


Escuela Central de Gimnasia

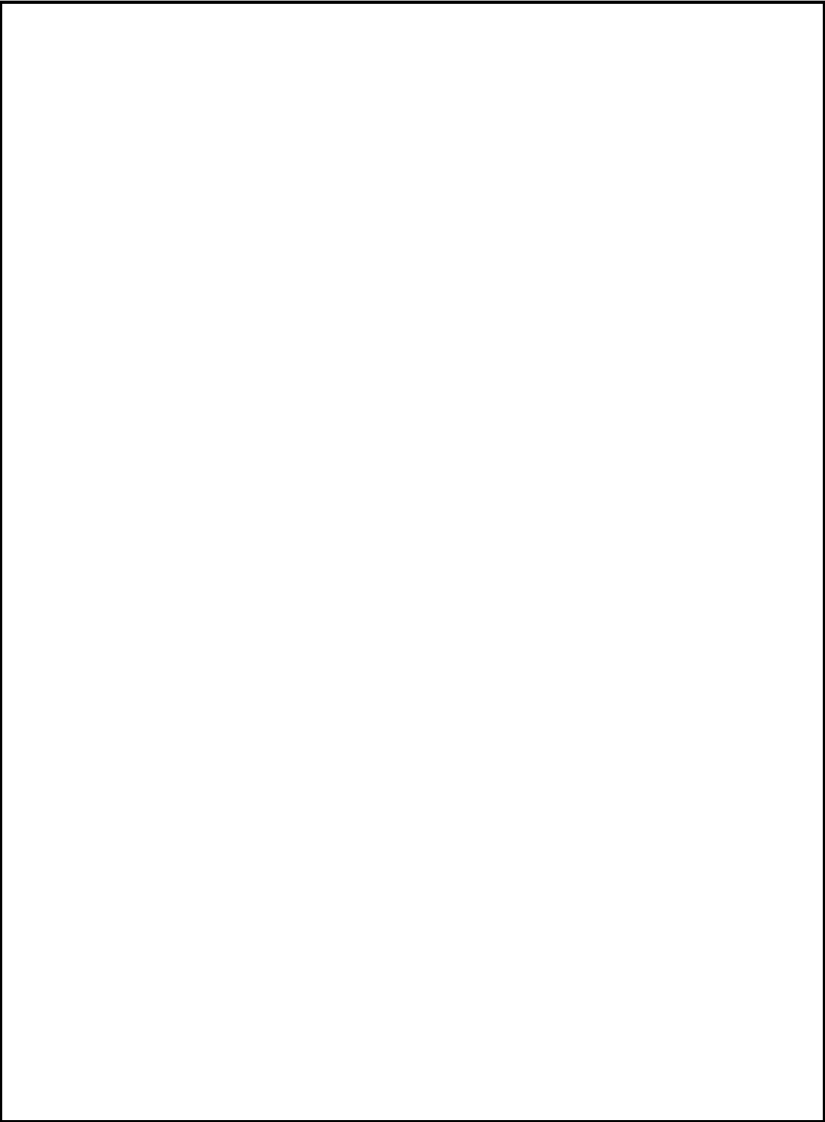


Lawn-Tennis

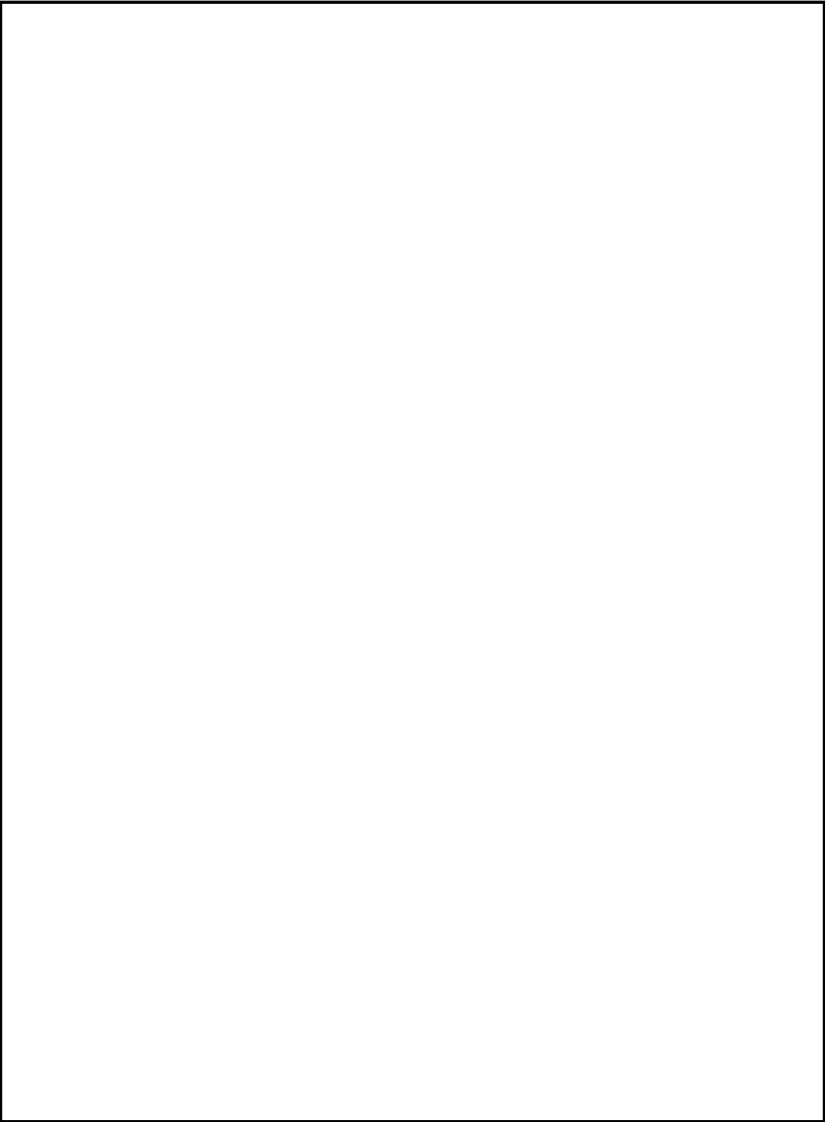
REGLAS
— DEL —
JUEGO

TOLEDO

Imprenta del Colegio de María Cristina
1929



LAWN-TENNIS



Escuela Central de Gimnasia

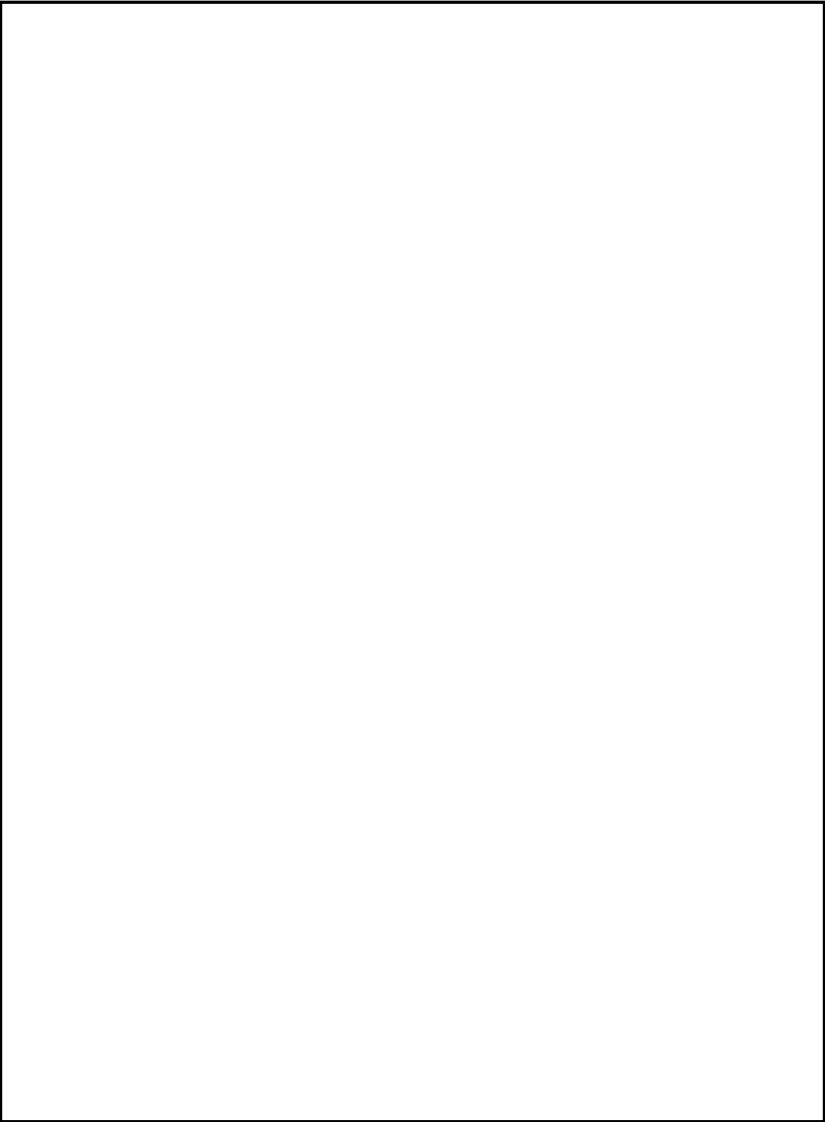
Lawn-Tennis

REGLAS
DEL
JUEGO

TOLEDO

Imprenta del Colegio de María Cristina

1929





EL JUEGO SIMPLE

(ENTRE DOS JUGADORES)

1. El patio tendrá 8'23 m. de ancho y 23'78 m. de largo para los partidos entre dos jugadores, y estará dividido a través en su mitad por una red, los extremos de la cual están sujetos a dos postes, los cuales están clavados a 0'91 m. fuera del patio en cada lado.—La altura de la red es de 1'06 m. en los postes y de 0,91 m. en el centro. A cada extremo del patio, paralelo con la red y a una distancia de 11'89 m. de la misma, se trazarán las líneas de Base, las extremidades de las cuales se encontrarán con las líneas del lado.—En la mitad del terreno comprendido entre las líneas del lado y paralelas con ellas, se tirará la línea de mitad del patio, dividiendo el espacio en cada lado de la red en dos partes iguales, llamadas patios derechos e izquierdos.—A cada lado de la red, y a una distancia de 6,38 metros de la misma y paralela con ella, se tiran las líneas de saque.

2. Las pelotas no podrán tener menos de 0'0637 m., ni más de 0,065 m. de diámetro y no pesarán menos de 53 gramos ni más de 57 gramos.

3. En los partidos en que se nombren árbitros, sus decisiones serán inapelables; pero cuando un Juez árbitro sea nombrado, podrá apelarse al mismo de cualquier decisión de un árbitro, sobre una cuestión o punto del reglamento.

4. La elección de lados y el derecho de sacar durante el

primer juego se decidirá por suerte, con tal que si el ganador de la suerte opta por el derecho de sacar, el otro jugador tendrá el derecho de escoger el lado, y viceversa; y con tal que el que resulte favorecido por la suerte pueda, si es que lo prefiere, exigir al otro jugador que haga la primera elección.

5. Los jugadores se colocarán en los lados opuestos de la red; el jugador que primero entrega la pelota será llamado Sacador y el otro Devolvedor.

6. Una vez terminado el primer juego, el Sacador pasará a ser Devolvedor y el Devolvedor, Sacador; y así continuará alternativamente en los juegos consecutivos de una partida.

7. El Sacador se colocará con un pie más allá de la línea de la Base (esto es, más lejos de la red que la línea de la Base) y con el otro pie sobre la línea de la Base y entregará el saque desde los patios derecho e izquierdo alternativamente, empezando desde el derecho.

8. La pelota sacada debe caer dentro de la línea del saque, la línea del medio patio y la línea del lado, del patio que esté diagonalmente opuesto a aquél desde donde fué sacada, o sobre cualquiera de dichas líneas.

9. Será falta si el saque está hecho desde el patio equivocado o si el Sacador no está colocado en el momento de entregarlo, tal como está previsto en la regla 7, o si la pelota sacada cae en la red o más allá de la línea del saque, o si cae fuera del patio o en el patio equivocado; no será falta si el pie del Sacador que ha de estar más allá de la línea de la Base, no toca al suelo en el momento en que entregue el saque.

10. Una falta no debe ser devuelta.

11. Después de una falta, el Sacador sacará otra vez desde el mismo patio que sacó cuando hizo la falta, a menos que la falta procediese de haber sacado desde el patio equivocado.

12. No podrá ser reclamada una falta hasta después del segundo saque.

13. El saque no podrá ser contestado de bolea (esto es, devuelto antes de que toque al suelo la pelota).

14. El Sacador no sacará hasta que el Devolvedor esté preparado.—Si el último intenta devolver el saque, se considerará que estaba ya preparado.

15. La pelota está en juego desde el momento en que haya sido sacada (a menos que haya falta), hasta que sea contestada de bolea por el Devolvedor en su primer golpe o hasta que caiga en la red o fuera del patio o haya tocado a alguno de los jugadores o cualquier cosa que éstos llevarén o usaren excepto su raqueta en el acto de pegar, o bien cuando sea pegada por uno u otro de los jugadores más de una vez consecutiva con su raqueta, o también cuando fuese pegada de bolea antes de haber pasado por encima de la red o faltase la pelota de pasar por sobre la red antes de su primer bote (salvo la excepción prevista en la regla 17), o cuando haya tocado dos veces consecutivas al suelo, en uno u otro lado de la red, aunque la segunda vez fuese fuera del patio.

16. Es vuelta si la pelota sacada toca la red, con tal que el saque sea por lo demás bueno o si un saque o falta fuesen hechos cuando el Devolvedor no esté preparado; o si cualquiera de los jugadores se viese imposibilitado por fuerza mayor de hacer el saque o devolver la pelota “en juego”.—En el caso de una vuelta, el saque o tanto no se contará y el Sacador sacará otra vez.

17. La pelota devuelta es buena aunque toque la red, o si pasando fuera de cualquier poste, cae sobre o dentro de cualquiera de las líneas que limitan el patio hacia el cual la pelota es tirada.

18. El Sacador gana un tanto si el Devolvedor:

a) Devuelve de bolea el saque.

b) Deja de devolver el saque o una pelota en juego (excepto en caso de una vuelta).

c) Devuelve el saque o la pelota en juego, de manera que caiga fuera de algunas de las líneas que forman los límites del patio de su contrario, o si pierde un tanto, por infringir alguno de los casos previstos en la regla 20.

19. El Devolvedor gana un tanto si el Sacador:

a) Hace dos faltas de saque consecutivas.

b) Deja de devolver la pelota en juego (excepto en el caso de una vuelta).

c) Devuelve la pelota en juego fuera de alguna de las líneas que limitan el patio de su contrario, o si pierde un tanto por infringir alguno de esos casos previstos en la regla 20.

20. Cualquiera de ambos jugadores pierde un tanto:

a) Si la pelota, mientras está en juego, toca a él o cualquier cosa que use o lleve, excepto su raqueta en el momento de pegar a la pelota.

b) Si toca o pega más de una vez a la pelota consecutivamente con su raqueta.

c) Si toca la red o algunos de sus soportes mientras la pelota está en juego.

d) O si pega a la pelota de bolea, antes que ésta haya pasado la red.

21. El primer tanto ganado por cualquiera de los jugadores, se cuenta y llama 15 por aquel jugador; el segundo tanto ganado por cualquiera de los jugadores, se cuenta y llama 30 por aquel jugador; el tercer tanto ganado por cualquiera de los jugadores, se cuenta y llama 40 por aquel jugador, y el tanto obtenido por cualquiera de los jugadores, se le llama "juego", ganado por aquel jugador, excepto en el caso siguiente:

Si ambos jugadores han tenido cada uno tres tantos, el jue-

go está igualado y el próximo tanto ganado por alguno de los jugadores, se le llama tanto de ventaja por aquel jugador. Si el mismo jugador gana el próximo tanto, gana el juego; si pierde el próximo, vuelven a estar igualados, y así sucesivamente, hasta que uno u otro de los jugadores gana dos tantos seguidos, después de estar igualados; entonces el juego es ganado por aquel jugador.

22. El jugador que primero gana seis juegos gana una partida, excepto en el caso siguiente:

Si ambos jugadores llegan a ganar cinco juegos cada uno, estarán iguales de juegos; y el próximo juego ganado por un jugador u otro, será llamado y contado juego de ventaja por aquel jugador, y si el mismo jugador gana el próximo juego, gana la partida; si pierde el próximo juego, vuelven a quedar igualados de juegos; y así sucesivamente hasta que uno u otro de los jugadores gane dos juegos consecutivos siguientes al que hubieren quedado igualados, ganando entonces la partida.

NOTA.—Los jugadores pueden de antemano convenir en no jugar juegos de ventaja, decidiéndose entonces la partida por un juego, después de haber llegado a igualados de juegos.

23. Los jugadores cambiarán de lados al final del primero, tercero y todos los juegos alternados sucesivos de cada partida, a menos que el número de juegos en dicha partida sea impar.—Podrán, no obstante, de común acuerdo y con previo aviso al árbitro, convenir los jugadores antes de empezar el segundo juego de un "match", en cambiar únicamente los lados al final de cada partida, excepto la decisiva y última partida, en la cual deberán cambiar de lados al final del primero, tercero y todos los juegos alternados sucesivos de dicha partida.

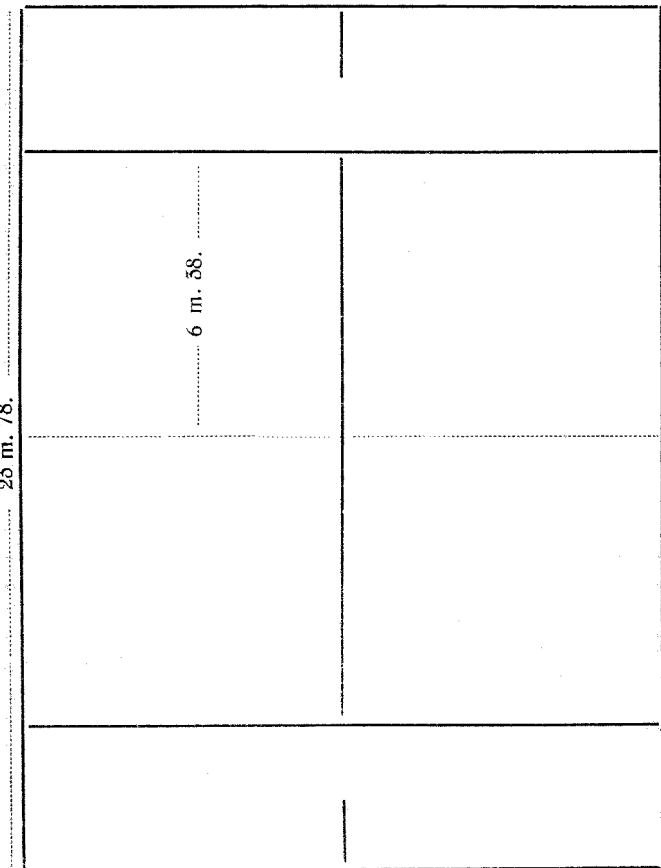
24. Cuando se juega una serie de partidas, el jugador que hubiese sido Sacador en el último juego de una partida, será Devolvedor en el primer juego de la siguiente.

PATIO DE JUEGO SIMPLE

8 m. 25.

25 m. 78.

6 m. 58.



VENTAJAS

25. Las ventajas consisten en tantos recibidos o debidos, con objeto de equilibrar las fuerzas de los jugadores.

En el caso de tantos recibidos:

a) Un sexto de quince es un tanto dado en cada seis juegos de una partida, en la forma indicada en la anexa tabla.

b) Asimismo, dos sextos, tres sextos, cuatro sextos y cinco sextos de quince, son, respectivamente, dos, tres, cuatro y cinco tantos dados en cada seis juegos de una partida, en la forma indicada en la anexa tabla.

Tabla primera.

	1.er juego	2.º juego	3.er juego	4.º juego	5.º juego	6.º juego
$\frac{1}{6}$ de 15	0	15	0	0	0	0
$\frac{2}{6}$ de 15	0	15	0	15	0	0
$\frac{3}{6}$ de 15	0	15	0	15	0	15
$\frac{4}{6}$ de 15	0	15	0	15	15	15
$\frac{5}{6}$ de 15	0	15	15	15	15	15

EJEMPLO.—Un jugador que recibe cuatro sextos de quince no recibe ningún tanto en el primero y tercer juegos y quince en el segundo, cuarto, quinto y sexto juegos de una partida.

NOTA.—La tabla no se lleva más allá del sexto juego, puesto que en los próximos y todos los otros sucesivos seis juegos, vuelven los tantos a encontrarse en las mismas posiciones indicadas.

c) Los anteriores tantos pueden ser dados en aumento de otros tantos recibidos.

d) Quince, es un tanto dado al principio de cada juego de una partida.

e) Treinta, son dos tantos dados al principio de cada juego de una partida.

f) Cuarenta, son tres tantos dados al principio de cada juego de una partida.

26. En el caso de tantos debidos:

a) Un sexto de quince es un tanto debido en cada seis juegos de una partida, en la forma indicada en la anexa tabla.

b) Asimismo, dos sextos, tres sextos, cuatro sextos y cinco sextos de quince, son, respectivamente, dos, tres, cuatro y cinco tantos debidos en cada seis juegos de una partida en la forma indicada en la siguiente tabla:

Tabla segunda

	1.er juego	2.º juego	3.er juego	4.º juego	5.º juego	6.º juego
$\frac{1}{6}$ de 15	15	0	0	0	0	0
$\frac{2}{6}$ de 15	15	0	15	0	0	0
$\frac{3}{6}$ de 15	15	0	15	0	15	0
$\frac{4}{6}$ de 15	15	0	15	0	15	15
$\frac{5}{6}$ de 15	15	0	15	15	15	15

EJEMPLO.—Un jugador que deba dos sextos de quince, debería quince en el primero y tercer juegos y nada en el segundo, cuarto, quinto y sexto juegos.

NOTA.—La tabla no se lleva más allá del sexto juego, puesto que en los próximos y todos los otros sucesivos seis juegos vuelven los tantos a encontrarse en las mismas posiciones indicadas.

c) Los anteriores tantos pueden ser debidos, en aumento de otros ya debidos.

d) Quince es un tanto debido al principio de cada juego de una partida.

e) Treinta, son dos tantos debidos al principio de cada juego de una partida.

f) Cuarenta, son tres tantos debidos al principio de cada juego de una partida.

27. Otra ventaja es la del medio patio, espacio comprendido entre la red, la línea lateral, la línea de Base y la línea central prolongada hasta la línea de Base. Para no perder tanto el jugador, que dará la ventaja de medio patio, no puede tirar su pelota, cuando está en juego, más que al medio patio convenido anticipadamente.

28. Siendo en los "handicaps" la habilidad de los jugadores con frecuencia muy desproporcionada, puede contarse por tantos (100 como máximo), sin revancha.



EL JUEGO DOBLE

(ENTRE TRES O CUATRO JUGADORES)

29. Las reglas que anteceden se aplican al juego doble, de tres o cuatro jugadores, salvo las modificaciones siguientes:

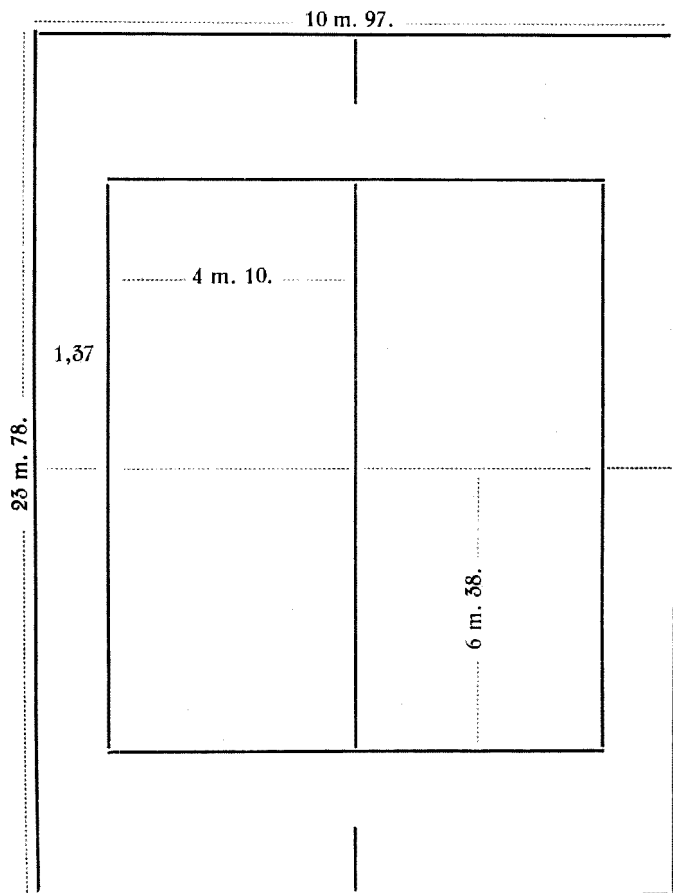
30. Para el juego doble, entre tres o cuatro jugadores, el patio es de 10'97 metros de ancho.—Dentro de las líneas del lado y a una distancia de 1'37 metros de ellas y paralelas con las mismas, se tiran las líneas del saque del lado.—Por lo demás, el patio es similar al que se describe en la regla 1.

31. En el juego de tres jugadores, el jugador sólo sacará en cada juego alternado.

32. En el juego de cuatro jugadores, el campo a quien corresponda el derecho de sacar en el primer juego, puede decidir cuál de ambos compañeros lo hará, y el campo contrario puede decidirlo asimismo en el segundo juego.—El compañero de un jugador que haya sacado en el primer juego, sacará en el tercero; el compañero del jugador que haya sacado en el segundo juego, sacará en el cuarto, y así sucesivamente y el mismo orden en los sucesivos juegos de una partida.

33. Los jugadores harán el saque alternativamente durante cada juego; ningún jugador podrá devolver un saque entregado a su compañero, y el orden de sacar o devolver una vez establecido, no se alterará ni tampoco el Devolvedor cambiará de patio para recibir el saque antes del final de la partida.

PATIO DE JUEGO DOBLE



34. La pelota sacada debe caer dentro del espacio comprendido entre la línea del saque, línea de medio patio y línea de lado de saque, que está diagonalmente opuesta a aquél desde donde fué sacada o sobre cualquiera de dichas líneas.

35. Es falta si la pelota no cae según está previsto en la regla 32 o si toca el compañero del Sacador o cualquier otro objeto que use o lleve.

36. Si un jugador saca fuera de su turno, el árbitro, tan pronto como la equivocación se descubra, por él o por cualquiera de los jugadores, ordenará al jugador a quien correspondiese haber sacado, que entregue el saque; pero todos los tantos obtenidos y cualquier falta hecha hasta antes de descubrirse la equivocación, serán válidos y por lo tanto contados.—Si el juego hubiese sido terminado antes de observar la equivocación, entonces el saque en el próximo juego alternado lo entregará el compañero del jugador que sacó fuera de su turno, y así sucesivamente en rotación regular.



APENDICE DE ACLARACIÓN = DE CASOS DUDOSOS =

ADICIÓN A LAS REGLAS DEL JUEGO

1. En ningún caso puede el Devolvedor contestar el saque de bolea, ni aunque la pelota esté claramente fuera del patio del saque.

2. Si la pelota da contra un jugador o éste da contra la pelota en juego (a menos que por ello haga una buena devolución), pierde un tanto, ya estuviese el jugador dentro los límites del patio o fuera de ellos. (Por definición de "en juego", véase la regla 15).

3. Si el saque es entregado antes que el Devolvedor esté preparado e intenta devolverlo sin conseguirlo, pierde un tanto.

4. Si el Devolvedor grita "No estoy preparado", después de ser entregado el saque, pero antes de tocar la pelota al suelo, no puede reclamar una falta porque la pelota cayese posteriormente fuera del patio del saque.

5. Si el Sacador, al intentar sacar, yerra la pelota, no se cuenta como falta; pero si la toca, por ligeramente que lo fuese, con la raqueta hace por ello un nuevo saque, y las reglas que rigen para el saque se aplican desde luego.

6. Si la pelota, sacada o devuelta, cae en el campo correcto y botando torcidamente o impelida por el viento retrocede, pa-

sando otra vez por sobre la red, el jugador a quien correspon-da jugarla puede adelantarse hasta sobre la red y jugar la pe-leta con tal que ni él ni parte alguna de sus ropas o raqueta toque la red.—Si no consigue devolver la pelota, su contrario gana un tanto, aunque la pelota hubiese retrocedido y pasado a la otra parte de la red.

7. Si un jugador arroja su raqueta a la pelota y así consi-gue devolverla al patio correcto, pierde un tanto.

8. Si un jugador coge la pelota en su raqueta y anda con ella hacia la red y llegando allí la deja caer por encima de la red en el patio, pierde un tanto, puesto que esta acción no puede considerarse como acto de pegar (véase regla 15).

9. Si la raqueta de un jugador pasa por encima de la red después de haber devuelto la pelota, no pierde el tanto, con tal que la pelota haya pasado por encima de la red antes de ser jugada y haya sido correctamente devuelta.

10. Si un jugador o su raqueta toca los postes o soportes de la red, mientras la pelota está en juego, pierde un tanto. (Por definición de “en juego”, véase regla 15.)

11. Si a un jugador le resbala y escapa de sus manos la raqueta y da contra la red mientras la pelota está en juego, pierde un tanto.

12. Si un jugador, para evitar de tocar la red, salta por so-bre de ella mientras la pelota está en juego, pierde un tanto.

13. Si una pelota es devuelta desde fuera de los postes, ya sea más arriba o más abajo del nivel de la parte alta de la red y cae dentro de patio es considerada como buena.

14. Si un jugador consigue devolver una pelota, sacada o en juego, que fuese a dar contra otra pelota que esté en el suelo del patio, es considerada buena.

15. Si un espectador impide u obstruye a un jugador, se concederá una vuelta, según la regla 16.

16. Una vuelta no anula una falta anterior.

17. El saque se empieza siempre desde el patio derecho,

aun en el caso de que haya tantos de ventaja dados o debidos, y el saque continúa alternativamente desde los patios derecho e izquierdo.

18. Si un árbitro, equivocadamente, dice "Falta", e inmediatamente rectifica y dice "Jueguen", y el Devolvedor no consigue devolver la pelota, se concederá una vuelta.

19. Si la pelota en juego (que no sea saque) da contra cualquiera parte de la red o los postes en que se apoya, por baja que sea la parte donde diese (mientras no toque al suelo) y por cualquiera causa eventual se va hacia arriba y cae dentro del patio correcto, la pelota es considerada buena.

20. Si en un juego doble el saque del Sacador da contra cualquiera de sus contrarios, gana un tanto.

21. Si se suspende un partido, por causa de lluvia, obscuridad u otro motivo similar y se continúa al día siguiente, el partido vuelve a reanudarse desde el punto donde fué suspendido el día anterior.—Para empezar de nuevo el partido entero será indispensable el consentimiento del árbitro.

22. Si dos jugadores, en un partido que uno de ellos dé tantos de ventaja al otro, sufren una equivocación en los tantos, el partido es considerado válido, a menos que la equivocación partiese de erróneas instrucciones dadas por el árbitro o cualquiera persona o personas que actúen a sus órdenes, en cuyo caso el que haya perdido puede exigir que el partido sea jugado otra vez, a menos que los tantos equivocados fuesen a su favor. Dicha reclamación debe hacerse dentro de un tiempo razonable.

23. Una decisión similar se tomará cuando dos jugadores dejan de jugar por olvido juegos de ventaja, siempre que hubiese sido estipulado que uno de las condiciones del partido que se disputa sería el de jugar dichos juegos de ventaja.

