

Notice: This translation of The Code is provided for informational purposes only. The English version of The Code represents the official version recognized by the United States Tennis Association, Inc. This translation does not represent a substitute for the official version, and any conflict between this translated version and the official version shall be resolved in favor of the official version. The USTA, its officers, directors, representatives, agents, volunteers, and affiliates, individually and collectively, disclaim any responsibility for the accuracy of this translation.

EL CÓDIGO

GUÍA DE LOS JUGADORES PARA UN JUEGO JUSTO Y LAS REGLAS NO ESCRITAS DEL TENIS

El Código no forma parte del Reglamento del Tenis de la ITF. Los jugadores deberán respetar *El Código*, salvo en el caso que un oficial asuma algunas de sus responsabilidades. Esta edición de *El Código* es una adaptación del original.

PRÓLOGO

Cuando en un saque la bola golpea a un compañero de juego que está parado en la red, ¿se trata de un “let,” falta, o punto perdido? Asimismo, ¿cual regla aplica luego de un saque, si la pelota antes de tocar la superficie, golpea al oponente quien se encuentra parado detrás de la línea de fondo? Las respuestas de estas preguntas son obvias para todo aquel que conozca los fundamentos del tenis, pero sin embargo, es sorprendente la cantidad de jugadores que no conocen estos fundamentos. Todos los jugadores tienen la responsabilidad de familiarizarse con las reglas y costumbres básicas del tenis. Es más, puede ser bastante penoso cuando un jugador toma una decisión de acuerdo a una regla y su oponente protesta con el siguiente comentario: “¡Bueno, yo nunca he escuchado esa regla!” El desconocimiento de las reglas constituye una ofensa por parte de un jugador y a menudo echa a perder lo que hubiera sido un buen partido.

Lo que se presenta por escrito aquí constituye la esencia de *El Código*, un resumen de procedimientos y reglas no escritas dictadas por la costumbre y tradición, las cuales todos los jugadores deben seguir. Ningún sistema de reglas cubre cada problema o situación específica. Si los jugadores, de buena fe, se atienen a los principios de *El Código*, siempre deberían poder llegar a un acuerdo, mientras que al mismo tiempo harán del tenis un juego mejor y más divertido para todos. Los principios enunciados en *El Código* deben aplicar en los casos que no están específicamente cubiertos por las **Reglas del Tenis de la ITF** o las **Reglas de la USTA**.

Antes de continuar leyendo, es posible que surjan las siguientes preguntas: Ya que existe un libro que contiene las reglas del tenis, ¿es necesario *El Código*? ¿No alcanza con conocer y comprender las reglas? Hay una serie de situaciones que no están específicamente descritas en las reglas pero sí están cubiertas sólo por costumbre y tradición. Por ejemplo, si hay duda respecto a si la pelota tocó la línea, el oponente tiene el beneficio de la duda. Este proceder no está indicado en el reglamento. Es más, la costumbre dicta los procedimientos estándares que deben utilizar los jugadores en tomar decisiones. Esas son las razones que justifican la necesidad de un código.

—Cnel. Nick Powel

PRINCIPIOS

1. *Se espera cortesía.* El tenis es un juego que requiere cooperación y cortesía.

2. *Los puntos jugados de buena fe son válidos.* Todos los puntos que hayan sido jugados de buena fe se mantienen. Por ejemplo, si luego de perder un punto, un jugador descubre que la red estaba cuatro pulgadas más alta, el punto se mantiene. Si un punto se juega del lado equivocado, éste no se repite. Si durante el desarrollo de un punto, un jugador se da cuenta que desde el comienzo se cometió un error (por ejemplo, se realizó el servicio desde el lado equivocado del campo), el jugador deberá continuar jugando el punto. Las acciones correctivas sólo deberán tomarse una vez que se finalice el punto.

Darse la mano al final del partido es un reconocimiento por parte de ambos jugadores de que el partido ha finalizado.

CALENTAMIENTO

3. *El calentamiento no es una práctica.* Un jugador debe proveerle a su oponente un calentamiento de cinco a diez minutos. Si un jugador se rehusa a calentar con su oponente, ese jugador pierde el derecho de calentar y el oponente puede calentar con otra persona. Algunos jugadores confunden el calentamiento y la práctica. Cada jugador debe esforzarse en realizar tiros en la dirección de su oponente. (Si los compañeros quieren calentar entre ellos mientras a su vez sus oponentes hacen lo mismo, lo pueden hacer.)

4. *Los calentamientos del servicio deben realizarse antes del primer servicio del partido.* Un jugador debe realizar todos los servicios de calentamiento antes del primer servicio del partido. El jugador que está efectuando la devolución debe hacerlo de un ritmo moderado, de una manera que no interrumpa al que está sirviendo.

MARCAR O CANTAR JUGADAS Y FALTAS

5. *El jugador canta las jugadas de su lado de la red.* El jugador canta o marca todas las jugadas que caen o que están dirigidas hacia su lado de la red.

6. *El oponente recibe el beneficio de la duda.* Cuando un partido se juega sin árbitros, los jugadores son responsables de tomar las decisiones, particularmente las relacionadas con cantar o marcar las líneas. Existe una diferencia sutil entre las decisiones de un jugador y aquellas de un árbitro quien está en la cancha. Un árbitro resuelve de manera imparcial una situación relacionada a una jugada, mientras que un jugador debe guiarse por el principio de que cualquier duda debe ser resuelta en favor del oponente. Un jugador cuya intención es ser escrupulosamente honesto al cantar las líneas, a menudo mantendrá una pelota en juego que pudo haber sido fuera o que descubre demasiado tarde que fue fuera ("out"). Aun así, el partido es más divertido jugado de esta manera.

7. *La pelota que toca cualquier parte de la línea es buena.* Si cualquier parte de la pelota toca la línea, la pelota es buena. Una pelota que esté 99% fuera de la línea sigue siendo 100% buena. Un jugador no podrá cantar una pelota como fuera ("out"), salvo que observe claramente que hay un espacio entre el lugar donde pique la pelota y la línea.

8. *Toda pelota que no puede marcarse como fuera ("out"), es buena.* Toda pelota que no pueda ser marcada como "out" es considerada una pelota buena. Ningún jugador puede cantar u "let" reclamando que no vieron la pelota. Una de las situaciones más irritantes del tenis ocurre cuando, luego de un peloteo ("rally")

duro e intenso, un jugador realiza un tiro bueno y el oponente dice: "No estoy seguro si fue bueno o fuera. Juguemos un 'let'." Recuerde que es la responsabilidad de cada jugador de cantar las pelotas dentro de su campo o dirigidas en dirección a su lado de la red. Si no se puede marcar claramente una pelota como fuera ("out"), entonces esa pelota es buena. Cuando un jugador dice que el tiro del oponente fue fuera ("out") pero ofrece volver a jugar el punto de tal manera de ofrecerle una oportunidad a su oponente, entonces queda claro que ese jugador en realidad dudó de que la pelota haya caído fuera.

9. *En partidos de dobles, cualquiera de los dos compañeros puede cantar las jugadas o faltas.* A pesar de que cualquiera de los dos compañeros en un dobles puede cantar una jugada, la apreciación de la jugada del jugador que esté sobre la línea es probablemente más certera que aquella del que la está mirando desde un ángulo cruzado.

10. *Todos los puntos se tratan de igual forma sin tener en cuenta su importancia.* Todos los puntos de un partido deben recibir igual tratamiento. No hay justificación para tratar el punto para ganar el partido ("match point") de forma diferente al primer punto.

11. *Solicitando la ayuda del oponente.* Cuando uno pide la opinión de un oponente y el oponente da una opinión positiva, la misma debe ser aceptada. Si ninguno de los jugadores da una opinión, entonces se considera como una pelota válida. La ayuda de un oponente está disponible únicamente en una jugada que finaliza un punto.

12. *Revertir la decisión de una pelota cantada como fuera ("out").* Un jugador que cantó o marcó una pelota como fuera ("out"), puede revertir la marcación en caso que le quede duda o se dé cuenta que la pelota en realidad había sido buena. El punto se le otorga al oponente y no se juega de nuevo. Sin embargo, cuando el que recibe el servicio revierte una falta por un servicio que tocó la red, le corresponderán dos saques al jugador que debe efectuar el servicio.

13. *El jugador marca o canta su propio tiro como fuera ("out").* Con la excepción del primer saque, un jugador debe cantar fuera ("out") sus propios tiros si ve claramente que la pelota es fuera ("out") sin que su oponente se lo pida. El objetivo primordial de marcar las jugadas es la precisión. Todos los jugadores deben cooperar para lograr este objetivo.

14. *Discrepancia entre compañeros en una jugada cantada o marcada.* Si un compañero canta una pelota como fuera ("out") y el otro compañero la ve como buena, la pelota es buena. Es más importante darle al oponente el beneficio de la duda que el evitar herir los sentimientos del propio compañero. La forma más apropiada de hacer esto es comentarle en voz baja al compañero acerca del error y luego dejar que él conceda el punto. Si una marcación se cambia de fuera a buena, se deben aplicar los principios del Código § 12.

15. *Jugadas cantadas de forma audible o visible.* No importa que tan obvio sea para un jugador que la pelota del oponente haya sido fuera, el oponente tiene derecho a que la jugada sea cantada sin demora, de manera audible o visible.

16. *Los espectadores nunca cantan las jugadas.* Un jugador no debe involucrar a un espectador en cantar una jugada. Los espectadores no tienen ningún papel en un partido.

17. *Las jugadas cantadas con prontitud eliminan las oportunidades dobles.* Un jugador debe cantar o marcar las jugadas sin demora. Una jugada debe ser cantada antes de que el tiro de devolución del jugador esté fuera de

juego o antes de que el oponente tenga la oportunidad de realizar el tiro de devolución.

El cantar las jugadas rápidamente eliminará la "oportunidad doble de ganar un punto", opción que algunos jugadores ponen en práctica. Para ilustrar esta situación, un jugador está avanzando hacia la red para ganar el punto con un tiro fácil y ve que una pelota de la cancha adyacente está rodando en dirección a su cancha. El jugador continúa avanzando y realiza su tiro, sólo para ver que su tiro, supuestamente fácil, sobrepasa la línea de fondo. Después, el jugador canta un "let." Esa reclamación no es válida porque el jugador renunció el derecho de cantar el "let" al haber elegido jugar la pelota. El jugador tomó el riesgo de ganar o perder el punto y no tiene derecho a una segunda oportunidad.

18. *Cantar "let" cuando la pelota rueda hacia la cancha.* Cuando una pelota proveniente de otra cancha entra el área de juego, cualquier jugador afectado dentro del campo de juego puede cantar un "let" tan pronto que se dé cuenta de la presencia de esa pelota. El jugador pierde el derecho de marcar un "let" si se demora en cantar el "let" más allá de lo razonable.

19. *Toques, pegarle a la pelota antes de que cruce la red, invasión de la cancha del oponente, doble golpe y doble rebote.* Un jugador debe admitir rápidamente cuando:

- Una pelota en juego toca al jugador;
- El jugador toca la red o la cancha del oponente mientras la pelota está en juego;
- El jugador golpea una pelota antes de que cruce la red;
- El jugador deliberadamente carga o le pega dos veces a la pelota; o
- Una pelota rebota más de una vez en el lado de la cancha del jugador.

El oponente no tiene derecho a cantar estas jugadas.

20. *Pelotas que pasan a través de la red o pican en el piso.* Un jugador puede decidir respecto a una pelota que el oponente pegó cuando la misma:

- Pasa a través de la red; o
- Toca el piso antes de pasar sobre la red.

21. *Cantando jugadas en canchas de arcilla.* Si cualquier parte de una pelota deja una marca en una línea de una cancha de arcilla, esa pelota debe ser marcada como buena. Si sólo se puede ver parte de una marca en la cancha, eso significa que la parte restante está en la línea o la cinta. Un jugador debe re-examinar cuidadosamente el punto de ubicación final que esté cerca de una línea en una cancha de arcilla. A veces una pelota golpeará la cinta, rebotará y luego dejará una marca completa detrás de la línea. Si un jugador escucha el sonido de la pelota golpeando la cinta y luego ve un punto limpio en la cinta cerca de la marca, el jugador debe otorgarle el punto a su oponente. No se le requiere al jugador el mostrarle la marca a su oponente.

El oponente no deberá pasar al otro lado de la red para inspeccionar la marca.

SERVICIO

22. *El servidor pide una tercera pelota.* Cuando el servidor pide tres pelotas, el que recibe debe acceder al pedido cuando la tercera pelota esté fácilmente accesible. Las pelotas alejadas deben ser recuperadas al final de un juego.

23. *Evitar las faltas de pie.* Los jugadores deben evitar las faltas de pie porque las mismas violan las **Reglas del Tenis de la ITF**. Se comete una falta de pie

cuando un pie roza la línea, aún cuando el jugador no sigue el servicio hacia la red.

24. *Cantando las faltas de pie.* El que recibe el servicio o su compañero puede cantar las faltas de pie sólo después de que todos los esfuerzos razonables, tales como advertir al servidor e intentar conseguir un árbitro en la cancha, hayan fracasado y la falta de pie es tan flagrante que la misma es perceptible desde el lado de él que recibe.

25. *Cantar o marcar el servicio en dobles.* En dobles, el compañero de él que recibe el servicio debe marcar la línea del servicio y él que recibe debe marcar la línea paralela y la línea central del servicio. Sin embargo, cualquiera de los compañeros puede marcar una pelota que vea claramente.

26. *Cantar los servicios por parte del equipo que está efectuando el servicio.* Ni el servidor ni el compañero del servidor debe cantar una falta en el primer servicio, incluso si piensan que es fuera ("out"), porque puede ser que él que recibe esté otorgándole al servidor el beneficio de la duda. Existe una excepción. Si él que recibe juega un primer servicio que es una falta y la pelota devuelta no entra en juego, entonces el servidor o el compañero del servidor puede cantar la falta. El servidor y el compañero del servidor deberá marcar un "out" en cualquier segundo servicio que observen que es claramente una falta.

27. *Cantar "lets" en los servicios.* Cualquier jugador puede cantar un "let" en un servicio. El "let" debe ser cantado antes de que la devolución del servicio esté fuera de juego o sea golpeada por el servidor o el compañero del servidor. Si el saque es o aparenta ser un "ace," cualquier "let" debe ser cantado rápidamente.

28. *Faltas evidentes.* Un jugador no debe continuar una jugada o devolver sobre la red ninguna falta obvia. El hacerlo constituye una descortesía y podría ser una forma de triquiñuela. Por otro lado, si un jugador no canta o marca una bola fuera ("out") en un servicio que pica cerca de la línea, otorgándole así el beneficio de la duda al oponente, el servidor no tiene derecho a repetir ese punto.

29. *Preparación de él que recibe.* El que recibe deberá jugar al ritmo razonable del servidor. El que recibe no debe realizar ningún esfuerzo en devolver un servicio si él que recibe no se encuentra listo. Si un jugador intenta devolver un servicio (incluso si se trata de un servicio "rápido"), entonces se presume que él que recibe (o el equipo que está recibiendo) está listo.

30. *Demoras durante el servicio.* Cuando el movimiento del segundo servicio del servidor es interrumpido por una pelota que está entrando a la cancha, se le otorgarán al servidor dos servicios. Cuando existe una demora entre el primer y segundo servicio:

- Se le otorga al servidor un servicio si el servidor fue quien ocasionó la demora;
- Se le otorga al servidor dos servicios si la demora fue ocasionada por él que recibe o por una interferencia externa.

El tiempo que se tarda en retirar una pelota que ingresa a la cancha entre un primer y segundo servicio, no se considera un lapso suficiente de tiempo como para otorgarle al servidor dos saques, salvo que ese tiempo sea tan prolongado como para constituir una interrupción. El que recibe deberá juzgar si esa demora es suficientemente prolongada como para justificar el otorgarle dos saques al servidor.

PUNTUACIÓN

31. *El servidor anuncia el puntaje.* El servidor debe anunciar el puntaje del partido antes del primer punto de un juego ("game") y anunciar cada punto individual del juego antes de cada punto dentro del juego en curso.

32. *Controversias.* Las controversias respecto a la puntuación del juego deben ser resueltas mediante el empleo de uno de los siguientes métodos, los cuales aparecen detallados a continuación, por orden de preferencia:

- Se deben contabilizar todos los puntos y juegos ("games") que los jugadores concuerden y sólo volver a jugarse los puntos o juegos ("games") que están en discusión;
- Se debe jugar a partir de una puntuación que sea mutuamente aceptada por todos los jugadores;
- Haga girar una raqueta o lance una moneda.

SITUACIONES RELACIONADOS CON ESTORBOS

33. *Reclamando un estorbo.* Un jugador que reclama un estorbo debe detener la jugada tan pronto sea posible.

34. *Hablando mientras la pelota está en juego.*

- Los jugadores de sencillos ("singles") no deben hablar durante los puntos.
- Los compañeros de dobles pueden hablar entre ellos mientras la pelota se dirige hacia ellos.
- Los jugadores de dobles no deben hablar cuando la pelota se dirige hacia el lado de la cancha del oponente.
- Cuando la charla interfiere con la habilidad del oponente de jugar la pelota, eso se trata de un estorbo o interferencia.

Por ejemplo, si un jugador de dobles lanza la pelota en voleo alto débil y grita "retrocede" y ese grito distrae al oponente que está por devolver la pelota, entonces el oponente puede reclamar el punto para sí mismo sobre la base de una interferencia deliberada. Si el oponente elige jugar ese voleo y lo falla, el oponente pierde el punto debido a que no realizó el reclamo respecto al estorbo o interferencia a su debido tiempo.

Por ejemplo, si un jugador grita luego de una lesión o luego de ser picado por una abeja, esto constituye un estorbo no intencional que le permitirá al oponente reclamar un "let."

35. *Movimiento corporal.* Un jugador puede amagar con el cuerpo mientras la pelota está en juego. El jugador puede cambiar de posición en cualquier momento, incluso mientras el servidor está lanzando la pelota. Cualquier otro movimiento o sonido que se realice solamente para distraer al oponente, incluyendo, pero no limitándose, a mover los brazos o la raqueta de un lado para el otro o dar patadas en el piso, no está permitido.

36. *"Let" debido a un estorbo no intencional.* Un jugador que ha sido estorbado o interferido por un acto no intencional de su oponente o debido a otro factor que se encuentre fuera del control del jugador, es acreedor a un "let" sólo si el jugador pudo haber ejecutado el tiro si no hubiera sido estorbado. No se autoriza un "let" por estorbos que están dentro del control del jugador. Por ejemplo, el reclamo de un "let" debido a que el jugador se tropezó con su propia gorra debe ser negado.

37. *Gruídos*. Un jugador debe evitar los gruídos y el emitir otros sonidos en voz alta. Los gruídos y otros ruidos fuertes pueden no sólo molestar a los oponentes sino también a los jugadores de canchas adyacentes. En casos extremos, un oponente o un jugador en una cancha adyacente puede buscar la asistencia de un árbitro. Los gruídos y el hacer otros ruidos molestos que afecten el resultado de un punto, constituyen estorbos. Solamente un árbitro puede determinar que estas acciones constituyen estorbos y ordenar que se juegue un "let" o dar por perdido un punto, dependiendo de si el árbitro había previamente advertido al jugador que realizó esas ofensas.

38. *Lesión causada por jugador*. Cuando un jugador lesiona accidentalmente a un oponente, el oponente es el que sufre las consecuencias. Considere la situación en la cual la raqueta del servidor golpea accidentalmente a el que recibe y lo incapacita. El que recibe no logra reincorporarse al juego dentro del plazo de tiempo estipulado. A pesar de que el servidor fue quien causó la lesión, el servidor gana el partido por causa del retiro.

Por otro lado, cuando un jugador lesiona en forma deliberada a su oponente de manera tal que lo afecta en su capacidad de juego, entonces es el oponente quien gana el partido por defecto ("by default"). Pegarle a una pelota o tirar una raqueta con furia es considerado un acto deliberado.

¿CUÁNDO CONTACTAR A UN ÁRBITRO?

39. *Retirarse de un partido o de un torneo*. Un jugador que ha decidido no jugar un partido o un torneo debe notificar al "Referee" de inmediato.

40. *Demoras*. El acto de retrasar o demorar constituye una violación del principio del juego continuo que forma parte de las **Reglas del Tenis de la ITF**. Un jugador que observa un problema de demoras debe contactar a un árbitro. Las siguientes acciones constituyen demoras o retrasos:

- Calentar más tiempo de lo permitido;
- Jugar cerca de un-tercio ($\frac{1}{3}$) del ritmo normal de ese jugador;
- Demorar más de 90 segundos en los cambios de lado entre juegos ("games") o más de 2 minutos en el descanso de un "set."
- Tomar más tiempo que el autorizado durante un período de descanso;
- Iniciar una discusión o disputa con el objetivo de descansar;
- Retirar una pelota de un primer servicio errado que no necesita ser retirada; o
- Rebotar excesivamente la pelota antes de cualquier servicio.

La demora o retraso está sujeto al Sistema de Penalizaciones por Puntos ("Point Penalty System").

41. *Solicitar árbitros durante el juego*. Aún cuando normalmente un jugador no debe abandonar el área de juego, el jugador puede contactar a un árbitro para solicitarle ayuda. Algunas de las razones para contactar a un árbitro son:

- Demoras;
- Faltas de pie flagrantes;
- Gruídos extremos;
- Tiempo o pausa ("timeout") por motivos médicos o de sangrado;
- Disputa por la puntuación; o
- Un patrón de cantar o marcar mal las jugadas.

El jugador puede rehusarse a jugar hasta recibir una respuesta por parte del árbitro.

SITUACIONES RELACIONADAS CON LAS PELOTAS

42. *Recuperando pelotas extraviadas.* Cada jugador es responsable de remover las pelotas extraviadas y otros objetos de su lado del campo. Siempre que una pelota no esté en juego, todo jugador debe honrar el pedido de su oponente de remover una pelota de su lado de la cancha o de un área fuera de la cancha que se encuentre razonablemente cerca del área de juego. Ningún jugador debe ir hacia la parte posterior de una cancha adyacente para recuperar una pelota o pedirle al jugador de una cancha adyacente que le devuelva una pelota mientras están jugando un punto. Cuando un jugador devuelve una pelota de una cancha adyacente, el jugador debe esperar hasta que termine de jugar el punto en la cancha a donde se devolverá la pelota y luego devolverla directamente a uno de los jugadores, preferiblemente al servidor.

43. *Atrapando una pelota.* Si un jugador atrapa una pelota en juego antes de que pique, el jugador pierde el punto sin importar donde esté parado ese jugador.

44. *Pelotas nuevas para el tercer "set."* Cuando en un torneo se especifica que deben usar pelotas nuevas para el tercer "set," se deben usar pelotas nuevas salvo que todos los jugadores acuerden lo contrario.

MISCELÁNEO

45. *Ropa o equipo defectuosos.* Si la ropa o el equipo, que no sea la raqueta, se torna inservible debido a circunstancias más allá del control del jugador, el partido puede ser suspendido por un periodo de tiempo razonable. Un jugador puede retirarse de la cancha para corregir ese problema, luego de que finalice el punto. Si se rompe una raqueta o una cuerda, el jugador puede retirarse de la cancha para obtener un reemplazo, pero el mismo estará sujeto al código de violaciones estipulado en el Sistema de Penalizaciones por Puntos ("*Point Penalty System*").

46. *Ubicación de las toallas.* Las toallas deben ser ubicadas en el piso fuera del poste de la red o en la valla o verja posterior. La ropa o las toallas nunca deben ser ubicadas sobre la red.