

PROBLEMAS CON LAS PELOTAS

41. *Recuperar las pelotas.* Cada jugador es responsable de sacar las pelotas y otros objetos de su lado de la cancha. Si un jugador pide que una pelota se saque de la cancha de su oponente, esta petición deberá ser cumplida. Un jugador no debe ir a la cancha del lado o pedir al jugador que pase la pelota hasta que el punto no se haya terminado. Cuando un jugador devuelve una pelota que viene de la cancha del lado, el jugador debe esperar a que el punto se haya terminado y luego si devolverla a uno de los jugadores, preferiblemente el servidor.

42. *Atrapar una pelota.* Si un jugador atrapa la pelota antes de picar en la cancha, el jugador pierde el punto automáticamente sin importar donde esta parado.

43. *Nuevas pelotas para un tercer set.* Cuando un torneo especifica que hay pelotas nuevas en el caso de un tercer set, se deben usar nuevas pelotas a menos que los jugadores se pongan de acuerdo en no hacerlo.

OTROS

44. *Problemas con la ropa o el equipo.* Si la ropa o el equipo que no sea la raqueta es inusable por circunstancias de las cuales el jugador no tiene control, el partido debe ser suspendido por un periodo razonable. El jugador puede salir de la cancha después del punto para arreglar el problema. Si la raqueta o la cuerda se rompen, el jugador puede salir de la cancha para recibir un reemplazo de esta, pero esta sujeto a la violación de código bajo el sistema de penalidad de puntos.

45. *Ubicación de toallas.* Coloque toallas en el piso afuera de el poste de la red o en la cerca de atrás. Ropa o toallas nunca deben colocarse en la red.



1 Deuce Court, Suite 100, Daytona Beach, FL 32124
Phone: 386.671.8949 Fax: 386.671.8948
www.ustaflorida.com



FLORIDA

**Indicaciones
para
Partidos No
Oficiales**



EL CODIGO

PARTE 2—EL CODIGO

LA GUIA PARA JUGADORES CUANDO NO HAY OFICIALES PRESENTES DURANTE PARTIDOS

PROLOGO

Cuando su servicio le pegue a su compañero quien esta parado cerca a la red, es let, falta o pierde el punto? De la misma manera, cual es la regla cuando su servicio, antes de tocar el piso, le pega a su oponente quien esta en la línea de fondo. Las respuestas a estas preguntas son obvias para alguien que sabe los fundamentos del tenis, pero es sorprendente el numero de jugadores que no saben estos fundamentos. Todos los jugadores tienen la responsabilidad de tener familiaridad con las reglas básicas y las costumbres del tenis. Además, puede ser muy penoso cuando un jugador toma una decisión de acuerdo a las reglas y su oponente protesta con un comentario: "Yo nunca escuche esa regla antes!" La ignorancia de las reglas constituye una falla por parte de un jugador y muchas veces puede estropear un buen partido. Lo que esta escrito aquí constituye lo esencial de *El Código*, un resumen de procedimientos y reglas no escritas que se acostumbra para que sean seguidas por los jugadores. Ningún sistema de reglas cubrirá todos los aspectos específicos de problemas o situaciones que pueden suceder. Si los jugadores siguen los principios de *El Código*, ellos podrán tener un acuerdo, como también harán el tenis un deporte mas divertido para todos. Los principios expuestos en *El Código* deberán ser aplicados en casos que no están específicamente cubiertos por las Reglas de Tenis ITF y las Regulaciones de USTA. Antes de leer esto puede preguntarse: Por que si tenemos un libro que contiene las reglas del tenis necesitamos un código? No es suficiente conocer y entender todas las reglas? Hay un numero de cosas que no están expuestas específicamente en las reglas que están cubiertas por las costumbres y tradición únicamente. Por ejemplo, si tiene duda en la decisión de su oponente acerca de una pelota que cayo cerca a la línea, su oponente tiene el beneficio de la duda. Puede encontrar las reglas? Además, las costumbres dirigen los procedimientos y normas que los jugadores utilizaran para llegar a decisiones. Estas son las razones por las cuales necesitamos un código.

—Col. Nick Powel

Nota: *El Código* no es parte de las reglas oficiales de ITF de Tenis. Los jugadores deberán seguir *El Código* en todos los partidos no-oficiados. Muchos de estos principios también aplican cuando hay oficiales presente. Esta edición de *El Código* es una adaptación del original, escrita por Colonel Nicolas E.

PROBLEMAS POR INTERFERENCIA

36. *Hacer ruido al golpear.* Un jugador debe tratar de hacer mucho ruido al golpear la pelota. Cualquier ruido fuerte puede molestar no solo al oponente pero también a jugadores en canchas del lado. En un caso extremo, un oponente o jugador de una cancha del lado puede pedir asistencia a el juez o director del torneo. El oficial puede asistir y tratar el ruido al golpear como una interferencia. Dependiendo de la circunstancia, esto podría resultar en un let o perder el punto.

37. *Lesión causada por un jugador.* Cuando un jugador lastima o lesiona su oponente accidentalmente, el oponente sufre las consecuencias. Considere una situación donde el jugador que sirve accidentalmente le pega a el que recibe y lo incapacita. El que recibe no puede continuar jugando dentro del tiempo limite. Aunque el que sirve causo la lesión, el gana el partido por el retiro de su oponente. Sin embargo, cuando un jugador lesiona a su oponente intencionalmente y afecta su habilidad para jugar, el oponente gana el partido por descalificación. Golpear una pelota o tirar la raqueta por mal temperamento es considerado un acto intencional.

CUANDO CONTACTAR A UN OFICIAL

38. *Retirarse de un partido o torneo.* Un jugador no debe entrar a un torneo y luego retirarse cuando descubre que un oponente difícil también entro. Un jugador puede retirarse de un partido o torneo solo por una lesión, enfermedad o emergencia. Un jugador que no puede jugar un partido debe notificar al juez inmediatamente ya que le puede ahorrar un viaje a su oponente. Un jugador que se retira de un torneo no tiene derecho a la devolución del valor de la inscripción a menos que se haya retirado mas de seis días antes del comienzo del torneo.

39. *Evasivas.* Las siguientes acciones constituyen evasivas :

- calentar mas de el tiempo permitido;
- jugar a una tercera parte del ritmo normal de un jugador;
- tomar mas de 90 segundos en el cambio de lado entre ganés impares o mas de 120 segundos en el descanso entre sets.
- tomar mas de el tiempo autorizado de 10 minutos durante un periodo de descanso;
- empezar una discusión para dar tiempo de descanso a si mismo;
- sacar la pelota de un primer servicio que no estaba interfiriendo; y
- hacer picar la pelota excesivamente antes del servicio. Un jugador que enfrente alguna de estas situaciones deberá contactar un oficial. Estas evasivas pueden se penalizadas bajo el sistema de penalidad de puntos.

40. *Pedir un oficial.* Aunque un jugador normalmente no debe salir del área de juego, el jugador puede contactar el juez del torneo para pedir asistencia. Algunas razones para pedir asistencia incluyen:

- evasivas;
- faltas de pie notorias;
- tiempo por lesión/razones medicas
- un desacuerdo acerca del marcador; y
- si un oponente canta mal las pelotas consistentemente

Un jugador puede negarse a jugar hasta no hablar con el oficial.



SERVIR

28. *Faltas obvias.* Un jugador no debe poner en juego o devolver una pelota que fue obviamente falta. Hacerlo no esta bien y puede considerarse de mal gusto. Si un jugador no canta el servicio fuera y le da a su oponente el beneficio de la duda, el jugador que sirve tiene el derecho a jugar el punto nuevamente.

29. *Jugador que recibe-listo.* El jugador que recibe debe jugar a un ritmo razonable del servidor. El que recibe no debe intentar devolver el servicio cuando no esta listo. Si el jugador intenta devolver el servicio (así sea un servicio rápido), el que recibe o el equipo que esta recibiendo se presume listo.

30. *Demoras durante el servicio.* Cuando el segundo servicio se interrumpe por una pelota que rueda en la cancha, el que sirve tiene derecho a dos servicios. Cuando hay una demora entre primero y segundo servicio:

- el jugador que sirve tiene derecho a un servicio si el es quien causa de la demora;
- el jugador que sirve tiene derecho a dos servicios si la demora fue causada por el jugador que recibe o por una causa externa.

El tiempo que toma sacar una pelota entre el primero y segundo servicio no es considerado suficiente para dar dos servicios a quien sirve a menos que el tiempo sea prolongado ya que esto constituye una interrupción. El que recibe es el juez que decide si la demora es prolongada para justificar dar dos servicios.

MARCADOR

31. *El jugador que sirve debe cantar el marcador.* El jugador que sirve debe anunciar el marcador antes del primer punto del game y después de cada punto.

32. *Disputas.* Disputas sobre el marcador deben ser resueltas usando unos de los siguientes métodos, los cuales están en orden de preferencia:

- contar los puntos y games en los que ambos jugadores están de acuerdo y volver a jugar solo los puntos o games que están en desacuerdo;
- jugar desde el marcador que ambos jugadores están de acuerdo;
- hacer un sorteo con la raqueta o con una moneda.

PROBLEMAS POR INTERFERENCIAS

33. *Hablar durante un punto.* Un jugador no debe hablar mientras la pelota esta moviéndose hacia el lado de su oponente. Si el jugador habla y esto interfiere con la habilidad del oponente de jugar el punto, el jugador pierde el punto. Considere una situación donde un jugador golpea un globo y el le habla a su compañero diciendo muévete para atrás. Si cuando le habla esto distrae a su oponente, este puede reclamar el punto basado en que hubo interrupción. Si el oponente escoge pegarle a la pelota y la falla, el oponente pierde el punto porque el no reclamo la interferencia a tiempo.

34. *Movimiento del cuerpo.* Un jugador puede amagar con el cuerpo cuando el punto esta en juego. Un jugador puede cambiar la posición en cualquier momento, incluyendo cuando el servidor ha lanzando la pelota. Cualquier otro movimiento o sonido que es hecho para distraer el oponente, incluyendo, pero no únicamente, mover las manos, la raqueta pegarle al piso con los pies, no esta permitido.

35. *Lets por causa de interferencias.* Un let no es automáticamente dado por interferencia. Un let es autorizado solo si el jugador hubiera podido pegarle a la pelota si no hubiera sido interrumpido. Un let no es autorizado tampoco for una interferencia causada por algo dentro del control del jugador. Por ejemplo, pedir un let porque un jugador se cayó y tropezó con su propia gorra deberá ser negado.

PRINCIPIOS

1. *Cortesía.* E tenis es un deporte que requiere cooperación y cortesía por parte de todos los participantes. Haga del tenis un deporte divertido por medio de elogios a los golpes de su oponente y no:

- hacer malos comentarios después del los puntos;
- quejarse de golpes como globos o pelotas cortas;
- apenar a un oponente de mas bajo nivel burlándose o siendo condescendiente;
- perder el control usando malas palabras, tirando la raqueta, o pegándole a una pelota fuerte por malgenio o estar enojado por ir perdiendo.

2. *Contar los puntos jugados en buena fe.* Todos los puntos jugados en buena fe se mantienen. Por ejemplo, si después de perder un punto, un jugador descubre que la red estaba 4 pulgadas mas alta, el punto se mantiene. Si un punto es jugado del lado equivocado, no hay necesidad de jugarlo nuevamente. Si durante un punto, un jugador se da cuenta que hubo un error al principio (por ejemplo, servir desde el lado errado), el jugador debe continuar jugando el punto. Una vez que el punto se acabe se hace la corrección. Darse la mano al final del partido es una forma de los jugadores para reconocer que el partido ha terminado.

EL CALENTAMIENTO

3. *Calentamiento no es práctica.* Un jugador deberá proporcionar a su oponente un calentamiento de 5 minutos (diez minutos si no hay recogebolas). Si un jugador se opone a calentar a su oponente, el jugador pierde su derecho a calentar. Algunos jugadores confunden el calentamiento con la practica. Cada jugador deberá hacer un esfuerzo especial para dirigir los golpes directamente a su oponente. (Si compañeros quieren calentar el uno al otro mientras sus oponentes calientan entre ellos también lo pueden hacer.)

4. *Calentamiento de servicios y devoluciones.* Un jugador deberá calentar el servicio antes del primer servicio del partido. Un jugador quien devuelve el servicio debe devolverlo a una velocidad moderada de tal manera que no interrumpa el jugador que esta sirviendo.

CANTAR LOS PUNTOS

5. *Cada jugador canta los puntos en su propio lado de la red.* El jugador canta todos los golpes que piquen o estén dirigidos a su lado de la cancha.

6. *El oponente recibe el beneficio de la duda.* Cuando un partido es jugado sin oficiales, los jugadores son responsables de tomar decisiones, particularmente cuando se deben cantar los puntos cerca a las líneas. Hay una pequeña diferencia entre la decisión de jugadores y la decisión de oficiales en la cancha. Un oficial resuelve un problema de un punto imparcialmente, mientras un jugador es guiado por una ley no escrita que cualquier duda debe ser resuelta a favor del oponente. Un jugador que normalmente trata de ser honesto con las pelotas que caen cerca a la línea probablemente jugara puntos que pueden haber caído un poco afuera o que se da cuenta muy tarde que fue fuera. Sin embargo aun en esta situación, el partido es mucho mejor jugarlo así.

7. *Si la pelota toca cualquier parte de la línea es buena.* Si cualquier parte de la pelota toca la línea, el punto es bueno. Una pelota 99% fuera es 100% buena.

8. *Una pelota que no puede cantarse fuera es buena.* Cualquier pelota que no puede ser cantada fuera es considerada como buena. Un jugador no puede cantar un let por no haber visto donde pico la pelota. Unos de los momentos mas frustrantes del tenis ocurre cuando después de un punto largo un jugador gana el punto claramente y el oponente dice: "No estoy seguro si fue buena o mala. Repitamos el punto." Recuerde que es la responsabilidad de cada jugador cantar las pelotas que caen en su lado de la cancha. Si una pelota no puede cantarse fuera con seguridad, la pelota es buena. Cuando usted dice que el golpe de su oponente fue claramente fuera pero ofrece jugar el punto nuevamente esto puede crear duda en su decisión.

CANTAR LOS PUNTOS

9. *Cantar los puntos al otro lado de la red o cuando se esta lejos.* Cantar el punto mirando la línea es mucho mas fácil que hacerlo cuando un jugador esta lejos o al otro lado. Cuando esta mirando al otro lado de la línea, no cante el punto a menos que puede ver claramente la parte de la cancha donde la pelota cae y la línea. Es difícil para un jugador que esta en la línea de fondo cuestionar una pelota que cayo cerca a la línea de fondo del otro lado.

10. *Tratar todos los puntos igualmente sin tener en cuenta la importancia.* Todos los puntos en un partido deberán ser tratados de la misma forma. No hay justificación para considerar un punto para ganar el partido diferente que el primer punto.

11. *Pedir ayuda al oponente.* Cuando la opinión de un oponente es pedida y el oponente da una opinión positiva, esta debe ser aceptada. Si ninguno de los jugadores tiene una opinión, la pelota es considerada como buena. La ayuda de un oponente solo esta disponible cuando esta decisión termina el punto.

12. *Corregir una pelota que fue cantada fuera.* Un jugador que canta un punto fuera deberá cambiar su decisión si el mismo se da cuenta que no esta seguro o que la pelota fue buena. El punto se debe dar al oponente y no debe ser jugado nuevamente. Sin embargo, cuando el jugador que recibe se retrae de cantar falta en una pelota que toca la red, el que sirve tiene derecho a dos servicios.

13. *Cantar los puntos de uno mismo fuera.* Con la excepción del primer servicio, un jugador deberá cantar los puntos en contra de si mismo en el caso que vea que la pelota fue fuera así no sea pedido por su oponente. El objetivo en cantar los puntos es la precisión. Todos los jugadores deberán cooperar para obtener este objetivo.

14. *Desacuerdo de la decisión de un compañero al cantar un punto.* Si un jugador canta el punto fuera y su compañero ve la pelota adentro, deberán cantarla buena. Es mas importante darle a su oponente el beneficio de la duda que evitar herir los sentimientos de su compañero. La mejor forma para hacerlo es hablar con su compañero acerca del error en voz baja y dejar que el mismo conceda el punto a los oponentes. Si una pelota que fue cantada fuera se cambia a buena, los principios de el código #12 aplican.

15. *Cantar el punto oíble o visible.* No importa que tan obvio es para un jugador que la pelota es fuera, el oponente tiene derecho a ver o a oír cuando se canta el punto.

16. *Dudas a las decisiones del oponente cuando canta los puntos.* Cuando un jugador tiene duda, el jugador puede preguntar: "Esta seguro/a?" Si el oponente confirma que la pelota fue fuera, esta decisión debe ser aceptada. Si el oponente admite duda, el pierde el punto. No debe haber mas discusión al respecto.

17. *El publico nunca deberá cantar los puntos.* Un jugador no debe buscar la ayuda de el publico para cantar el punto. Nadie en el publico hace parte del partido.

18. *Cantar el punto a tiempo elimina confusión.* Un jugador debe cantar los puntos a tiempo una vez que la pelota haya caído en la cancha. Se debe cantar el punto ya sea antes que el golpe del jugador sea fuera o antes que el oponente haya tenido la oportunidad de seguir jugando el punto. Cantar el punto a tiempo elimina confusión. Por ejemplo, un jugador llega a la red con una pelota fácil y se da cuenta que viene una pelota rodando desde otra cancha. El jugador continua avanzando hacia la red para pegarle a la pelota y su golpe envía la pelota fuera de la línea de fondo. El jugador pide un let. Este let no es valido porque el jugador perdió el derecho de cantar un let cuando escogió seguir el punto. El jugador tomo la decisión de jugar el punto para ganar o perder y por eso no tiene derecho a una segunda oportunidad.

CANTAR LOS PUNTOS

19. *Cantar lets cuando alguna pelota rueda en la cancha.* Cuando una pelota de una cancha del lado rueda dentro de la cancha, cualquier jugador debe cantar un let lo mas pronto posible. El jugador pierde el derecho de cantar un let si se demora en cantarlo.

20. *Tocar la pelota antes que pase al otro lado de la red, invasión de la cancha del oponente, doble golpe, y doble pique.* Un jugador deberá admitir si:

- la pelota toca al jugador;
- el jugador toca la red;
- el jugador toca el lado de la cancha del oponente;
- el jugador golpea la pelota antes que cruce la red;
- el jugador le pega doble vez a la pelota; o
- la pelota pica mas de una vez en el lado de su cancha.

21. *Pelotas que pasan por debajo o a través la red.* Un jugador debe cantar el punto cuando la pelota de su oponente pasa:

- a través de la red; o
- pega el piso antes de pasar la red o pasa por debajo.

22. *Cantar los puntos en canchas de arcilla (clay).* Si cualquier parte de la marca de la pelota toca la línea en una cancha de arcilla, le pelota es buena. Si solo puede ver parte de la marca de la pelota en la cancha, esto significa que la parte que falta esta en la línea o cinta. Un jugador debe mirar cuidadosamente una segunda vez cuando la pelota ha picado cerca a la línea en una cancha de arcilla. Ocasionalmente, una pelota tocara la línea, picara y dejara una marca entra detrás de la línea. Esto no significa que un jugador debe mostrarle la marca a su oponente. El oponente no deberá cruzar la cancha para mirar la marca. Ver **USTA Regulación IV.C.8**. Si el jugador escucha el sonido de la pelota picando en la línea ve una parte limpia en la cinta, el jugador debe darle el punto a su oponente.

SERVIR

23. *Jugador que sirve pide la tercera pelota.* Cuando el jugador que esta sirviendo pide las 3 pelotas, el jugador que recibe debe darle la tercera pelota si esta disponible. Pelotas que están a mucha distancia deben buscarse al final del game.

24. *Faltas de pie.* Un jugador puede avisarle a su oponente que ha cometido falta de pie. Si la falta de pie continua, el jugador puede tratar de localizar a un oficial. Si no hay un oficial disponible, el jugador puede cantar las faltas de pie notorias. Cumplir con las reglas de falta de pie es una función principalmente personal. La petición de que el jugador que esta sirviendo no debe ser penalizado porque el solo toco la línea y no subió a la red no es aceptable. La falta de pie habitual, ya sea intencional o no, es hacer trampa igual que cantar una pelota erradamente.

25. *Cantar el servicio en dobles.* En dobles el compañero de la persona que recibe debe cantar las pelotas que caen en la línea del servicio y el que recibe debe cantar la línea del lado y del centro. Sin embargo, cualquiera de los dos puede cantar una pelota si la ven claramente.

26. *Cantar el servicio cuando se esta sirviendo.* Ni el que sirve ni su compañero deben cantar falta en su primer servicio así crean que la pelota fue fuera porque el que recibe puede estar dándole al que sirve el beneficio de la duda. Hay una excepción. Si el que recibe devuelve el punto cuando la pelota fue falta y no la pone en juego, el jugador que sirve o su compañero pueden cantar la falta. El que sirve y su compañero deben cantar el segundo servicio fuera si lo vieron claramente.

27. *Cantar let en el servicio.* Cualquier jugador puede cantar let en el servicio. Esto debe hacerlo antes que la devolución se juegue. Si el servicio es un ace o casi ace el let debe ser cantado pronto.