que ha anotado tres puntos.

GAME (JUEGO) – La parte de un set que se completa cuando un jugador anota cuatro puntos y está arriba de su oponente con por lo menos dos puntos seguidos después de un deuce.

GOOD BALL (BOLA BUENA) – Aplica para una bola en juego que cae en la cancha o en cualquier parte de la línea que forma el límite de la cancha.

GROUND STROKE – Tiro que se realiza después de que la bola ha rebotado, ya sea con un tiro hacia el frente o con un revés.

HALF-VOLLEY (MEDIO-VOLLEY) – Tiro que se realiza al pegarle a la bola inmediatamente después de que toca el suelo.

LET (REPETICIÓN) – Repetición de un punto por alguna interferencia. También, en caso de que un saque que pega con la parte alta de la red pero que es bueno, se repite el saque.

LOB – Un tiro que eleva la bola en el aire (globo), generalmente sobre la cabeza del oponente cerca de la red.

LOB VOLLEY – Un tiro volley sobre la cabeza del oponente.

LOVE – Anotación de cero en el sistema tradicional de puntuación.

MATCH (PARTIDO) – La competencia completa, generalmente decidida por el mejor en dos de tres sets.

NET GAME – Jugar en el frente de la cancha, cerca de la red.

NO-AD (SIN VENTAJA) – Un sistema de puntuación para el juego en el que el primer jugador que gane 4 puntos gana el juego. Si la puntuación alcanza 3-iguales, el siguiente punto decide el juego.

NO MAN'S LAND (TIERRA DE NADIE) – Término popular usado para el área entre la línea de servicio y la línea de fondo.

OUT (FUERA) – Bola que cae afuera de las líneas de límite de la cancha.

OVERHEAD – Durante el juego, tiro que se hace con la raqueta más arriba de la cabeza con un movimiento similar al del servicio overhand.

POACH – Durante un doble, pegarle a la bola en la red y que normalmente habría sido jugada por el compañero.

POINT (PUNTO) – La medida más pequeña de anotación, la cual se le da al jugador cuando su oponente no hace una buena devolución de la bola.

QUICKSTART TENNIS – Un nuevo formato de juego para las edades de 10 o menores que incluye canchas, altura de redes, equipo y puntuación apropiados con la edad.

RALLY – Una serie de tiros buenos realizados con éxito por los jugadores. Es también el procedimiento de práctica ó volley de los jugadores.

RECEIVER (RECEPTOR) – El jugador que recibe el servicio. También se conoce como Returner (El que devuelve).

SERVE (SAQUE) – En inglés es la forma corta de Service (Servicio). Es el acto de poner la bola en juego por cada punto.

SERVER (EL QUE SACO) – El jugador que hace el servicio (saque).

SERVICE BREAK (ROMPER EL SERVICIO) – Juego que gana el oponente del que saca (o sea, que gana el que recibe/el que devuelve).

SET – Unidad de puntuación que se le aplica a un jugador o equipo que ha ganado: (a) 6 ó más juegos y tiene una ventaja de dos juegos; ó (b) 6 juegos y el juego de desempate cuando se juega en 6-iguales. En el Quickstart Tennis (para las edades de 10 para abajo, en una cancha de 60'-pies), se otorga el set al primer jugador que gane 4 juegos.

SHOT (TIRO) – Golpear la pelota para cruzar la red hacia la cancha del lado opuesto.

SINGLES (SENCILLO) – Partido entre dos jugadores.

SLICE SHOT (TIRO REBANADO) – Un tiro que corta el efecto en la bola al pegarle con un movimiento de arriba hacia abajo.

SMASH – Un fuerte tiro sobre la cabeza.

SPIN (GIRO) – La rotación de la bola.

STROKE (GOLPE) – El acto de golpear la bola con la raqueta.

THIRTY (TREINTA) – La puntuación de un jugador que ha ganado dos puntos.

TIE-BREAK (DESEMPATE) – Un sistema del tenis tradicional usado para decidir un set cuando la puntuación está empatada, 6-iguales.

TOPSPIN (GIRO ALTO) – Rotación de la bola hacia adelante causada por pegarle de abajo hacia arriba.

TOURNAMENT (TORNEO) – Un tipo formal de competencia.

VOLLEY – Durante un juego, golpe realizado al pegarle a la bola antes de que toque el suelo.

Para más información sobre la USTA, visita USTA.com

Para más información sobre el Quickstart Tennis, visita USTA.com/Quickstart

SISTEMA DE PUNTUACIÓN POR DESEMPATE

El sistema de puntuación por desempate se puede adoptar como alternativa del sistema tradicional, siempre y cuando se anuncie antes de comenzar el partido.

Set de Desempate

El Desempate de un Set ocurre cuando la puntuación alcanza los 6-iguales en un set (o sea, que cada jugador ó equipo ha ganado seis juegos).

Sencillos: En un set de desempate, el primer jugador que gane siete puntos y que esté a la delantera por lo menos por un margen de dos puntos, gana el set. Si la puntuación de desempate llega a 6-iguales, el juego se extiende hasta que alguien gane por un margen de dos puntos. Se usa la puntuación numérica consecutiva (1, 2, 3, 4, etc.). Al jugador que le toca servir, sirve el primer punto, el cual se sirve hacia la cancha deuce. El oponente es entonces el que sirve en el segundo y tercer punto, sacando el segundo punto hacia la cancha ad y el tercer punto hacia la cancha deuce. Así, cada jugador hace dos servicios—el primero de estos dos servicios hacia la cancha ad—hasta que se decide el set. Los jugadores se cambian los lados de la cancha después de cada seis puntos y al término del desempate.

Dobles: El mismo procedimiento de los sencillos aplica para los dobles. El jugador al que le toca servir saca el primer punto. Luego, cada jugador debe sacar en rotación por dos puntos, en el mismo orden del primer set.

PARTIDO DE DESEMPATE

El Partido de Desempate es similar al Desempate de un Set excepto que el ganador es el primero que alcance 10 puntos por un margen de dos en la delantera. Puede usarse en lugar de un tercer set o set final para determinar al ganador del partido.

Posiciones de Recepción: Un equipo de dobles puede cambiar la posición de recepción al comienzo del desempate.

Cambio de Lados: Los jugadores intercambian los lados de la cancha al comienzo del desempate únicamente si toca cambio por juego impar. Durante el desempate, los jugadores cambian de lado después de cada 6 puntos.

Período de Descanso: No se permiten períodos de descanso durante el desempate, excepto si toca un cambio por juego impar, por lo que los jugadores pueden tomarse los 90 segundos permitidos.