

Tenis

El **tenis**, también conocido como el deporte blanco, es un deporte universal practicado por verdaderos atletas, en donde la exigencia, no sólo física sino mental, es esencial para su desarrollo. El tenis es jugado con raquetas y se disputa entre dos jugadores o entre dos parejas. Cada día el tenis adquiere más fuerza y los atletas que se dedican a esta disciplina están en la continua búsqueda de la perfección.





Historia

HISTORIA DEL TENIS



El juego del tenis se remonta al siglo XIII y, aunque se practicaba en varios países europeos, fue más característico de Francia donde era conocido como *“jeu de paume”*, que literalmente significa juego con la palma de la mano.

El juego inicial se practicaba en recintos cerrados y consistía simplemente en empujar una pelota por encima de una red colgada de las paredes laterales del recinto.

Cada contendor empujaba la pelota con sus propias manos, pues en aquel entonces no existían las raquetas que conocemos actualmente. Cuando el jugador golpeaba la pelota gritaba *“tenez”* del verbo francés *“tenir”* que significa sostenga o agarre. De ahí se originó el nombre del juego que derivó a la forma *“tenis”*.

Mucho tiempo después, en el siglo XVI, el rey inglés Enrique VIII mandó construir en el palacio un sitio para practicar el *“tenez”*. Este palacio es conocido con el nombre de Hampton Court y,

para facilitar el juego, hizo construir las primeras raquetas de madera, implemento que se ha conocido como parte fundamental del tenis.

Como este deporte se practicaba en los círculos reales, empezó a conocerse como "**real tennis**". En el llamado *royal game*, quien enviaba primero la pelota era un sirviente para que el competidor, generalmente un noble, la devolviera con las pequeñas raquetas de madera; de ahí que el primer disparo en el tenis se denomina "**servicio**".

La forma moderna del tenis, en cuanto a raquetas y canchas, se inicia realmente en 1873, cuando un mayor del ejército inglés, llamado Walter Clopton Wingfield, diseñó y manufacturó un **kit** consistente en dos postes, una red, cuatro raquetas y varias bolas de

caucho, además de las instrucciones de cómo jugar el que ya empezaba a denominarse *lawn tennis*, por jugarse en superficies de grama.

Wingfield quiso cambiarle el nombre al *royal tennis* y lo bautizó "*sphairistike*" y a cada punto ganado por un jugador le dio el valor de 15 "*points*". Para ganar un set, había que alcanzar cuatro puntos de 15 unidades.

Las famosas cajas de Wingfield llegaron a Estados Unidos y a varios países europeos, donde empezaron a utilizarse para el juego del tenis.

En 1876, un club inglés de cricket, llamado *Marylebone Cricket Club*, adoptó el juego de tenis como parte de sus actividades, tomando como base las reglas establecidas por *Wingfield*, solamente hicieron un





cambio consistente en que al llegar a 45 puntos (en aquel entonces 15-30-45) cada set se definía con dos bolas llamadas “*deuce*” y “*advantage*” respectivamente; además agregaron dos servicios en lugar de uno.

HISTORIA DEL TENIS EN COLOMBIA

Comenzando el año de 1900, en la capital de la república, un conocido caballero bogotano, llamado Álvaro Uribe Cordovés, trajo a Colombia varias de las cajas *Wingfield* para practicar el tenis.

En 1902, junto con sus hijos y sus sobrinos, diseñó la primera cancha de tenis que fue construida en terrenos del Polo Club, situado entre las calles 35 y 40 de Bogotá. Posteriormente, este lugar tomó el nombre de “Magdalena Sport Club”, en honor al nombre de la finca del Sr. Honorato Espinosa, donde funcionaba el Polo Club.

En 1907 la familia Umaña Umaña, promovió en Bogotá la construcción de una cancha en su hacienda Tequendama y lograron que en el Country Club, ubicado por entonces en

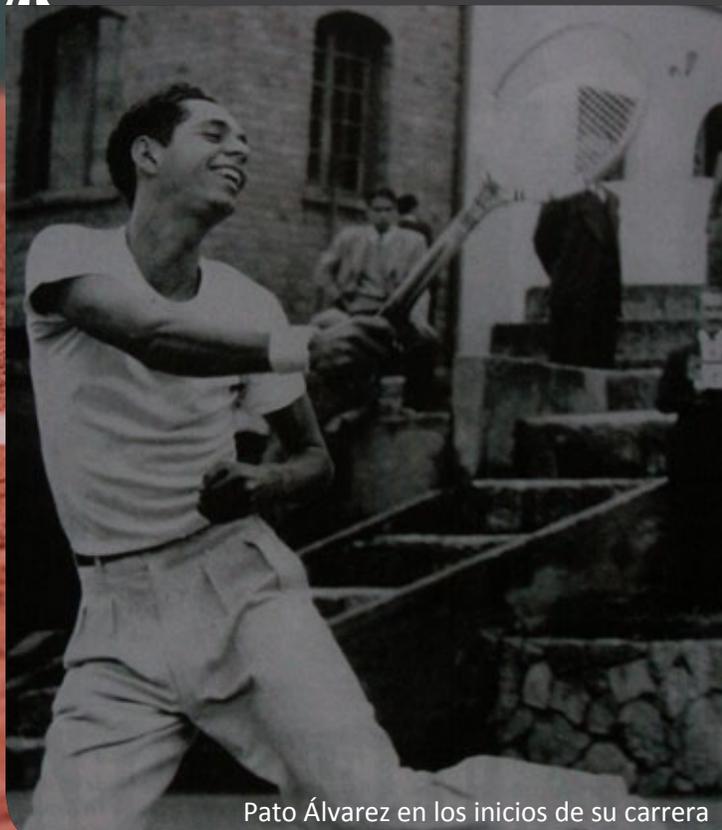
la calle 54, se construyeron 4 canchas del todavía llamado *"lawn tennis"*.

Los primeros practicantes del tenis en Bogotá, además de la familia Uribe de Brigard, fueron los señores Carlos A. Vengoechea, Roberto de Jesús Herrera, Enrique de la Torre, Enrique Umaña y los hermanos Jaime y Álvaro Uribe de Brigard.

La hegemonía de los Uribe de Brigard fue complementada por las damas de la familia que, a partir de 1927, también fueron las figuras más importantes de su época. Inés de Brigard fue la mejor jugadora de su tiempo, alternando sus triunfos con Sofía Osorio de Rueda, María Luisa Osorio de Santamaría y Anita Osorio de Cortés. Además se destacaron por esa época, Josefina Lozano y la inolvidable Enriqueta Silva Montoya, conocida con el sobrenombre de *"taque Silva"*.

Durante 1903, en Medellín, Mauricio Badián y Harold B. Maynham, Guillermo y Félix Moreno, Guillermo Echavarría, entre otros, iniciaron también la práctica del tenis en la capital de la montaña. El primer campo construido se lla-





Pato Álvarez en los inicios de su carrera

maba “Medellín Tennis Club” situado en la calle Colombia con la calle Giraldo.

El tenis se conoció en Cali en 1921, cuando los señores Hernando Rebolledo, Alejandro Garcés, José Botero Salazar, Gustavo Gómez, Jaime Sáenz, los hermanos Otto y Eric Barth; fundaron el Club de Tenis Cali. Su primera sede estaba ubicada en la avenida 4ª o avenida Belalcázar.

El manizalita Fabio Villegas conquistó el primer campeonato nacional en 1931. Venció en la final a Jorge Combariza. De 1932 a 1940 se intercambiaron los campeonatos nacionales Jorge Combariza y Carlos J. Echavarría.

El primer campeonato nacional femenino se realizó en 1949 y fue ganado por Rosita Rivas de Bogotá.

En la era moderna del tenis, en los últimos 30 años, los tenistas más destacados que llevaron el tenis colombiano a lo más alto internacionalmente, fueron:

Pato Álvarez, el primer deportista en llevar el tenis colombiano a un nivel alto internacionalmente. Siendo este

deportista uno de los que desarrolló el tenis moderno en España.

Iván Molina y Jairo Velasco, fueron la siguiente generación teniendo resultados importantes a nivel copa Davis.

Álvaro Carlos Jordán, Jaime Cortés y Mauricio Hadad, en los años 80 y 90 popularizaron este deporte en Colombia y tuvieron resultados importantes en el circuito mundial ATP.

Después del año 2002, Alejandro Falla y Santiago Giraldo se han destacado en el tenis nacional.

En femenino, Fabiola Zuluaga ha sido la mejor exponente a nivel mundial, llegando a estar entre las mejores 30 tenistas del mundo.

Catalina Castaño, siguiendo sus pasos, ha tenido su mejor ranking en la WTA: 35 del mundo.

Mariana Duque, desde 2004, ha sido la mejor representante del tenis colombiano a nivel internacional y en 2009 ocupó la casilla: 112 en el listado mundial de la WTA.





ORGANISMOS INTERNACIONALES

ITF

La ITF (Federación Internacional de Tenis) es el organismo rector del tenis y dentro de sus obligaciones y responsabilidades incluyen la determinación del reglamento del tenis, la certificación de árbitros y jueces de silla a nivel mundial, además participa en el programa de control anti-doping en compañía de la ATP (Asociación de Tenistas Profesionales) y la WTA (Women's Tennis Association).

La ITF controla la mayoría de eventos por equipos a nivel internacional, incluyendo la Copa Davis para hombres y la Fed Cup para mujeres, siendo estos los dos eventos por equipos más importantes a nivel mundial.

La ITF trabaja muy de cerca con los cuatro torneos más importantes del tenis a nivel mundial en su parte administrativa, servicio de jueces, árbitros de silla y el servicio de comunicaciones. Estos torneos son los Grand Slams: abierto de Australia, Roland Garros, Wimbledon y U.S Open, adicionalmente está encargada de los juegos olímpicos.

Otra parte muy importante, es la estructura que maneja en circuitos internacionales y eventos por todo el mundo: esto incluye

Circuito mundial juvenil ITF.

Circuito mundial de hombres ITF.

Circuito mundial de mujeres ITF.

Circuito mundial senior ITF.

Circuito mundial de silla de ruedas NEC.

La copa Hopman.

ATP

La ATP (Asociación de Tenistas Profesionales) fue creada en 1972 y es el organismo directivo del circuito masculino de tenis profesional a nivel mundial. El circuito tiene 66 torneos en 32 países: el circuito ATP Masters 1.000 (9 torneos), el circuito ATP World Tour 500 (11 torneos), el circuito ATP Tour 250 (39 torneos), el campeonato mundial por equipos ATP y la prestigiosa final del ATP Masters . La ATP también organiza los torneos Challenger, cada año se organizan alrededor de 90 eventos a nivel mundial.





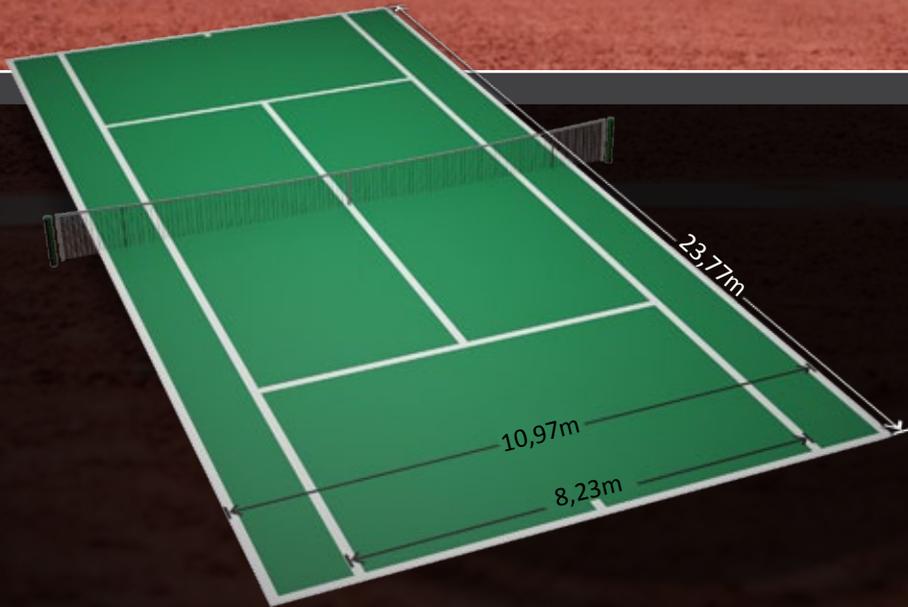
Los puntos se consiguen en función de la categoría del torneo y la posición resultante en él. Los torneos más valorados son los cuatro Grand Slams, seguido de la Masters Cup y las ATP Master Series.

WTA

La WTA (Women's Tennis Association), es la organización principal que rige los torneos y el circuito profesional del tenis femenino a nivel mundial. A modo comparativo, es al tenis femenino lo que la ATP al tenis masculino. La WTA organiza el calendario y designa las sedes oficiales de los torneos del circuito mundial The Sony Ericsson WTA Tour, con más de 2.200 jugadoras y con 51 torneos en 31 países.

La WTA comenzó en Houston, Texas EE.UU, el 23 de septiembre de 1970.

Reglamento



LA CANCHA O PISTA

La cancha o pista será un rectángulo de 23,77m de largo por 8,23m de ancho. Para los partidos de dobles, la pista será de 10,97 m de ancho.

La cancha estará dividida por la mitad con una red suspendida de una cuerda o un cable metálico con diámetro máximo de 0.8cm, cuyos extremos estarán fijados a la parte superior de dos postes o pasarán sobre la parte superior de ellos, a una altura de 1,07m.



La altura en el centro de la red será de 0,914m, en donde estará sostenida mediante una faja, cuya anchura máxima será de 5cm. Habrá una banda cubriendo la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red. La faja y la banda, que tendrá una anchura entre 5cm y 6,35cm a cada lado, serán blancas por todas partes.

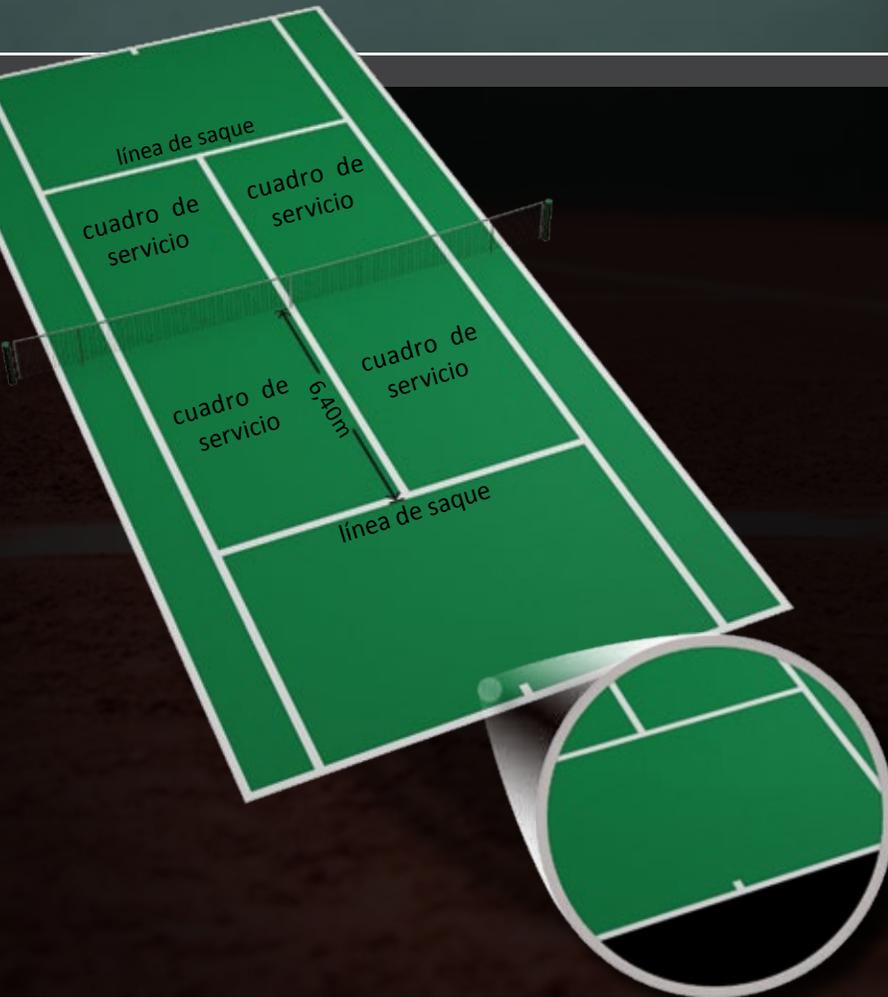
Para los partidos de dobles, los centros de los postes de la red estarán situados a 0,91m afuera de cada lado de la línea de dobles.

Para los partidos de individuales, los centros de los postes de la red estarán 0,91m afuera de cada lado de la línea de individuales. Si se usa una red de dobles, entonces la red

se sostendrá a una altura de 1,07m mediante soportes denominados palos de individuales, cuyos centros estarán a 0,914 m afuera de cada lado de la línea de individuales.

Se debe tener en cuenta que los postes de la red no serán de más de 15 cm de diámetro, los palos de individuales no serán de más de 7,5cm de diámetro y los postes de la red y los palos de individuales no sobresaldrán más de 2,5cm sobre la cuerda de la red.

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



A cada lado de la red, y paralelamente a ella, se trazarán dos líneas a una distancia de 6,40m a partir de la red. Estas líneas se llaman líneas de saque o de servicio.

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, esta línea tendrá de 5cm de ancho. La línea central de servicio, cuyo diámetro debe ser de 5cm, 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 10cm de largo, que se trazará dentro de la cancha y será paralela a las líneas laterales de individuales.

Las otras líneas de la cancha serán de entre 2,5cm y 5cm de ancho, excepto las líneas de fondo que podrán tener hasta 10cm de ancho.

Todas las medidas de la cancha se tomarán desde el borde externo de las líneas, que serán del mismo color para que contrasten claramente con el color de la superficie.



LA PELOTA

La pelota tendrá una superficie exterior uniforme que consiste en una cubierta de tela y será de color amarillo. En el caso de que tenga costuras, éstas no podrán tener rebordes. El diámetro mínimo debe ser de 6.54cm y el máximo de 7.30cm. El peso mínimo será de 56gr y el máximo de 59.4gr. La pelota al ser golpeada deberá tener una deformación mínima de 0.495cm y máxima de 0.740cm.

Pelota rápida o presurizada: Tiene un peso de entre 56 y 59.4gr y un tamaño de 6.54 o 6.86cm de diámetro

Pelota media o de presión: Tiene un peso de entre 56.0 y 59.4gr y un tamaño de entre 6.54 y 6.86 cm de diámetro.

Pelota lenta (presión): Tiene un peso de entre 56.0 y 59.4gr y un tamaño de entre 7.00 y 7.30 cm de diámetro.

Pelota despresurizada: Es una pelota que se utiliza para jugar a una altura mayor a los 1.200 metros por encima del nivel del mar. Al dejar caer este tipo de pelota desde una altura de unos 254cm sobre una superficie rígida y horizontal, debe tener un bote mínimo de 134cm y máximo 147cm.

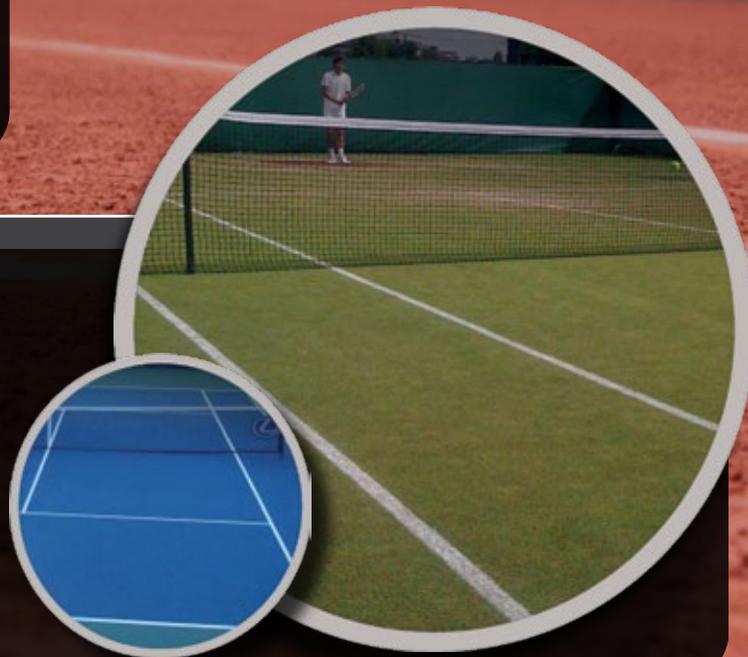
En una competición se debe anunciar por adelantado el número de pelotas a utilizarse en el juego (3, 4 o 6). El cambio de pelotas en un partido se puede hacer sólo después de un número determinado de juegos 7, 9, 11 o 13 o al comenzar un set. De igual manera cuando una pelota se rompa se cambia y se repite el punto.

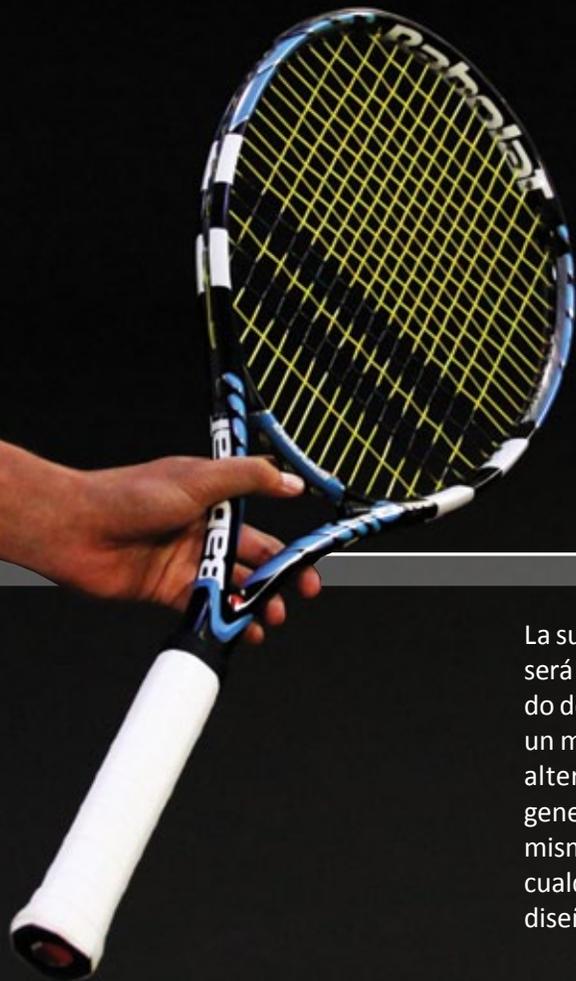
SUPERFICIES

Superficie lenta: Son la mayoría de canchas de arcilla y otros tipos de superficies con minerales sueltos. Para este tipo de canchas se utilizan las pelotas rápidas.

Superficie media: Son las canchas duras de cemento y superficies de capa acrílica. Para este tipo de canchas se utilizan las pelotas medias.

Superficie rápida: Son las canchas de hierba natural o césped, hierba artificial y algunas superficies de carpeta. Para este tipo de canchas se utilizan las pelotas lentas.





LA RAQUETA

La superficie de golpeo de la raqueta será plana y consistirá en un entramado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas o adheridas alternativamente. El cordaje será generalmente uniforme y 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.

Las cuerdas estarán libres de objetos adheridos o protuberancias que no sean aquellas utilizadas para limitar o prevenir deterioros, desgarros o vibración. Estos objetos anti-vibradores o protuberancias para tales



propósitos, deben ser razonables en tamaño y deberán estar ubicados debajo de las cuerdas cruzadas.

El contorno de la raqueta, incluyendo el mango, no deberá exceder los 73,7cm (29,0 pulgadas). El marco de la raqueta no excederá los 31,7cm (12,5 pulgadas) de anchura total y la superficie de golpeo los 39,4 cm (15,5 pulgadas) de longitud total y los 29,2 cm (11,5 pulgadas) de ancho total.



UNIFORME

Los hombres llevarán camiseta y pantaloneta. La pantaloneta debe tener bolsillos y la camiseta puede tener o no cuello. Hoy en día se pueden usar camisetas sin mangas. Dentro del uniforme podrá haber publicidad de los patrocinadores, siempre y cuando no ocupe un espacio mayor a 3cm^2 .

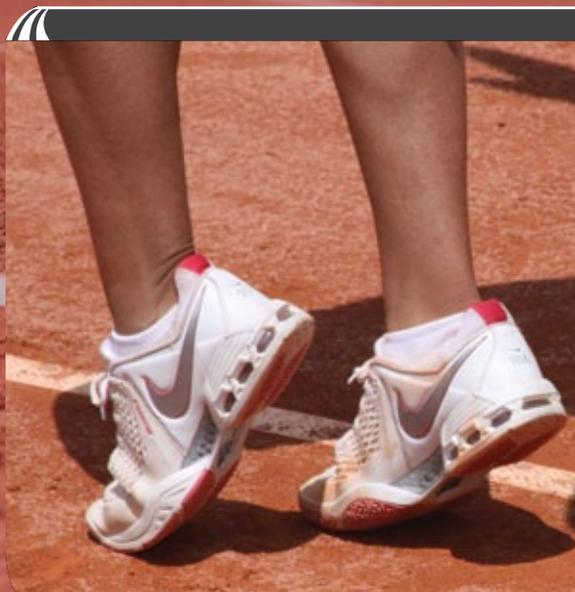
Los deportistas sólo podrán utilizar sudadera durante el calentamiento. El espacio para publicidad es igual que en el uniforme de juego.



En algunos torneos como Wimbledon sólo se puede utilizar indumentaria totalmente blanca.

El uniforme femenino consta de falda y camiseta. La camiseta puede no tener cuello o mangas. El uniforme puede ser un enterizo o un conjunto de dos piezas. En el caso del conjunto, la camiseta y la falda no necesariamente serán del mismo color.

Los espacios para publicidad podrán ocupar, máximo, 3cm².

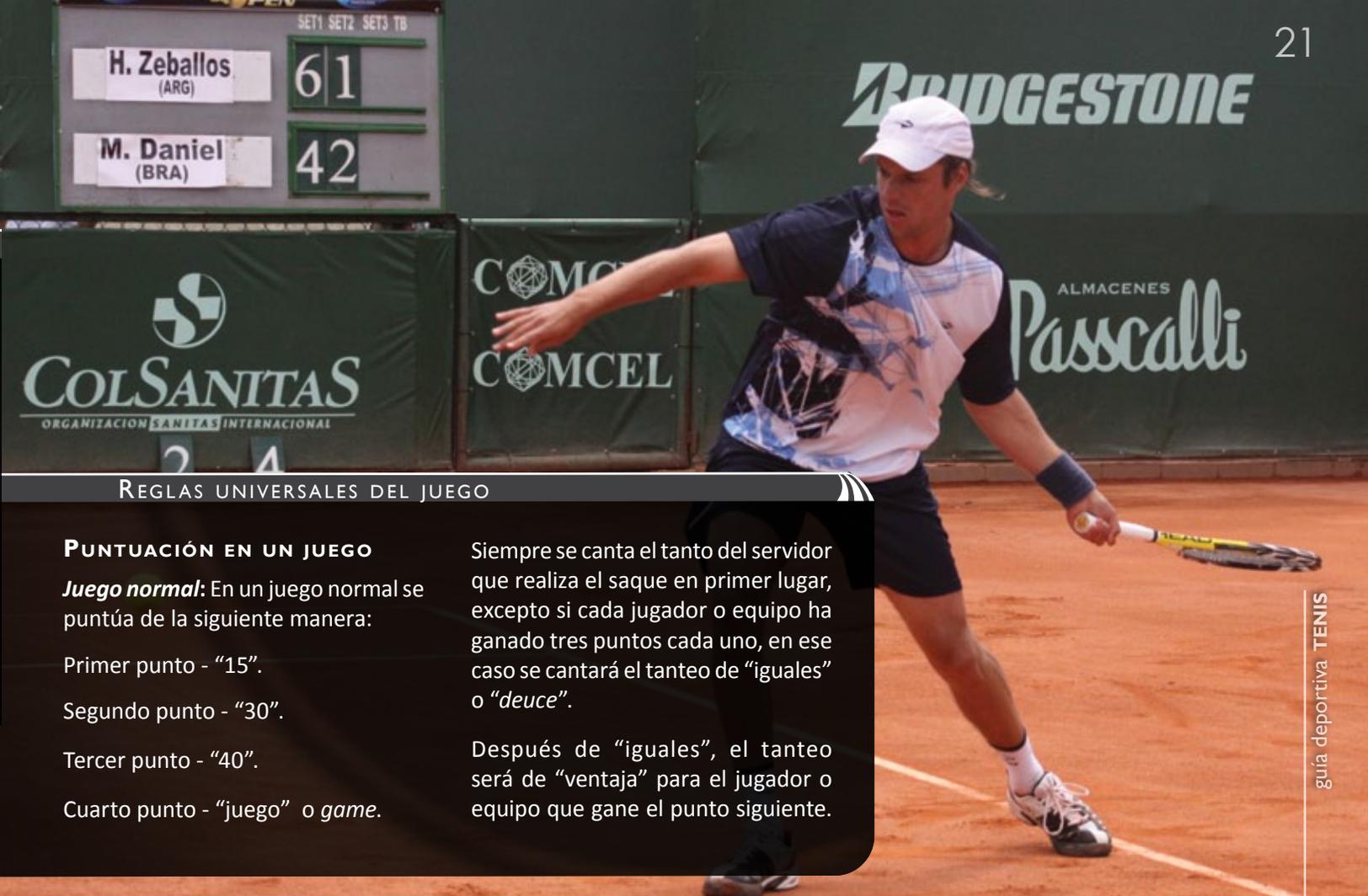


ZAPATOS

Los jugadores deben usar zapatos deportivos que estén dentro de los requerimientos para las diferentes superficies. Los zapatos no deben dañar la cancha más de lo esperado en el curso de un partido o entrenamiento.

En los torneos de césped natural se deben utilizar zapatos especiales para esta superficie, los cuales tienen una suela de caucho con tachos muy pequeños que mejoran el agarre y evitan lesiones.





REGLAS UNIVERSALES DEL JUEGO

PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

Juego normal: En un juego normal se puntuá de la siguiente manera:

Primer punto - "15".

Segundo punto - "30".

Tercer punto - "40".

Cuarto punto - "juego" o *game*.

Siempre se canta el tanto del servidor que realiza el saque en primer lugar, excepto si cada jugador o equipo ha ganado tres puntos cada uno, en ese caso se cantará el tanteo de "iguales" o "*deuce*".

Después de "iguales", el tanteo será de "ventaja" para el jugador o equipo que gane el punto siguiente.



Si él mismo también gana el punto siguiente, entonces ganará el “juego”. Si el jugador o equipo contrario es quien gana el punto siguiente, el tanteo será nuevamente de “iguales”.

Un jugador o equipo necesita ganar dos puntos consecutivos después de “iguales” para ganar el “juego”.

Juego de *tie-break*: Durante el juego de *tie-break*, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc. El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos gana el “juego” y el “set”, siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego de *tie-break* continuará hasta que se consiga ese margen.

El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario o contrarios. Después

de esto, cada jugador o equipo servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego; en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set.

El jugador o equipo al que le toque servir primero será el restador en el primer juego del set siguiente.

Método de tanteo “sin ventaja”: Si ambos jugadores o equipos han ganado tres puntos cada uno, según la puntuación de un juego normal, 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. El jugador o equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

PUNTUACIÓN EN UN SET

Hay diferentes métodos de puntuación en un set. Los dos métodos principales son el “set de ventaja” y el “set de *tie-break*”. Puede usarse cualquiera de los métodos siempre que el que se vaya a utilizar se anuncie antes de que comience la competición.

Si se usa el método del “set de *tie-break*”, también debe anunciarse que el set final se jugará como un “set de *tie-break*” o un “set de ventaja”.

“Set de ventaja”: El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de ventaja de dos juegos sobre el contrario. Si es necesario, el set se prolongará hasta que se haya conseguido ese margen.

	SET 1	SET 2	SET 3	SET 4	SET 5
JUGADOR O EQUIPO 1	6				
JUGADOR O EQUIPO 2	4				



“Set de tie-break”: El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente. Si el marcador alcanza los seis juegos iguales para ambos, se jugará un *tie-break*.

	SET 1	SET 2	SET 3	SET 4	SET 5	TIE-BREAK
JUGADOR O EQUIPO 1	6					7
JUGADOR O EQUIPO 2	6					5

	SET 1	SET 2	SET 3	SET 4	SET 5
JUGADOR O EQUIPO 1	2				
JUGADOR O EQUIPO 2	4				

Sets “cortos”: El primer jugador o equipo que gane cuatro juegos ganará el set, con la condición de que lleve dos juegos de ventaja al oponente. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un *tie-break* de desempate.

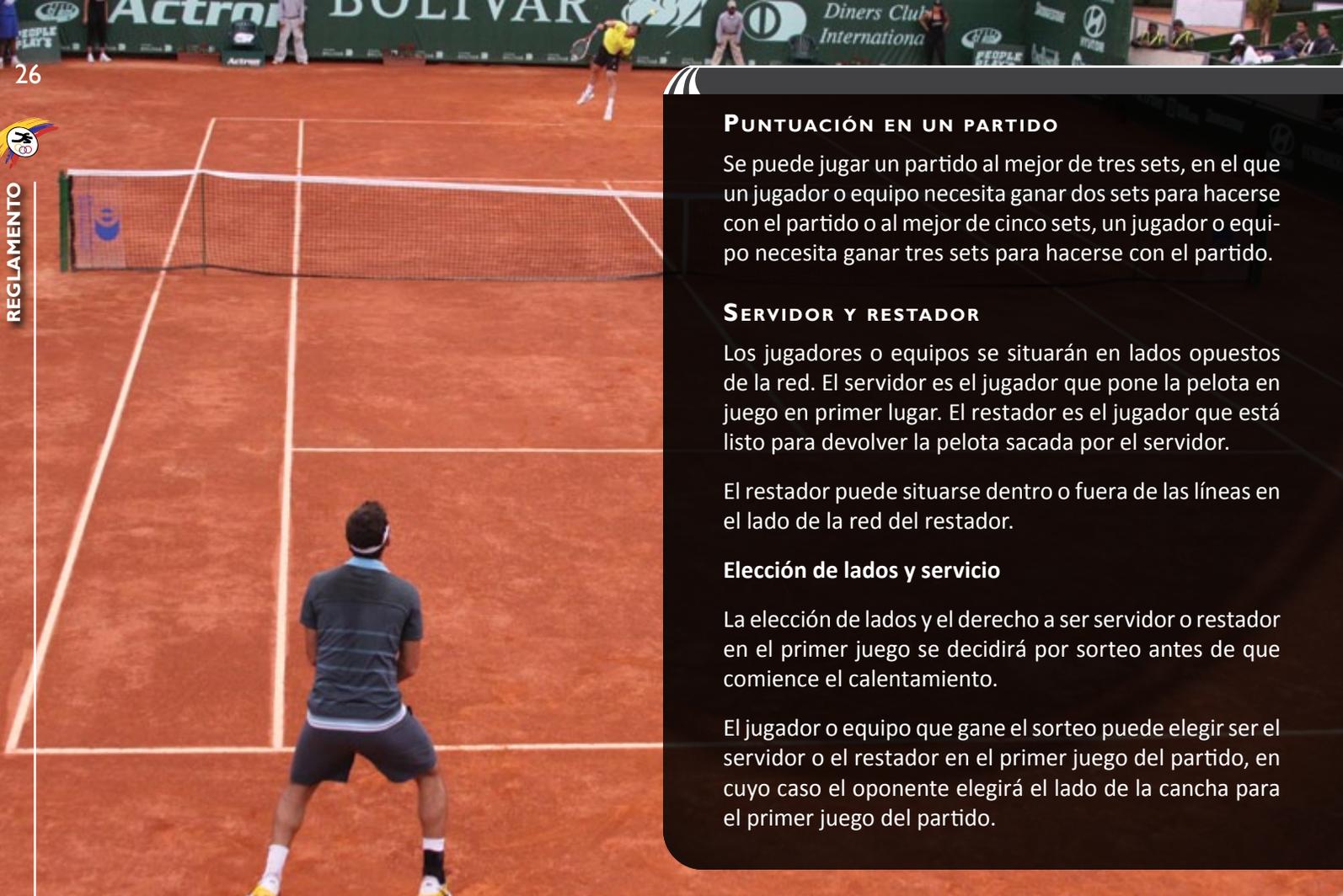
	SET 1	SET 2	SET 3	SET 4	SET 5	TIE-BREAK
JUGADOR 1 O EQUIPO	6	3	6	4		5
JUGADOR 2 O EQUIPO	4	6	2	6		7

Match tie-break (7 puntos): Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en partidos al mejor de cinco sets, habrá un juego de *tie-break* para decidir el partido. Este juego sustituye el set final decisivo.

El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos ganará este *tie-break* y el partido, con la condición de que le lleve dos puntos de ventaja al contrario.

Match tie-break (10 puntos): Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en partidos al mejor de cinco sets, habrá un juego de *tie-break* para decidir el partido. Este juego reemplaza al set final decisivo. El primer jugador o equipo que alcance diez puntos ganará ese *tie-break* y el partido, siempre que le lleve una ventaja de dos puntos al contrario.

	SET 1	SET 2	SET 3	SET 4	SET 5	TIE-BREAK
JUGADOR 1 O EQUIPO	6	6	2	3		7
JUGADOR 2 O EQUIPO	4	3	6	6		10



PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets, en el que un jugador o equipo necesita ganar dos sets para hacerse con el partido o al mejor de cinco sets, un jugador o equipo necesita ganar tres sets para hacerse con el partido.

SERVIDOR Y RESTADOR

Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El restador es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

El restador puede situarse dentro o fuera de las líneas en el lado de la red del restador.

Elección de lados y servicio

La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirá por sorteo antes de que comience el calentamiento.

El jugador o equipo que gane el sorteo puede elegir ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la cancha para el primer juego del partido.

Si en el calentamiento se suspende el partido y los jugadores abandonan la cancha, el sorteo inicial se mantiene, pero los jugadores o equipo pueden hacer nuevas elecciones.

CAMBIO DE LADOS

Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguiente juego impar 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.

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.





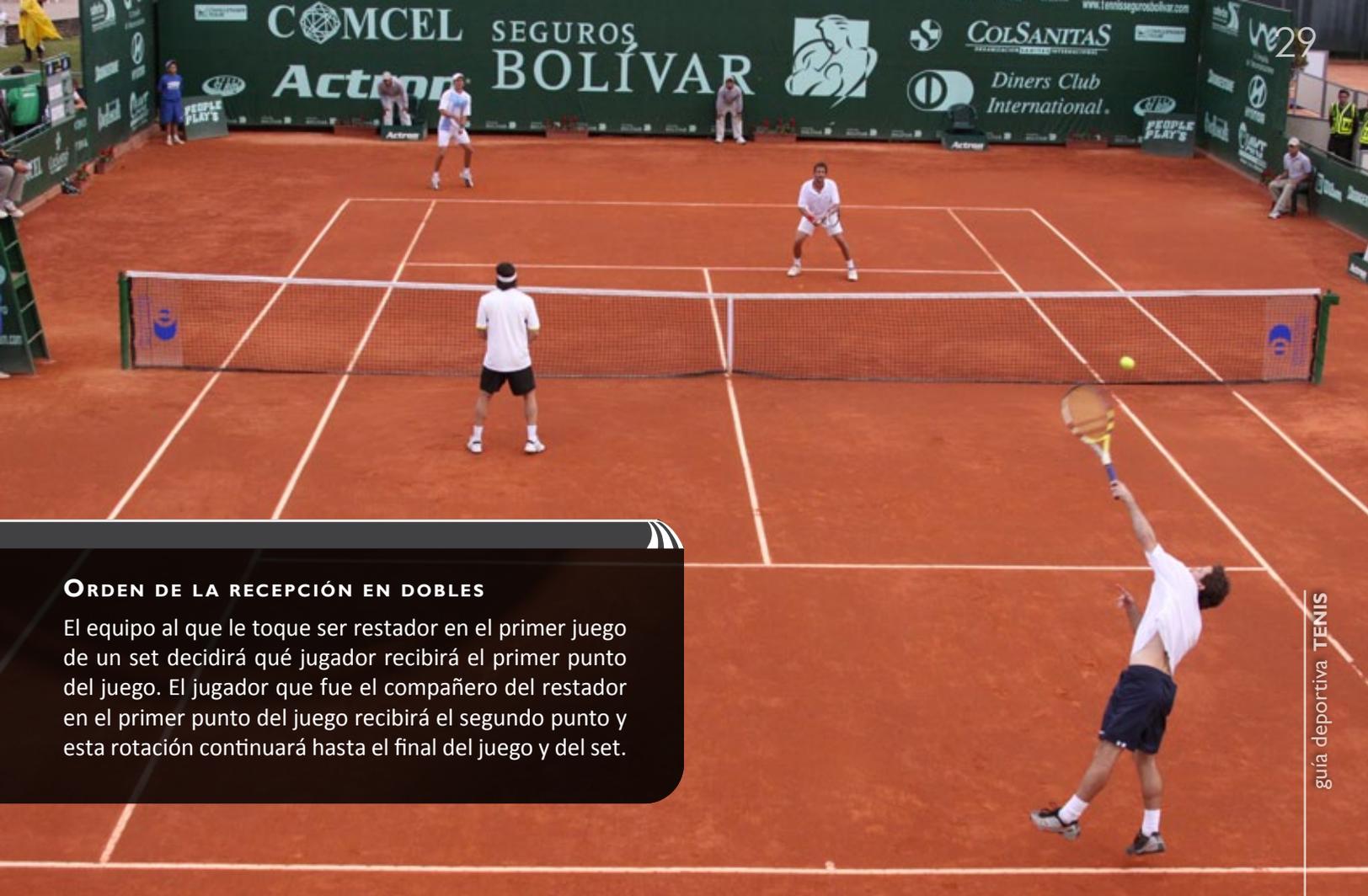
LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea.

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 el juego de dobles, el equipo al que le toque servir en el primer juego de cada set decidirá cuál de los dos jugadores lo hará en ese juego. 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.



ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES

El equipo al que le toque ser restador en el primer juego de un set decidirá qué jugador recibirá el primer punto del juego. 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.



EL SERVICIO O SAQUE

Antes de comenzar el saque, el servidor se situará detrás de la línea de fondo, alternativamente detrás de la mitad derecha e izquierda de la cancha y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y la línea lateral.

El servidor lanzará la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y la golpeará con la raqueta antes de que toque el suelo.

Se considerará que se ha ejecutado el servicio en el momento en que el jugador da un raquetazo.

La pelota servida deberá pasar sobre la red y aterrizar dentro del recuadro de servicio que esté diagonalmente opuesto.



FALTA DE PIE

Durante la ejecución del saque, el servidor:

No cambiará su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies.

No tocará con ninguno de los pies la línea de fondo o la cancha.

No tocará con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.

No tocará con ninguno de los pies la extensión imaginaria de la marca central.



FALTA EN EL SERVICIO

El servicio es una falta por las siguientes razones:

Si el jugador o equipo cometen una de las faltas descritas anteriormente.

Si la pelota servida pasa sobre la red y no aterriza dentro del recuadro diagonalmente opuesto.

Si el servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo.

Si la pelota servida toca un accesorio fijo permanente, el palo de individuales o el poste de la red antes de que caer sobre el terreno.

Si la pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos lleven puesta o tengan en la mano.



Caso 1: Después de lanzar una pelota al aire con la mano para efectuar el saque, el servidor decide no tocarla y la recoge. ¿Ha cometido una falta?

Decisión: No. Se permite que un jugador que lanza la pelota al aire y después decide no golpearla la recoja con la mano o con la raqueta, o la deje botar.

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.



EL LET O REPETICIÓN EN EL SERVICIO

El servicio es un let o repetición cuando la pelota servida toca la red, la faja o la banda y luego entra en el cuadro correcto.

En el caso de que haya un let en el servicio, esa jugada no contará y el servidor efectuará el saque de nuevo, aunque el let en el servicio no anula una falta anterior.

EL LET O REPETICIÓN

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

Caso 1: Cuando la pelota está en juego y otra pelota aparece en la cancha, 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.

UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO

Un jugador pierde el punto si:

Comete dos faltas consecutivas al servir.

No devuelve la pelota en juego antes de que pegue dos botes consecutivos.

El restador devuelve el servicio antes de que bote.

El jugador volea la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red.



UNA DEVOLUCIÓN BUENA

Una devolución es buena si:

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 sobre cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente.

La pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, ya sea por encima o 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.

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 la red, la cuerda de la red o el poste de la red y golpea el campo de juego correspondiente.

MOLESTIA A UN JUGADOR

Si al efectuar un golpe un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, el ju-

gador ganará el punto. No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).

FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA CANCHA

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

En los partidos en los que se designe a un juez de silla, éste tendrá la autoridad definitiva sobre todas las cuestiones de hecho durante un partido.

Los jugadores tienen derecho a llamar al juez árbitro a la cancha si ellos

no están de acuerdo con la interpretación de una cuestión de ley de tenis del juez de silla.

En los partidos en los que se designen jueces de línea y jueces de red, ellos cantarán todas las faltas (incluso las faltas de pie) en lo que respecta a esa línea o a la red. El juez de silla tiene derecho a corregir la decisión de un juez de línea o juez de red si está seguro de que se ha cometido un 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.

En las competiciones por equipos donde el juez árbitro esté sentado en la cancha, 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 cancha. 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 cancha cuando se reanude el juego.

PROCEDIMIENTOS PARA INSPECCIONES DE MARCA

Las inspecciones de marca solamente se pueden hacer en canchas de arcilla.

Una inspección de la marca reclamada por un jugador o equipo será

autorizada solamente si el juez de silla no puede determinar el canto con certeza desde su silla.

Cuando el juez de silla ha decidido hacer una inspección de marca, debe bajar de la silla y hacer la inspección por sí mismo. Si el juez no sabe dónde está la marca, puede pedir ayuda al juez de línea en su localización, pero entonces el juez de silla la inspeccionará.

El canto o corrección prevalecerá si el juez de línea y el juez de silla no pueden determinar la localización de la marca o si la marca es ilegible.

Una vez el juez de silla ha identificado y decidido sobre una marca, su decisión es final e inapelable.

Hay torneos como los Grand Slams en los que se utiliza un sistema de revisión electrónica.





JUEGO CONTINUO

Por principio, el juego debería ser continuo desde el momento en que se inicia el partido, cuando se efectúa el primer servicio, hasta que se acaba. Se debe tomar en consideración lo siguiente:

Entre el juego de un punto y otro se permite un descanso máximo 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 juego de *tie-break*, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos.

Los organizadores de torneos, pueden solicitar la aprobación de la ITF para extender el período de noventa (90)

segundos permitido, para que los jugadores cambien de lado al final de un juego, y el de ciento veinte segundos permitido entre sets.

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.

El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, a

menos que los organizadores del partido lo decidan de otra manera.

INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES

Se consideran como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejo o recomendación de cualquier tipo, ya sean audibles o visibles.

En los torneos o competiciones por equipos, cuando hay un capitán de equipo sentado en la cancha, éste podrá dar instrucciones a los jugadores cuando tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de *tie-break*. En el resto de partidos no se permite dar instrucciones.





Técnica

POSICIÓN BÁSICA

El deportista se sitúa con las rodillas ligeramente flexionadas a la anchura de los hombros, el peso del cuerpo se descarga de forma activa en la parte anterior de los pies y el tronco se flexiona levemente hacia adelante listo para reaccionar. El deportista ubicará el brazo que lleva la raqueta dependiendo de la empuñadura que emplea, de tal forma que facilite su reacción.



LAS EMPUÑADURAS

Son las distintas maneras de sujetar o agarrar el mango de la raqueta. Dependiendo del estilo de juego del deportista tendrá toda la variedad de efectos y golpes.

El octágono que se forma en la parte anterior del mango nos sirve como guía para establecer las diferentes empuña-

das que existen. Dependiendo de la ubicación de la parte inferior del índice en los diferentes lados del octágono se determina el tipo de agarre o empuñadura.



Parte inferior
del índice



EMPUÑADURAS BÁSICAS

GOLPE DE DERECHA

Empuñadura este de derecha o el apretón de manos: El deportista, adopta la posición básica y extiende naturalmente la palma de su mano, colocándola detrás del mango de la raqueta. La parte inferior de su índice se sitúa sobre la cara 3 del octágono formado en la parte anterior del mango.

Esta empuñadura se caracteriza por permitir ejercer el máximo de fuerza y golpear con facilidad pelotas a diversas alturas. Es la misma que se emplea para ejecutar el golpe de globo.



Parte inferior
del índice

Empuñadura semi- oeste de derecha: El deportista adopta la posición básica y extiende naturalmente la palma de su mano, colocándola un poco más atrás sobre el mango que en la empuñadura este. La parte inferior de su dedo índice se sitúa sobre la cara 4 del octágono formado en la parte anterior del mango.

Con ella resulta fácil golpear la pelota por encima de la cintura, ya que es una empuñadura firme para jugar pelotas que rebotan alto. Además de esto, permite desarrollar golpes de derecha agresivos



Parte inferior
del índice

Empuñadura oeste de derecha: El deportista adopta la posición básica y extiende naturalmente la palma de su mano, colocándola un poco más atrás sobre el mango que en la empuñadura semi-oeste. La parte inferior de su dedo índice se sitúa sobre la cara 5 del octágono formado en la parte anterior del mango.

Para la ejecución de golpes con este tipo de empuñadura, se requiere una trayectoria de la raqueta muy empinada. En el caso del golpe de derecha, es necesario mantener una posición del cuerpo totalmente abierta. El punto de contacto se sitúa más arriba y más cerca del cuerpo



Cara 1

REVÉS

Empuñadura de revés a una mano – empuñadura este de revés: El deportista adopta la posición básica y extiende naturalmente la palma de su mano, ubicándola, junto con la base del índice, en la parte superior del mango sobre la cara 1 del octágono, mediante un giro de un cuarto de vuelta de la mano hacia adentro.

Es posible ejercer más fuerza detrás del mango, con un cierto grado de flexibilidad. Esta es una empuñadura que asegura la sensibilidad y la solidez necesarias para el golpe. Es la misma que se emplea en el golpe globo de revés.



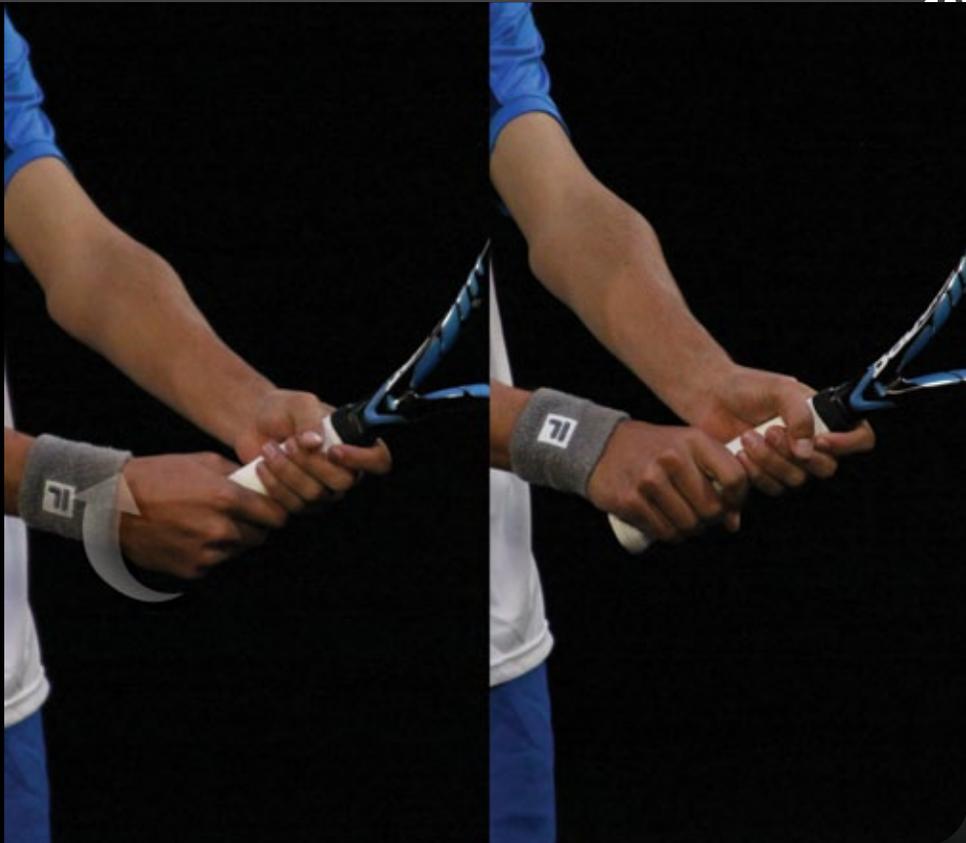
Revés a dos manos (sin cambio de empuñadura): El deportista toma la raqueta con ambas manos adoptando una empuñadura de derecha.

Debido a la sencillez de esta empuñadura, muchos jugadores jóvenes la utilizan inicialmente, añadiendo simplemente la otra mano a la raqueta para golpear con mayor comodidad. Además de esto permite ejercer más fuerza que con un revés a una sola mano.

Revés a dos manos (con cambio de empuñadora): El deportista adopta la posición básica y toma la raqueta con su mano izquierda, adoptando una empuñadura **este de derecha**. La mano de derecha adopta la empuñadura **este de revés** o **continental**. El deportista debe mantener ambas manos juntas

Este cambio de empuñadura facilita darle efecto a la pelota y por utilizar ambas manos, permite ejercer más fuerza en el golpe.

Otra característica de este tipo de empuñadura es que ofrece mayor flexibilidad y fuerza para controlar la posición de la cara de la raqueta. Además, permite al deportista estirarse al pegar en situaciones de emergencia.





SERVICIO

Empuñadura continental: La empuñadura para el servicio se obtiene a partir de una posición intermedia entre el “apretón de manos” de la empuñadura **este de derecha** y la empuñadura **este de revés**.

Este tipo de empuñadura contribuye a generar mayor velocidad de la cabeza de la raqueta y permite variar el

tipo de servicio (plano, efecto, cortado con una misma empuñadura).

La empuñadura continental también se emplea en el golpe de *smash*.

La empuñadura **este de derecha** puede utilizarse para enseñar el servicio a los principiantes, que deberán adoptar paulatinamente una empuñadura continental.

VOLEA

Volea de derecha: Para la volea de derecha, el deportista deberá emplear la misma empuñadura que para el golpe de derecha. Recordemos que para este golpe se pueden

emplear las siguientes empuñaduras: **oeste de derecha, semi-oeste de derecha y este de derecha** o “apretón de manos”.



Posición Inicial



Volea de revés: En el caso de la volea de revés, el deportista deberá emplear la misma empuñadura que para el golpe de revés. Recordemos que esta empuñadura es **este de revés** y se obtiene situando la parte inferior del índice en la cara 3 del octágono.

Al mejorar el juego y aumentar confianza, los jugadores pueden utilizar una empuñadura **continental** para todas las voleas, esto permite ganar tiempo y facilita la ejecución de las voleas bajas.



Posición Inicial



EL GOLPE DE DERECHA

En el tenis actual, durante los peloteos de fondo, la derecha es el golpe más utilizado por los jugadores avanzados.

Un buen golpe de derecha es un arma para todo tipo de tenistas. El golpe se utiliza generalmente para ejercer presión sobre el contrario y dominar el punto.

El deportista debe separar los pies a la misma distancia de los hombros. Las rodillas estarán ligeramente flexionadas y el peso del cuerpo repartido sobre ambos pies.

El deportista adopta la posición básica, manteniendo la raqueta sosteniéndola del cuello con la mano izquierda o derecha, dependiendo si es zurdo o diestro.

El deportista realiza un giro lateral de hombros y caderas. De tal forma que el hombro del brazo que sostiene la raqueta por el cuello queda adelantado, preparando la raqueta hacia atrás.



Posición Inicial

Continúa pag 54

En el momento del golpe, la raqueta va hacia atrás por debajo de la altura a la que llega la pelota, haciendo pasos de ajuste durante esta fase.

El deportista da un paso hacia la pelota con el pie adelantado, justo antes de que la raqueta inicie su movimiento ascendente hacia adelante para pegarle a la pelota delante del cuerpo.

Tras el impacto, la raqueta prosigue su avance en un largo movimiento de abajo hacia arriba en dirección del golpe.

El codo termina aproximadamente a la altura del hombro y el deportista mantiene el equilibrio.

Los deportistas que usan la empuñadura **semi-oeste** u **oeste** generalmente golpean la pelota con una posición de pies más abierta.



LA DERECHA CORTADA O CON SLIZE

Este golpe puede ejecutarse con empuñadura **continental** o **este de derecha**.

En posición básica, el deportista mueve la raqueta hacia arriba y hacia atrás por encima de la altura de la pelota. La cara de la raqueta debe ir ligeramente abierta antes

de desplazarse en un gesto de arriba hacia abajo. Esta posición se mantendrá hasta el punto de impacto para darle un efecto cortado a la pelota.

En el gesto de acompañamiento, la raqueta sigue su recorrido hacia adelante y hacia abajo, para luego concluirlo habitualmente a la altura de los hombros.



Posición Inicial



REVÉS (A UNA MANO)

La posición básica es idéntica a la del golpe de derecha, en ella el jugador sujeta generalmente la raqueta con empuñadura de derecha.

El jugador gira sus hombros y cadera hasta situarse de lado con respecto a la red, durante este giro se ajusta la

empuñadura **este de revés** o **continental**, mientras se hacen pasos de ajuste. Las rodillas deben estar flexionadas para facilitar el gesto ascendente en la fase de golpeo.

La raqueta es conducida hacia atrás por la mano que la sujeta a la altura del cuello y desciende hasta situarse por debajo de la altura de la pelota.



Continúa pag 57

Justo antes de iniciarse la fase del golpeo, el deportista da un paso hacia la pelota con el pie derecho. El punto de impacto se encuentra a la altura de la cintura, delante de la pierna atrasada del jugador.

En el momento del impacto, las cuerdas de la raqueta se encuentran perpendiculares al suelo. El golpe se ejecuta

con un movimiento ascendente de la raqueta en dirección al objetivo.

Es importante que el deportista mantenga la cabeza quieta y el cuerpo equilibrado inmediatamente después del golpe.

La mano que sostiene la raqueta concluye su recorrido sobre el hombro y más allá del ojo del tenista.





EL REVÉS CORTADO O CON SLIZE

Adoptando la posición básica, el deportista mantiene el cuello de la raqueta con su mano libre, para estabilizar la acción. Esta posición permitirá que la parte superior del

cuerpo gire más hacia atrás en el momento de efectuar una rotación. La raqueta deberá moverse hacia atrás y hacia arriba.

Al final de la preparación el codo se halla flexionado y la cara de la raqueta ligeramente abierta a la altura del



Posición Inicial

Continúa pag 59

hombro. La cara de la raqueta se desplaza de arriba hacia abajo y adelante, cortando la pelota.

La mano libre suelta la raqueta y el peso del cuerpo se traslada hacia adelante y hacia abajo. El codo se extiende

y la muñeca se mantiene firme en el momento del impacto. La mano libre se mueve hacia atrás contribuyendo a mantener el equilibrio





EL REVÉS A DOS MANOS

El revés a dos manos posee varias características positivas: permite adoptar la empuñadura adecuada para usar las dos manos, requiere menos fuerza muscular en comparación al revés a una mano, las pelotas de bote alto pueden atacarse agresivamente y es más fácil de aprender que el revés a una mano.

Tenemos dos formas de empuñadura para el revés a dos manos:

Mano derecha dominante (con cambio de empuñadura). La mano derecha adopta una empuñadura **este de revés** o **continental**. La mano izquierda sujeta la raqueta con una empuñadura **este de derecha**.

Mano izquierda dominante (sin cambio de empuñadura). Ambas manos adoptan una empuñadura **este de derecha**.

A continuación se describe la ejecución del revés a dos manos

El deportista, en posición básica, lleva la raqueta hacia atrás con las dos manos. Este movimiento hace que los hombros y la cadera giren automáticamente. El ajuste de empuñadura se efectúa durante este giro.

Se deben mantener las rodillas flexionadas para facilitar el gesto ascendente de la fase de golpeo. Durante esta fase se deben realizar todos los pasos de ajuste.

La raqueta va hacia atrás y luego desciende hasta situarse por debajo del nivel de la pelota.

Justo antes de iniciarse la fase de golpeo, el deportista realiza un paso hacia adelante. El brazo derecho estará estirado en el momento del impacto que se realiza delante de la cadera derecha.

En el momento de impactar la bola, la raqueta deberá llevar una trayectoria ascendente y en dirección al objetivo.

Ambas manos terminan su recorrido por encima del hombro. Mientras que los brazos pueden terminar el gesto estirados hacia el frente o flexionados por los codos hacia el cuerpo mediante y por encima del hombro.



Posición Inicial

EL SERVICIO

El servicio es el golpe que pone la pelota en juego al inicio de cada punto. Por ello, frecuentemente es considerado como el golpe más importante del tenis.

Los elementos esenciales de todo buen servicio son: un movimiento de raqueta fluido y continuo, un gesto sencillo bien coordinado, un buen equilibrio y precisión en la elevación de la pelota y una correcta empuñadura.

En posición de espera se sitúa el jugador, de lado a la red, con los pies cómodamente separados, a la anchura de los hombros.

La raqueta está delante del cuerpo, con la muñeca y el brazo relajados. La mano libre sujeta la raqueta por el cuello y la línea de los pies apunta al lugar hacia donde se desea sacar.

La palma de la mano que sostiene la raqueta está orientada hacia abajo durante el balanceo hacia atrás de la raqueta

El brazo izquierdo extendido lanza la pelota hacia arriba, en línea con el pie izquierdo y hacia adelante del cuerpo y el peso del cuerpo se transfiere suavemente sobre el pie delantero.



Posición Inicial



Continúa pag 63 y 64



Tras la elevación de la pelota el cuerpo inicia una rotación hacia adelante y el jugador deja descender la raqueta detrás de la espalda antes de elevarse al punto de impacto.

El jugador debe estirarse y el punto de impacto se sitúa sobre la derecha y al frente del cuerpo del jugador. Hay que impactar la pelota con el brazo y la raqueta completamente extendidos.



La pelota se eleva lo suficiente para permitir que la raqueta la impacte cuando el brazo que la sostiene está completamente extendido.

Al impactar la pelota el cuerpo realiza una rotación y el peso se transfiere hacia adelante

La raqueta describe un amplio arco y acaba su movimiento en el lado opuesto del cuerpo.

El peso se transfiere completamente sobre el pie adelantado.



LA VOLEA

En la volea, el jugador golpea la pelota antes de que ésta pegue en el suelo. Generalmente los jugadores juegan de volea cuando se hallan situados entre la red y media cancha.

Los jugadores de alto nivel usan generalmente una empuñadura **continental** para ambas voleas. No obstante, algunos jugadores utilizan empuñaduras **este** para ambos lados cuando tienen tiempo de prepararse para el golpe.

La posición de espera para la volea es la misma que para los golpes de fondo, excepto que frecuentemente la raqueta se mantiene un poco más alta y algo más en frente del cuerpo

VOLEA DE DERECHA

El jugador salta a una posición en la que los pies están separados a la distancia de los hombros para poder arrancar en un movimiento rápido hacia adelante.

Los hombros giran parcialmente y la raqueta se mantiene adelante del cuerpo. El gesto de preparación es más compacto que en los golpes de fondo

El jugador avanza en diagonal hacia la trayectoria de la pelota con un paso del pie izquierdo, moviendo la raqueta hacia abajo y hacia adelante en un golpe corto y compacto con la muñeca firme.



Posición Inicial

VOLEA DE REVÉS

El jugador salta a una posición en la que los pies están separados a la distancia de los hombros para poder arrancar en un movimiento rápido hacia adelante.

Los hombros giran parcialmente y la raqueta se mantiene adelante del cuerpo. El gesto de preparación es más compacto que en los golpes de fondo.

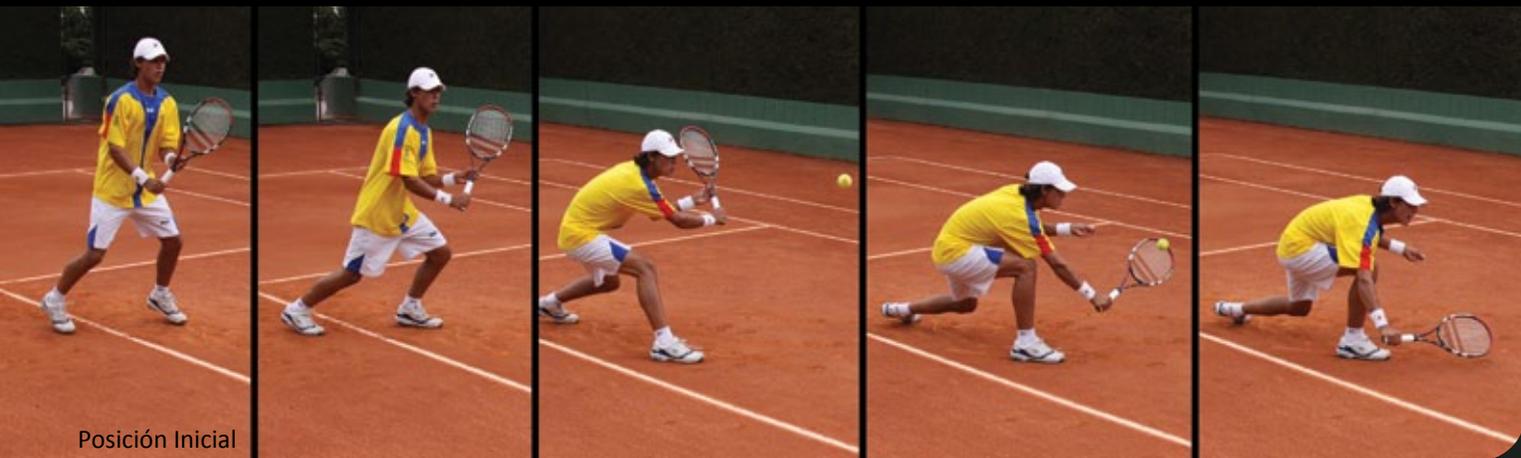
El jugador avanza en diagonal hacia la trayectoria de la pelota con un paso del pie derecho; moviendo la raqueta hacia abajo y hacia adelante en un golpe corto y compacto, manteniendo la muñeca firme. El punto de contacto se halla más adelantado que en la volea de derecha.



VARIANTES DE VOLEA

La volea baja: es una de las voleas más difíciles, ya que el jugador tiene que pegarle a la pelota muy cerca del suelo y la red. Generalmente se efectúa con las piernas bien flexionadas y la parte alta del cuerpo inclinada hacia adelante.

El golpe lleva generalmente efecto cortado y requiere un fino toque, control y buena sensación de la pelota



Posición Inicial



La volea alta: es un golpe defensivo, pero puede transformarse en un golpe ofensivo si se juega con potencia. La cara de la raqueta se halla paralela a la red en el momento del impacto y la muñeca se mantiene firme. El jugador golpea la pelota ligeramente de arriba hacia abajo.

Se requiere un buen control y sensación de pelota pero también potencia. El gesto de acompañamiento es más largo



Posición Inicial

La dejada de volea: es una combinación de volea y dejada. La raqueta se mueve lentamente hasta el impacto. El gesto de acompañamiento es muy corto.



Posición Inicial



La semi-volea: es un golpe que se utiliza cuando el jugador quiere sorprender al contrario cambiando de posición subiendo a la red. La raqueta se mueve hacia atrás y hacia abajo en un movimiento corto mientras se gira la parte

alta del cuerpo. La zona de impacto se halla prácticamente debajo de las rodillas y enfrente del pie adelantado. El gesto de acompañamiento es un movimiento de abajo hacia arriba.



La volea acompañada o *swing volley*: es una combinación de golpe de fondo y volea, generalmente de derecha. Es un golpe marcadamente ofensivo que generalmente se ejecuta desde media cancha, como respuesta a una pe-

lota lenta que llega con una trayectoria alta a la altura del hombro del jugador. La pelota se impacta corriendo hacia adelante con un *swing* completo y el jugador prosigue su aproximación a la red.



Posición Inicial



EL GLOBO

El globo es un golpe defensivo, de trayectoria balística muy alta, utilizado para desalojar al adversario de su posición en la red. Aunque se parece a los golpes de fondo básicos, el globo se ejecuta con la cara de la raqueta abierta, una preparación más corta, una trayectoria de la raqueta más ascendente y se golpea con menos potencia. El gesto es continuo, lento y controlado y el movimiento de la raqueta sigue la trayectoria de la pelota.

EL REMANTE O SMASH

El remate o *smash* es un golpe utilizado como respuesta a un globo, antes o después de que bote la pelota. Desde el punto de vista de los movimientos de preparación y de golpeo. La ejecución de este golpe es muy similar a la del servicio. Sin embargo, para el remate se emplea un gesto de preparación mas abreviado.

La dificultad de este golpe es superior a la del servicio, puesto que es más complicado juzgar adecuadamente la trayectoria de un globo que la de una pelota lanzada por el deportista.

El jugador gira para colocarse de costado y se sitúa en posición para golpear la pelota utilizando pasos de ajuste cortos.

La parte superior del cuerpo se inclina hacia atrás y todo el peso del cuerpo se transfiere al pie atrasado. Al mismo tiempo se efectúa una preparación abreviada con un gesto más corto que en el servicio

Al final de la preparación el codo se estará doblado a la altura del hombro y la cara de la raqueta situada detrás de la cabeza del jugador.



Posición Inicial

Continúa pag 74



El jugador está debajo de la pelota y la raqueta es acelerada hacia arriba y hacia adelante para golpear la pelota

El peso del cuerpo es transferido al pie adelantado. El antebrazo y el codo se hallan completamente extendidos en el momento del impacto

El brazo libre inicia un movimiento hacia abajo como consecuencia del principio de acción – reacción

La parte superior del cuerpo sigue la dirección del golpe y se inclina todavía más hacia adelante.

El jugador se mueve hacia adelante y recupera su posición para el siguiente golpe.



VARIANTES

El golpe de subida a la red: Es uno de los golpes más ofensivos en el tenis moderno. El jugador debe ser consciente de que, aunque puede jugarse como un punto ganador directo, el golpe de aproximación es el inicio de un secuencia que culmina con una volea ganadora.

Los hombros giran y el tronco se sitúa prácticamente de costado a la red.

El gesto de preparación es más compacto que los golpes de fondo.





El cuerpo continúa moviéndose hacia adelante.

La trayectoria de la raqueta es de arriba hacia abajo en el golpe cortado y de abajo hacia arriba en el golpe con efecto.

El jugador se mueve hacia adelante después de golpear la pelota dispuesto a jugar una volea.





El “*passing shot*”: El *passing shot* representa el mismo movimiento que los golpes de fondo ordinarios. Pero la diferencia es que el adversario está en la red y la intensidad del golpe es pasarlo o superarlo.

Hay que preparar pronto para que el camuflar la intención. Es decir, si va a jugar un *passing* cruzado, paralelo o un globo.

Los golpes con efecto son más efectivos para el *passing shot* que los golpes cortados

Al efectuar un golpe cruzado, la zona de impacto se encuentra más al frente del cuerpo, mientras que al jugar un golpe paralelo el movimiento de la raqueta es más firme.



La dejada “drop shot”: Es un golpe que se juega a propósito siendo muy corto sobre el campo del contrario, con el fin de fatigar al adversario y obligarlo a subir a la red. Un elemento importante para utilizar con éxito la dejada es hacerlo por sorpresa y camuflar el golpe. Lo ideal es usar un golpe cortado y hacer la jugada desde una posición dentro de la cancha para que la pelota tenga que recorrer menos distancia.



Se trata de un movimiento semejante al que se utiliza para un golpe de fondo cortado. La velocidad de la raqueta se reduce y el control es extremadamente importante.

El gesto de acompañamiento es muy corto y generalmente termina a la altura de la cintura, con la cara de la raqueta está abierta al final del movimiento.

La recuperación debe incorporar el movimiento del jugador hacia adelante en dirección a la pelota, para jugar el siguiente golpe cerrando ángulos a la respuesta del jugador adversario.





El bote-pronto o “media volea”: Jugar el bote-pronto significa golpear la pelota inmediatamente después de que esta bote sobre la cancha. Generalmente, los jugadores se ven obligados a emplear un bote-pronto cuando

al efectuar una subida a la red, el adversario les dirige la pelota a los pies. Al ejecutar este golpe hay que golpear la pelota hacia arriba, por lo que normalmente constituye un golpe defensivo.



“Cada vez, son más las personas que practican esta disciplina. Es un deporte, para todas las edades. Gracias al trabajo de las ligas y la Federación Colombiana de Tenis, este es un deporte para todos”

EVERTH BUSTAMANTE GARCÍA
Director Coldeportes

ALBERTO CASAS SÁNCHEZ
Secretario General Coldeportes

ORLANDO SOTELO SUÁREZ
Subdirector Técnico del Sistema
Nacional y Proyectos Especiales
Coldeportes

MARÍA VICTORIA ROMERO
Subdirectora Administrativa y
Financiera Coldeportes

RUTH DARY FORERO ROBAYO
Coordinadora Grupo de
Contratación Coldeportes

ANTONIO ARIAS CHAPARRO
Coordinador de Deporte Coldeportes

FRANCISCO JAVIER DÍAZ
Productor General

El texto del presente documento fue
compilado, elaborado y revisado
por el profesor:
JAIME CORTES
Director Técnico Selección Colombia
de Tenis

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**
Coordinación Pedagógica

JAIRO A. GALVIS HENAO
Corrector de estilo

DAVID BAUTISTA BERMÚDEZ
Diseño y diagramación

YUDERKIS RODRÍGUEZ QUIROGA
NATALIA QUIROGA AVENDAÑO
Apoyo editorial

ANDRÉS VARGAS
Fotografía

Bogotá, Colombia, 2009



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**
Educadora de Educadores



Escuela Virtual
de Deportes





AVISO DERECHO DE AUTOR QUE INCLUYE LICENCIAS CREATIVE COMMONS

© 2009, INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE - COLDEPORTES es titular de los derechos patrimoniales de este material, en relación con los derechos morales las personas naturales creadoras de los mismos son reconocidas apropiadamente en el aparte de créditos.



Excepto que se establezca de otra forma el contenido de este material está licenciado con una licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Bajo la Misma Licencia Colombia 2.5 que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/co/>

CRÉDITO DE OTRAS IMÁGENES UTILIZADAS EN ESTE MATERIAL

Foto en la página 2: Autor desconocido, Jeu de paum, Wikimedia-Wikipedia, cargada el 16 de septiembre de 2005. Fecha de visita el 19 de octubre de 2009. Éste es un archivo de Wikimedia Commons, un depósito de contenido libre hospedado por la Fundación Wikimedia. Esta imagen (o este archivo) está en el dominio público pues su derecho de autor ha expirado. Se puede consultar en http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jeu_de_paume.jpg

Foto en la página 3: Autor desconocido, Tennis costyme1881, Wikimedia-Wikipedia, cargada el 25 de diciembre de 2004.

Fecha de visita el 19 de octubre de 2009. Éste es un archivo de Wikimedia Commons, un depósito de contenido libre hospedado por la Fundación Wikimedia. Esta imagen (o este archivo) está en el dominio público pues su derecho de autor ha expirado. Se puede consultar en http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tennis_costyme1881.jpg

Foto en la página 4: Autor desconocido, Dorothea Douglass, Wikimedia-Wikipedia, cargada el 1 de julio de 2007. Fecha de visita el 19 de octubre de 2009. Éste es un archivo de Wikimedia Commons, un depósito de contenido libre hospedado por la Fundación Wikimedia. Esta imagen (o este archivo) está en el dominio público pues su derecho de autor ha expirado. Se puede consultar en http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dorothea_Douglass.jpg

Foto en la página 5: trebor renrut, Anyone for tennis?, flickr, cargada el 1 de septiembre de 2008. Fecha de visita el 19 de octubre de 2009. En flickr se menciona que Este archivo es publicado bajo licencia Creative Commons Atribución 2.0 Genérica que da la libertad de copiar, distribuir, comunicar, ejecutar públicamente y hacer obras derivadas. Se puede consultar en http://www.flickr.com/photos/treborrenrut/2816269135/sizes/l/#cc_license

Foto página 10 cortesía Colsanitas

Foto página 6 tomada de Ferré, Víctor. Pato Álvarez: El gurú del tenis. Viena ediciones, Barcelona, 2003.

Para reutilizar este material revise las condiciones de la fuente y las normas de derecho de autor que corresponden

AGRADECIMIENTOS A:

ANDRES HERRERA
Jugador ATP

CRISTIAN BOHORQUEZ
Jugador ATP

FELIPE MANTILLA
No. 2 Suramericano Juvenil
No. 1 Colombia 16 Años

CRISTIAN CHAVEZ
No. 3 Colombia 18 Años

SEBASTIAN SERRANO
Jugador ATP

SEBASTIAN LOPEZ
Jugador ATP

ANA MARÍA CANDANOZA SEGRERA
No. 1 Colombia 16 Años



INDICE

TENIS	1	Orden del servicio	28	Las empuñaduras	43
Historia	2	Orden de la recepción en dobles	29	Empuñaduras básicas	44
Historia del tenis	2	El servicio o saque	30	Golpe de derecha	44
Historia del tenis en Colombia	4	Falta de pie	31	Revés	47
Organismos internacionales	8	Falta en el servicio	32	Servicio	50
		Segundo servicio	33	Volea	51
REGLAMENTO	11	El let o repetición en el servicio	34	Golpes	53
La cancha o pista	11	El let o repetición	34	El golpe de derecha	53
La pelota	14	Un jugador pierde el punto	35	La derecha cortada o con slize	55
Superficies	15	Una devolución buena	36	Revés (a una mano)	56
La raqueta	16	Molestia a un jugador	36	El revés cortado o con slize	58
Uniforme	18	Funciones de los jueces en la cancha	37	El revés a dos manos	60
Zapatos	20	Procedimientos para inspecciones de marca	38	El servicio	62
Reglas universales del juego	21	Juego continuo	40	La volea	65
Puntuación en un set	23	Instrucciones a los jugadores	41	Volea de derecha	65
Puntuación en un partido	26			Volea de revés	66
Servidor y restador	26	TÉCNICA	42	Variantes de volea	67
Cambio de lados	27	Posición básica	42	El globo	72
La pelota en juego	27			El remante o smash	73
La pelota toca una línea	28			Variantes	75