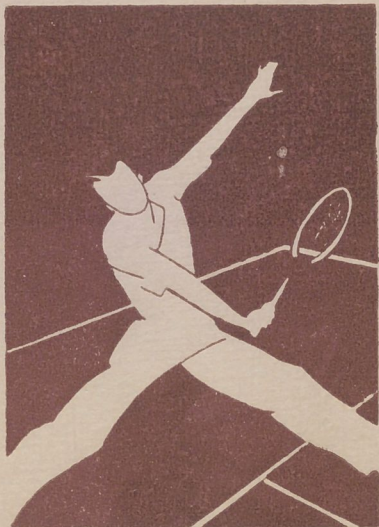


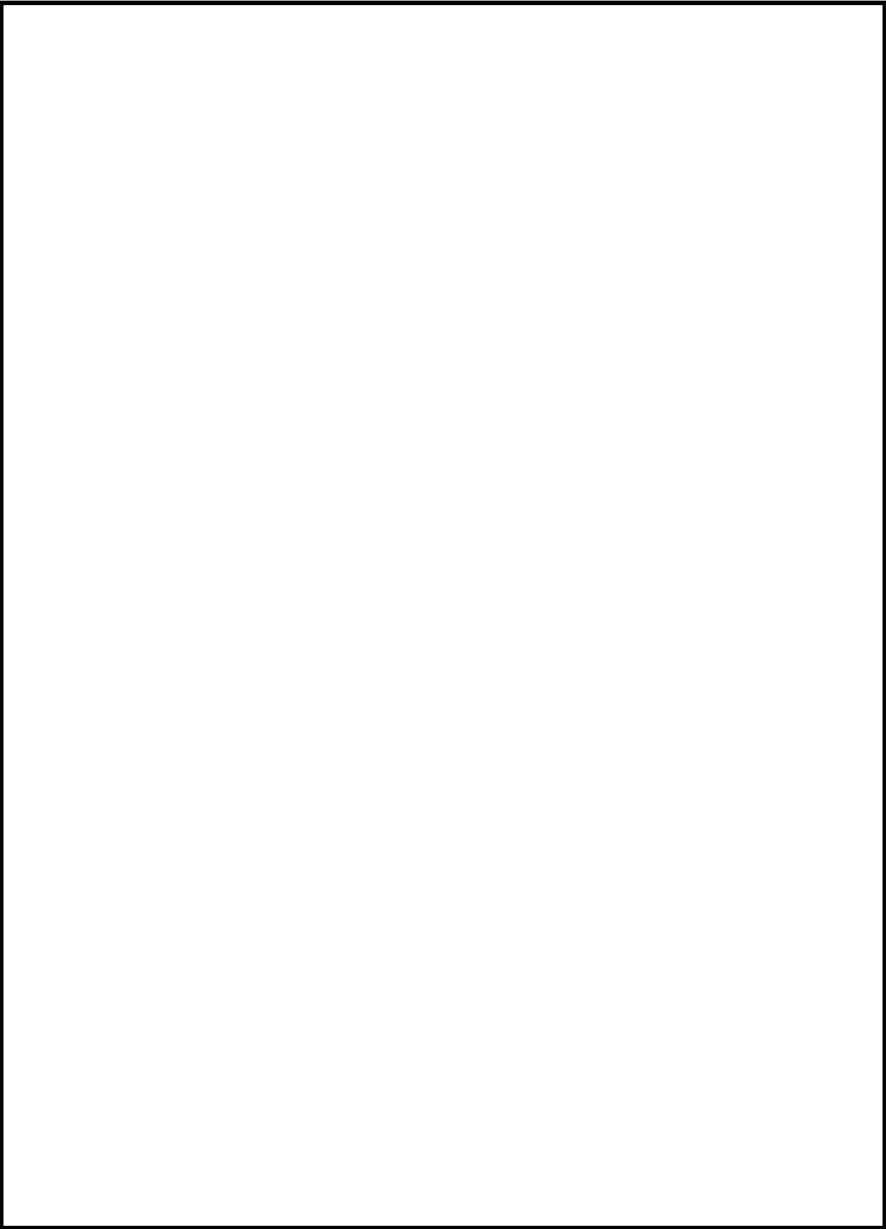


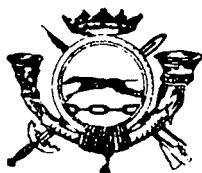
ESCUELA CENTRAL
— DE —
EDUCACIÓN FÍSICA

R
E
G
L
A
M
E
N
T
O



TENIS



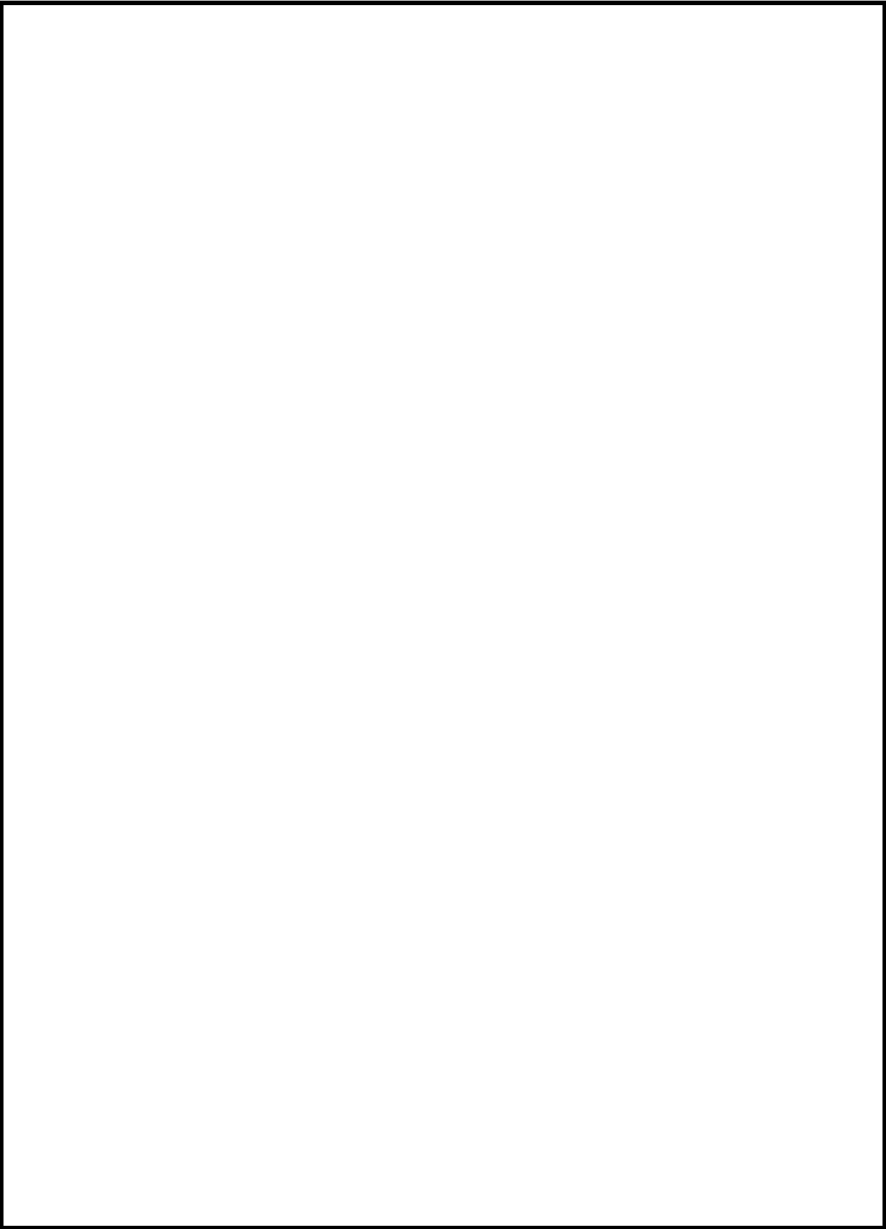


ESCUELA CENTRAL
— DE —
EDUCACIÓN FÍSICA

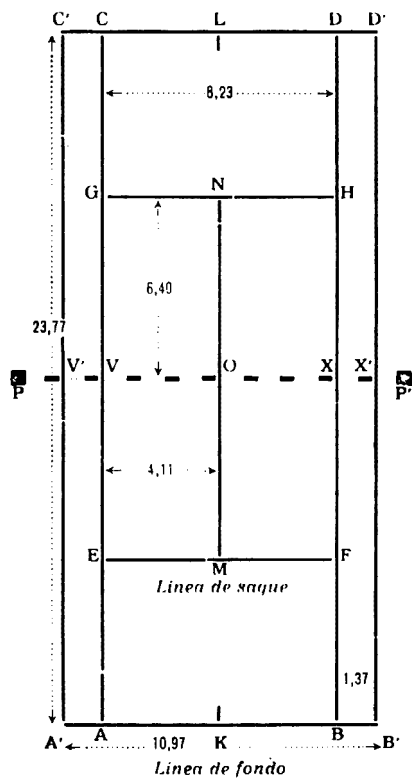
REGLAMENTO
DE
T E N I S
(Lawn-Tennis)

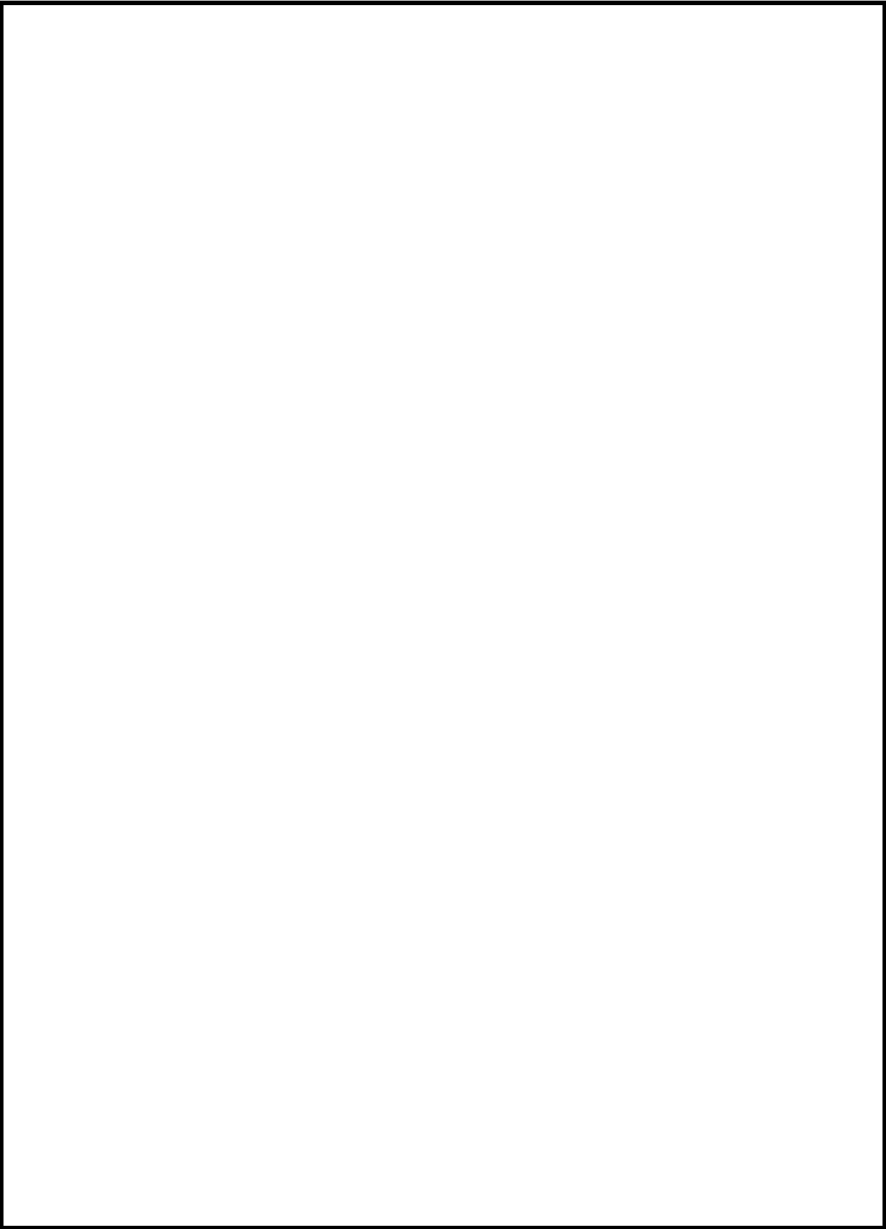


TOLEDO
TALLERES GRÁFICOS DE RAFAEL G.-MENOR
1943



PLANTA DEL CAMPO DE JUEGO





REGLAMENTACIÓN

I

DE LAS DIMENSIONES DEL TERRENO. DE LAS PELOTAS

ARTÍCULO 1.º Para los partidos entre dos jugadores, el campo debe medir 23,80 de longitud por 8,23 de anchura, estando dividido en su mitad por una red cuyos extremos estarán unidos a dos postes P P' fijos en el suelo y a 0,91 de distancia por la parte exterior de las líneas límites de costado (A C y B D) como indica la figura. La altura de la red debe ser de 1,06 en el engarce de los postes, 0,915 en el centro.

Los extremos de las líneas de costado se unen entre sí mediante unas líneas (A B y C D) llamadas de fondo, que serán paralelas a la red y distarán 11,90 de ella. En estas líneas se marcarán con un pequeño trazo los puntos medios de ellas (K y L).

A cada lado de la red, y paralelamente a ella, a 6,40 de distancia, se trazarán dos líneas (E F y G H) llamadas líneas de saque.

Por último, los puntos medios de ellas se unirán por una línea (M N) llamada línea media.

Todas las dimensiones indicadas, son las exteriores del campo, es decir, que las líneas deben ser trazadas en el «interior» de las dichas dimensiones; se exceptuará únicamente la línea media que ha de ser centrada sobre los puntos M y N.

El terreno de juego ha de tener detrás de las líneas

que lo limitan en su longitud, un espacio de 5 a 10 metros de «fondo», y a los costados de las líneas laterales de 2,50 a 5 metros.

En las pruebas oficiales y partidos internacionales al aire libre se consideran reglamentarias las distancias de 40 por 20 metros dentro del alambrado.

Para los partidos entre cuatro jugadores, el campo mide 10,97 de anchura, o sea 1,37 más de ancho a cada lado que en los partidos de dos jugadores. Las líneas de «costado de saque» y la de «saque», son las mismas que en el juego de dos jugadores, pero las nuevas líneas de costado A' C', B' D' se trazarán a 1,37 metros de las anteriores.

ART. 2.º Las pelotas no han de medir menos de 0,0637 m. ni más de 0,065, con un peso comprendido entre 53 y 57 gramos.

ART. 3.º Las decisiones del árbitro son inapelables. No obstante, si previamente se hubiere designado un juez-árbitro para el partido, a éste podrán apelar los jugadores de las decisiones del árbitro, en puntos concernientes a interpretación de las reglas de juego. Este juez-árbitro decide en última instancia, siendo sus juicios inapelables.

JUEGO DE DOS JUGADORES (SIMPLE O «SINGLE»).

DEL SAQUE

ART. 4.º Por sorteo se decidirá la elección de campo o la prioridad del saque (acto de poner la pelota en juego, en el primer juego, de tal manera que si el favorecido por la suerte elige el campo, pierde implícitamente el derecho de sacar el primero y viceversa.

El jugador favorecido por la suerte puede exigir al contrario a hacer la elección de saque o campo.

ART. 5.º Los jugadores se colocan uno a cada lado de la red; el que hace el saque se denomina «sacador», y el adversario «resto».

ART. 6.º Terminado el primer juego, el «resto» se convierte en sacador, y el que lo había sido anteriormente en resto, continuándose así, alternativamente, en todos los juegos del partido.

ART. 7.º El sacador debe efectuar el saque con los dos pies detrás de la línea de fondo y entre el punto medio de ésta y la prolongación de la línea de costado.

Marcará un tiempo de detención sobre los dos pies inmediatamente antes de sacar (es decir, que el saque ha de hacerse a pie firme).

No debe correr, marchar, botar, ni saltar, antes de hacer el saque. Pero sí podrá levantar un pie y volverlo a apoyar en tierra, a condición de que los dos pies queden detrás de la línea de fondo, hasta que la pelota haya sido golpeada.

El saque se hará alternativamente desde la derecha e izquierda, comenzando por el costado derecho.

ART. 8.º La pelota en saque debe tocar el suelo en el espacio comprendido por la red, la línea media, la línea de saque y la de costado (cuadro de saque) del campo «opuesto en diagonal», al sitio de donde se ha sacado.

Toda pelota que toque sobre una de estas tres líneas, es «buena» o válida.

ART. 9.º Es falta o saque nulo:

a) Cuando el saque ha sido hecho desde el costado derecho del campo, correspondiendo hacerlo desde el izquierdo o viceversa.

b) Si el sacador no estaba colocado como dispone el artículo 7.º y no se cumplen las demás condiciones del presente.

c) Si la pelota no pasa por encima de la red.

d) Cuando alcanza el suelo fuera de los límites prescritos aun después de haber tocado en la parte superior de la red.

Pero no será considerada falta si el sacador, al intentar hacerlo, falla sin tocar la pelota.

ART. 10. El sacador, después de una falta, tiene derecho a un segundo saque. Para hacer éste no cambiará de lado, más que si ha incurrido en la falta a) del artículo anterior.

ART. 11. Si al hacer el segundo saque se produce una nueva falta, el sacador pierde un tanto.

ART. 12. Una pelota en saque se considera buena mientras el árbitro no la declare falta. Esta declaración no deberá hacerse después de haberse efectuado el segundo saque.

ART. 13. El saque no ha de efectuarse hasta que el resto esté preparado para el juego. Si éste trata de restar el saque, se considera que lo estaba. Pero si advierte previamente que no estaba dispuesto, no podrá pedir falta si la pelota sacada, a pesar de ello, no cae dentro de los límites prescritos.

ART. 14. El saque será «vuelto», es decir, no se cuenta como efectuado:

a) Si la pelota toca la red y cae en el cuadro de saque.

b) Si el saque (bueno o no) se hace sin estar preparado el resto.

c) Cuando uno de los jugadores no pueda por fuerza mayor hacer el saque o restarlo.

Un saque vuelto no anula una falta precedente.

ART. 15. El resto incurre en falta si devuelve el saque de «volea». Se llama volea el hecho de volver una pelota antes de que toque a tierra.

PELOTA EN JUEGO

DEVOLUCION DE LA PELOTA EN JUEGO

ART. 16. La pelota en saque que no haya tocado la red y caiga dentro de los límites fijados anteriormente, se dice que «está en juego», hasta que uno de los jugadores cometa falta.

Las faltas—que traen consigo la pérdida de un tanto para el jugador incurso en ella—son las siguientes:

a) Si dicho jugador deja de volver la pelota.

Cuando lo hace al tocar el suelo por segunda vez, o después.

Cuando la pelota contestada es detenida por la red o cae fuera de los límites del campo.

b) Si la pelota, antes de botar, le toca en cualquier parte de su cuerpo o ropas, o si ello ocurre después de haber botado dentro del campo.

c) Por golpear la pelota dos o más veces consecutivas.

d) Devolver la pelota de volea antes de que haya entrado en el campo propio, es decir, rebasado el plano vertical determinado por la red.

e) Dejar de volver con la raqueta una pelota que cae en terreno legal, y que bien por causa del viento o por ir animada de un efecto de retroceso u otra causa cualquiera, rebasa la red volviendo al terreno del contrario. En este caso, el jugador que debe volver la pelota puede hacerlo inclinándose por encima de la red a condición de que ni él ni su raqueta o ropas toque a dicha red.

f) Cuando un jugador mientras está la pelota en juego toca la red o sus soportes con su persona, ropas o raqueta, incluso si ésta no la tiene en la mano.

g) Si la raqueta se escapa de la mano al jugador y va a tocar a la pelota.

h) Si en lugar de *golpear a la pelota se recoge en la raqueta* y la devuelve transportándola.

i) Si para evitar tocar la red, se salta por encima estando la pelota en juego.

j) Cuando se devuelve de volea una pelota cayendo ésta en falta, ésta es del que dió la volea, aunque la ejecutara estando fuera de los límites del campo.

Si la pelota en juego después de botar legalmente toca al asiento o emplazamiento del árbitro o a dicho juez en su persona o ropas, el último jugador que haya tocado la pelota gana un tanto. Pero si ello ocurre antes de botar, el tanto es ganado por el jugador contrario.

Esta misma regla se aplica en los partidos en locales cerrados, cuando la pelota toca en una lámpara, cable, techo, etc.

Una pelota jugada es buena incluso si toca a la red o pasa exteriormente a los postes, a condición de que luego tome el bote dentro de los límites del juego.

Para ello se tendrá en cuenta que es buena desde el momento en que caiga sobre las líneas, aunque no haga más que tocarlas ligeramente.

ART. 17. a) Si el árbitro equivocadamente grita «falta», y rectificando a continuación dice «juego», el tanto debe ser recommenzado. Esta misma regla se aplicará si el error ha sido cometido por uno de los jueces de línea.

b) Si dos jugadores en un juego a ventaja (handicap), no juegan los tantos previamente designados, el juego subsiste si no han sido inducidos al error cometido, por el juez-árbitro u otra persona que los dirija según las instrucciones de aquél, en cuyo caso el jugador perjudicado tiene derecho a reclamar la anulación y nuevo juego del partido. Esta reclamación deberá hacerse a la mayor brevedad posible, a más tardar en el mismo día del partido.

Cuando el error cometido lo haya sido en un solo juego de una serie, este juego equivocado es el único que se recomenzará.

c) Esto mismo se aplicará si las ventajas de juego que más adelante se citan, no se han jugado cuando las condiciones de la prueba lo exigen.

DEL JUEGO (GAME), DE LA SERIE DE JUEGOS (SET) Y DEL PARTIDO

ART. 18. Cada vez que un jugador comete una falta (excepto en el saque en que son necesarias dos), el contrario gana un tanto. Para ganar un «juego» es necesario marcar cuatro tantos, los cuales se cuentan de la manera siguiente:

15 el primero, 30 el segundo, 40 el tercero y juego el último. Si ambos jugadores marcan respectivamente tres tantos llegando a 40, entonces se cuenta: iguales (deuce). El primero, ganado a continuación, se llama «ventaja» (ésta se cuenta «ventaja dentro» o «ventaja saque», si la gana el sacador, y «ventaja fuera» o «ventaja resto», si éste es quien la obtiene. También puede llamarse por el nombre propio del jugador que gana. Cuando el mismo jugador gana el tanto siguiente, gana el juego, pero si ocurre lo contrario, vuelve a «igualarse» y así se continúa hasta que uno de los dos gane consecutivamente dos tantos.

ART. 19. Una «serie» se compone de seis juegos; quien primero gane seis juegos, gana la serie. Pero si dos jugadores ganan cinco, respectivamente, están «iguales en juegos», debiendo, de la misma manera que en el artículo anterior, ganar dos juegos seguidos para ganar la serie.

Los jugadores pueden convenir de antemano, no jugar las «ventajas de juego», y decidir la serie por el primero

que gane un juego cuando están «iguales» (este convenio no es admisible en los torneos).

Las ventajas de juego no suelen jugarse en los partidos con ventaja (handicap) más que en la tercera serie.

En los campeonatos se jugarán en cada serie.

ART. 20. Los partidos se disputan en tres series; el jugador que gane dos de ellas, gana el partido.

Los finales de los campeonatos de caballeros se juegan en cinco series, ganando el jugador que gane tres de ellas.

Las eliminatorias de estos campeonatos se hacen en tres series; sin embargo, no hay nada obligatorio en estas prescripciones, y cada Comité organizador de torneo dispondrá a cuántas series se jugarán los partidos, así como los casos excepcionales en los cuales no se jugarán las «ventajas de juego».

ART. 21. Los jugadores deben cambiar de campo al final del primero, tercero, quinto, etc., juego de cada serie. Sin embargo, será permitido, previo acuerdo y comunicación al árbitro antes de comenzar el segundo juego, no cambiar de lado más que en la tercera serie, en la cual es obligatorio hacerlo como se ha prescrito. Sin embargo, los jugadores cambiarán de lado al terminar cada serie, salvo caso de que el número de juegos de ésta sume un número par.

ART. 22. Al terminar cada serie, el sacador del último juego se convierte en resto para el primero de la serie siguiente.

JUEGO DOBLE O DE CUATRO JUGADORES (DOUBLE)

ART. 23. Las reglas que anteceden se aplican igualmente para los partidos entre cuatro jugadores, salvo las modificaciones siguientes.

ART. 24. En dichos partidos, el equipo que favorecido por la suerte elige el saque, decide el jugador que ha de sacar durante el primer juego, y los contrarios deciden a su vez el que ha de hacerlo el segundo. Los compañeros respectivos sacarán a su vez durante el tercero y cuarto juego, continuándose por el mismo orden durante cada uno de los juegos del partido.

ART. 25. El orden así establecido no puede ser alterado durante el desarrollo de una serie, pero al comenzar una nueva, entonces puede ser modificado: cada jugador debe volver el saque que le sea hecho cuando le corresponda, estando prohibido hacerlo para el servicio a su compañero, en cuyo caso, si dicho saque es bueno, el sacador gana un tanto.

Los jugadores del «resto» no pueden cambiar de pues. to para recibir el saque; pero al comienzo de cada serie le será permitido hacerlo si lo desean.

ART. 26. Si un jugador saca cuando no le corresponda, tan pronto como el error sea advertido, el árbitro restablecerá el orden de saque; pero los tantos ganados o perdidos, así como las faltas hechas antes de esta advertencia, no serán anulados. Si el error se percibe al terminar el juego, éste se le asigna al ganador, y el orden de saque permanecerá ya alterado en el equipo que haya cometido la inversión.

ART. 27. Si la pelota en saque toca al compañero del que ha de restarla antes de haber botado, el «saque» gana un tanto, incluso si es la primera pelota del saque. De la misma manera gana el tanto un equipo, cuando la pelota en juego toca a uno cualquiera de los jugadores —antes de botar— en su persona, ropas o cualquier objeto que lleven, y lo mismo ganará el tanto si ello ocurre después de botar cuando la pelota haya sido buena.

PRUEBAS A LA AMERICANA (POULES)

ART. 28. Algunas pruebas de tenis se juegan bajo la fórmula llamada americana, en las cuales cada uno de los participantes se enfrenta con todos los demás. El reglamento de la prueba y el programa del torneo mencionará esta disposición especial, y el orden de los partidos se establecerá según las tablas que al final de este reglamento se exponen.

DE LAS DIFERENTES VENTAJAS (HANDICAP)

ART. 29. Las ventajas consisten en tantos recibidos o debidos, con objeto de equilibrar las fuerzas de los jugadores.

Las ventajas se conceden por «sextos» de la manera siguiente.

1.º Si son tantos recibidos.

a) $1/6$ de 15 es un tanto dado al comienzo del 2, 8, 14, etc., juego de una serie.

b) $2/6$ de 15 es un tanto dado al comienzo del 2, 4, 8, 10, etc., juego de una serie.

c) $3/6$ de 15 es un tanto dado al comienzo del 2, 4, 6, 8, 10, 12, etc., juegos de una serie; es decir, sobre los juegos pares.

d) $4/6$ de 15 es un tanto dado al comienzo del 1, 2, 4, 6, 7, 8, 10, 12, juego de una serie.

e) $5/6$ de 15 es un tanto dado al comienzo del 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, etc., juego de una serie.

f) $1/6$, $2/6$, $3/6$, $4/6$, $5/6$ de 15 pueden ser dados además de otros tantos, por ejemplo, sobre 15 o sobre 30.

g) 15 es un tanto dado al comienzo de cada juego de una serie.

h) 30 son dos tantos dados al comienzo de cada juego de una serie.

i) 40 son tres tantos dados al comienzo de cada juego de una serie.

2.º Si son tantos debidos.

a) $1/6$ de 15 es un tanto debido al comienzo del 5, 11, etc., juego de una serie.

b) $2/6$ de 15 es un tanto debido al comienzo de los 3, 5, 9, 11, etc., juego de una serie.

c) $3/6$ de 15 es un tanto debido al comienzo de los 1, 3, 5, 7, 9, 11, etc., juego de una serie.

d) $4/6$ de 15 es un tanto debido al comienzo de los 1, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, etc., juego de una serie.

e) $5/6$ de 15 es un tanto debido al comienzo de los 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, etc., juego de una serie.

f) 15, es un tanto; 30, dos; 40, tres tantos: debidos al comienzo de cada juego de una serie.

Los tantos recibidos se preceden del signo más, los tantos debidos del signo menos.

ART. 30. Cuando dos jugadores que reciben o deben tantos, en el mismo sentido, jueguen entre sí, se lleva a «0» el jugador que debe o recibe menos ventaja, y ésta se obtiene restando los tantos del uno de los del otro, si los dos deben o reciben entre 0 y + 15,3 o entre 0 y - 15,3. Pero si uno de los dos reciben o deben más de 15,3, entonces se hará uso de las tablas de ventajas que se insertan a continuación.

Los juegos en los cuales se «reciben» tantos son los siguientes:

Primera tabla

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

Los juegos en los que se deben tantos son los siguientes:

Segunda tabla

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

ART. 31. El sistema de dar ventajas por sexos de 15 da lugar a las 18 categorías siguientes:

0 = (Scratch)	6 = recibe 15	12 = recibe 30
1 = recibe $\frac{1}{6}$ de 15	7 = » 15 y $\frac{1}{6}$ de 15	13 = » 30 y $\frac{1}{6}$ de 15
2 = » $\frac{2}{6}$ de 15	8 = » 15 y $\frac{2}{6}$ de 15	14 = » 30 y $\frac{2}{6}$ de 15
3 = » $\frac{3}{6}$ de 15	9 = » 15 y $\frac{3}{6}$ de 15	15 = » 30 y $\frac{3}{6}$ de 15
4 = » $\frac{4}{6}$ de 15	10 = » 15 y $\frac{4}{6}$ de 15	16 = » 30 y $\frac{4}{6}$ de 15
5 = » $\frac{5}{6}$ de 15	11 = » 15 y $\frac{5}{6}$ de 15	17 = » 30 y $\frac{5}{6}$ de 15
		18 = » 40

De esta manera se constituye la tabla de ventajas I, de la cual se ha de valer para las entre dos jugadores en puntos recibidos.

ART. 32. De la misma manera y en sentido contrario, se procede para los tantos debidos, valiéndose de la tabla II, cuando la diferencia entre los mejores y peores jugadores sea demasiado grande, por lo cual es preferible restar a los mejores jugadores situándolos por debajo de la clase «0».

ART. 33. Para servirse de estas tablas es necesario buscar primero en la línea diagonal de cuadros gruesos el número 0, ventaja asignada al mejor jugador y seguir la línea horizontal hasta llegar a la columna vertical del número 0, ventaja asignada al jugador inferior. Las cifras contenidas en el entronque de las dos columnas indica la ventaja asignada o deducida.

Ejemplo: Un jugador de la categoría 2, o que recibe $2/6$, se encuentra con otro de la categoría 12 que recibe 30. Partiendo de la casilla $2/6$ de la línea diagonal y siguiendo horizontalmente hasta la columna 12, encontramos 15,5. Es decir, que el jugador de la categoría 2 comenzará con 0, y el otro recibirá 15 más $5/6$ de 15, es decir, en el 1.º, 2.º, 3.º y 4.º + 30; en el 5.º + 15, y en el 6.º + 30.

EJEMPLOS DE PUNTOS DEBIDOS

Un jugador de categoría 4, o que debe $4/6$ de 15, contiendo con otro de categoría 8 o que debe 15 y $2/6$ de 15.

Procediendo de la misma manera encontramos 0,4; es decir, $4/6$ de 15 debidos. Luego el jugador de categoría 4 tendrá: en el primer juego, — 15; en el segundo, 0; en el tercero, — 15; en el cuarto, 0; en el quinto, — 15; en el sexto, — 15; en el séptimo, — 15, etc., y el otro jugador jugará todos los juegos con 0.

Tabla de ventajas.

Tabla I (Signo +).

Puntos recibidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	40	
1/6	1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	1
	2/6	1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	2
		3/6	1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	15	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	3
			4/6	1/6	2/6	3/6	4/6	5/6	15.1	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.2	30.3	30.4	4
				5/6	1/6	2/6	3/6	4/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.2	30.3	5
					15	1/6	2/6	3/6	4/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.2	6
						15.1	1/6	2/6	3/6	4/6	15	15.2	15.3	15.4	30	30.1	30.2	7
							15.2	1/6	2/6	3/6	4/6	15	15.1	15.2	15.3	15.4	30	8
								15.3	2/6	3/6	4/6	15	15.2	15.3	15.4	30	30.1	9
									15.4	1/6	2/6	3/6	15	15.1	15.2	15.3	30	10
										15.5	1/6	2/6	3/6	15	15.2	15.3	15.4	11
											30	2/6	3/6	15	15.1	15.2	15.3	12
												30.1	2/6	3/6	15	15.1	15.2	13
													30.2	2/6	3/6	15	15.1	14
														30.3	2/6	3/6	15	15
															30.4	2/6	3/6	16
																30.5	2/6	17

Al servirse de esta tabla, anteponer signo + al resultado obtenido.

Tabla de ventajas.

Tabla II (Signo —).

Puntos debidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	0.30,2	0.30,3	0.30,4	0.30,5	0.40	
0.1	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	0.30,2	0.30,3	0.30,4	0.30,5	1
	0.2	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	0.30,2	0.30,3	0.30,4	2
		0.3	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	0.30,2	0.30,3	3
			0.3	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	0.30,2	4
				0.4	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	0.30,1	5
					0.5	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	0.30	6
						0.15	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	0.15,5	7
							0.15,1	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	0.15,4	8
								0.15,2	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	0.15,3	9
									0.15,3	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	0.15,2	10
										0.15,4	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	0.15,1	11
											0.15,5	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.15	12
												0.30	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	13
													0.30,1	0.1	0.2	0.3	0.4	14
														0.30,2	0.1	0.2	0.3	15
															0.30,3	0.1	0.2	16
																0.30,4	0.1	17
																	0.30,5	18

Al servirse de esta tabla, anteponer signo — al resultado obtenido.

REGLAS PARA LAS ELIMINATORIAS

ART. 34. Cuando el número de jugadores participantes en un torneo sea exactamente 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, etcétera, entonces todos tomarán parte en la primera vuelta. En el caso contrario, algunos han de quedar dispensados de participar en la primera vuelta, no tomando parte más que en la segunda y siguientes. éstos son los exentos.

Para establecer el número de exentos se hará uso de la tabla correspondiente, que se expone a continuación. Pero si no la hubiere, se obtiene la diferencia entre el número real de participantes y el inmediatamente superior de los que fuese necesarios para que no hubiera exentos. Por ejemplo: si hay 5 participantes, se resta 5 de 8, igual 3: habrá, pues, 3 exentos. Si hay 15, se halla 16 — 15, igual 1. Si hay 49, 64 — 49, igual 15.

Sorteados los jugadores, los primeros números son los que han de tomar parte en la primera vuelta, colocándose luego los exentos que marque la tabla correspondiente por el orden de sorteo, unos en cabeza y otros en cola de la lista, según dicha tabla dispone. De manera que si hay un solo exento, éste juega el último de la segunda vuelta; si hay más, se colocan mitad de los exentos en la cabeza y la otra mitad en la cola, si su número es par, y si es impar, la mitad más uno en la cola y el resto en la cabeza de la lista.

TABLA DE EXENTOS

Número de jugadores o equipos	NÚMERO DE EXENTOS A COLOCAR		Número de partidos
	En cabeza de lista	En cola de lista	
2	»	»	1
3	»	1	2
4	»	»	3
5	1	2	4
6	1	1	5
7	»	1	6
8	»	»	7
9	3	4	8
10	3	3	9
11	2	3	10
12	2	2	11
13	1	2	12
14	1	1	13
15	»	1	14
16	»	»	15
17	7	8	16
18	7	7	17
19	6	7	18
20	6	6	19
21	5	6	20
22	5	5	21
23	4	5	22
24	4	4	23
25	3	4	24
26	3	3	25
27	2	3	26
28	2	2	27
29	1	2	28
30	1	1	29
31	»	1	30
32	»	»	31

Primer ejemplo: 8 inscritos. Ningún exento

<i>1.^a vuelta</i>	<i>2.^a vuelta</i>	<i>Semifinal</i>	<i>Final</i>
(1) Jugador A {	A o B		
(2) " B {			
(3) " C {	C o D		
(4) " D {			
(5) " E {	E o F		
(6) " F {			
(7) " G {	G o H		
(8) " H {			
..... Ganador.			

Segundo ejemplo: 7 inscritos. 1 exento

<i>1.^a vuelta</i>	<i>2.^a vuelta</i>	<i>Semifinal</i>	<i>Final</i>
(1) Jugador A {	A o B		
(2) " B {			
(3) " C {	C o D		
(4) " D {			
(5) " E {	E o F		
(6) " F {			
(7) Jugador G (exento)			
..... Ganador.			

Tercer ejemplo: 11 inscritos. 5 exentos

<i>1.^a vuelta</i>	<i>2.^a vuelta</i>	<i>3.^a vuelta</i>	<i>Semi-final</i>	<i>Final</i>
	(7) Equipo G (exento)			
	(8) " H " "			
(1) Equipo A {	A o B			
(2) " B {				
(3) " C {	C o D			
(4) " D {				
(5) " E {	E o F			
(6) " F {				
	(9) Equipo I (exento)			
	(10) " J " "			
	(11) " K " "			
..... Ganador.				

Cuarto ejemplo: 10 inscritos. 6 exentos

1. ^a vuelta	2. ^a vuelta	3. ^a vuelta	Simi- final	Final
	(5) Equipo E (exento)	{	}	}
	(6) " F " "	{		
	(7) " G " "	{		
(1) Equipo A	{ A o B	{		
(2) " B	{	{		
(3) " C	{ C o D	{		
(4) " D	{	{		
	(8) Equipo H (exento)	{	}	}
	(9) " I " "	{		
	(10) " J " "	{		

HOJA DE ARBITRAJE

ART. 35. El árbitro del partido marca en sus hojas de arbitraje para cada juego los puntos hechos por el sacador en la primera línea y por el resto en la segunda.

Observando el modelo incompleto, a continuación se observará que hay seis columnas hasta la primera línea gruesa vertical, a partir de la cual, los intervalos entre dos columnas son nada más de dos. Cada tanto se marca en una columna diferente, y si los jugadores llegan a estar iguales a 40, el tanto siguiente, ganado o «ventaja», se anota a la derecha de la primera barra vertical.

El tanto siguiente marcado en la segunda columna hace ganar el juego si es del mismo jugador que hizo el anterior, o volver a iguales si es del adversario.

Esta manera de registrar el tanteo permite, después de terminar un partido, verificar si ha habido error en él.

En el adjunto cuadro se reproducen los tantos hechos durante dos juegos de un partido, tantos que el árbitro

Prueba Ventajas simple

Entre

D. A
D. B

de de 193

Ventajas.	Resulta.
- 4/6	- 4/6 = 15.2
+ 15.2	

Partido n.º 6

Juegos	Nombre del jugador	Tantos debiendo 10 30 15	Tantos.	Ganador
1	A	-		A
2	B	+		B
3	A	-		A
4	B	+		A
5	A	-		B
6	B	+		B
7	A	-		B
8	B	+		A
9	A	-		
10	B	+		B
11	A	-		
12	B	+		
13	A	-		
14	B	+		
15	A	-		
16	B	+		
17	A	-		
18	B	+		

1ª Serie ganada por B por 6 juegos a A

Partido ganado por

El arbitro:

canta de la siguiente manera, enunciando siempre primero los tantos del sacador.

Primer juego: 15 nada (o 15 dentro) (15 saque), 30 nada. 30 — 15, 40 — 15, 40 — 30, juego de A B.

Segundo juego: nada 15 (15 resto), a 15, 15 — 30, a 30, 40 — 30, iguales. Ventaja C D (ventaja saque) (ventaja dentro), iguales, ventaja A B, iguales, ventaja C D, juego C D.

Jue- gos	Juga- dores	T A N T O S																Juegos gana- dos por
1	A — B	1	1	1	1													A — B
	C — D																	
2	C — D		1	1	1	1		1	1	1								C — D
	A — B	1	1			1	1	1										

A continuación se expone una hoja completa de arbitraje de un partido con ventajas. Para evitar errores, el árbitro anota por medio de una cruz en las casillas de tantos el número de éstos recibidos por el jugador o jugadores, y los tantos debidos los anota mediante un trazo horizontal en la casilla correspondiente de tantos debidos. Estas anotaciones se harán en los juegos que correspondan con arreglo a los cuadros del artículo 30.

Cuando un jugador que debe ventaja gana un tanto, el trazo antes citado será cruzado por otra línea para evitar errores al cantar los tanteos. Estas anotaciones se harán en la primera o segunda línea de cada juego, según el jugador objeto de ellas sea sacador o resto; aquél se anotará en la primera línea.

Las líneas horizontales de lugares impares, que se

marcan más gruesas indican al árbitro cuándo se debe cambiar de campo, lo que prevendrá oportunamente.

En la hoja de arbitraje de las páginas 24 y 25 se expone el caso de dos jugadores que en el torneo llevan ventajas de sentido contrario, las que no pudiendo reducirse se marcan independientemente una de otra.

DE LOS CAMPOS DE JUEGO

CONSTRUCCIÓN DEL CAMPO

Los emplazamientos de juego pueden ser de cuatro clases: duros, de hierba, secos y entarimados. «Los de entarimado» se emplean únicamente en los emplazamientos bajo techado o cubiertos, construyéndose generalmente de madera de encina, en láminas estrechas. Es costoso y desusado en España, poco corriente en países cálidos y bastante frecuente en los húmedos y de larga temporada invernal, como Inglaterra, Dinamarca, Noruega, etc. Necesitan la ayuda de potentes iluminaciones eléctricas o techumbres luminosas y proyectores eléctricos, difundida su luz con una fina tela blanca.

«Los campos duros».—Pueden ser de cemento o asfalto corriente, adoleciendo del inconveniente de ser por su dureza muy fatigantes para los pies de los jugadores y los botes excesivamente grandes de las pelotas. Son costosos de construcción y exigen pocos cuidados para la conservación.

«Los campos de hierba».—Son, sin duda, los más agradables para el jugador, pero son de una difícil construcción y de un entretenimiento costoso. Además no pueden ser utilizados más de cuatro o cinco meses del año.

Para su construcción es en primer término necesario un meticuloso y completo avenamiento. Es, desde luego, preferible tener un poco de sequedad en el campo, remediable mediante el riego, que un exceso de humedad.

Para tener un buen avenamiento es suficiente, en general, excavar unos 50 centímetros, dando al fondo de la excavación una forma de paraboloide, rellenando con una capa de unos 30 centímetros de carbonilla gruesa, grava y cascote de ladrillo y cal o yeso.

Después se hace una mezcla espesa de ballico, que se apisonará ligeramente.

También puede sustituirse esta siembra por la colocación de una capa de tepes, si bien es preferible la siembra por la facilidad con que los tepes se desprendan.

Cuando la hierba de uno u otro medio es bastante alta para ser segada, se hará un corte, que se repetirá por lo menos una vez en semana, debiéndose asimismo pasar el rodillo tan frecuentemente como sea posible.

Toda hierba ajena al ballico debe ser cuidadosamente eliminada: el llantén, cardencha, diente de león y otros parásitos. Llegada la primavera se hará una resiembra de las partes más claras del césped, cubriéndolo con un buen abono o mantillo.

Para la construcción de «campos secos» se han hecho innumerables composiciones y mezclas, de las cuales parecen ser las de mejores resultados prácticos las siguientes: es necesario, en primer lugar, excavar la superficie que ha de ocupar el terreno en una profundidad de 60 centímetros, rellenando con una primera capa de 40 cms. de grava, cascote y carbón grueso.

Esta capa se apisonará concienzudamente, rellenando con una de carbonilla fina de unos 15 cms. de espesor. Para la última capa, la que forma el suelo del campo, es para la que se ha empleado diversas composiciones.

En ocasiones se ha empleado los residuos de fabricación de potasa mezclados con ladrillos pulverizados o piritas de cristalería. Esta mezcla da una superficie muy plana y elástica, pero necesita riegos frecuentes.

Para evitar la pulverización del suelo se ha tratado en ocasiones de alquitranar el terreno empleando una mezcla de un tercio de arena y dos de ceniza amalgamada con alquitrán, o bien pulverizar alquitrán sobre el terreno, cubrir con ceniza y luego una ligera capa de arena.

Estos dos procedimientos adolecen del defecto de, en las épocas de calor, desprender residuos negros que dan un tono oscuro a las pelotas, dificultando su visibilidad.

Ultimamente se ha empleado, con excelentes resultados, un terreno formado por capas alternativas de trozos gruesos de ladrillo y de cascote, alcanzando una altura total de 40 cms., siendo cada capa apisonada y nivelada ligeramente. Sobre ello una capa de 5 cms., de una mezcla de $\frac{1}{5}$ de tierra, $\frac{1}{5}$ de cal y $\frac{3}{5}$ de yesones de derribos pulverizados. Esta capa se riega en abundancia y se apisona fuertemente, cubriendo con una última capa de 3 o 5 cms. de ladrillo pulverizado con una ligera mezcla de arena.

Estas composiciones serán hechas teniendo en cuenta las condiciones del clima, suelo y medios artificiales.

TRAZADO DEL CAMPO

En primer lugar hay que tener en cuenta, para el trazado y establecimiento de campos de juego, que a las dimensiones reglamentarias hay que agregar una superficie de fondo de unos 7 metros por cada lado y de 4 en los laterales, distancias que han de tenerse en cuenta para los movimientos de tierra y composición del suelo.

Para trazar el campo después de nivelado el suelo, se elegirá, en primer término, la posición que ha de ocupar la red, marcándose esta dirección mediante dos piquetes

separados 8,23 metros, incluidos ambos piquetes; ahora trazaremos en cada uno de sus extremos una perpendicular, que serán las líneas de costado. Estas perpendiculares se pueden trazar por dos procedimientos:

1.º Se toma fig. 1.ª desde el punto A, sobre la línea de red, una longitud de 6 metros, marcandose e

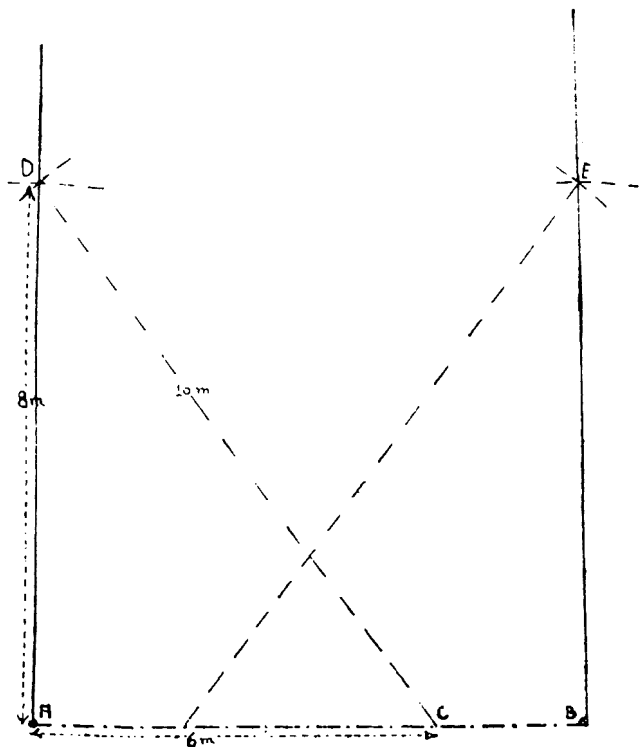


Fig. 1.ª

punto *C*; a continuación desde *A*, con un radio de 8 metros, se traza un arco, y desde *C*, con radio de 10 metros, otro que corte al primero, y uniendo el punto *A* con el de intersección de los dos arcos, quedará determinada la dirección en la línea de costado. Igual se ejecutará sobre el otro extremo de la línea de red.

2.º Desde el piquete *A* (fig. 2.^a), con un radio de 11,90 metros, se traza un arco, y desde el *B* otro de radio 14,47 metros, siendo su punto de intersección el extremo de la línea de costado que de esta manera queda determinado de una sola vez, sin necesidad de nuevas mediciones. Invertiendo la operación se traza la línea del costado opuesto.

La unión de los puntos *C* y *D* determina la línea de fondo, y midiéndose 6,40 metros, desde los piquetes y sobre la línea de costado, se marcan los puntos *E* y *F*, que marcan los extremos de la línea de saque.

El centro de ésta se puede determinar por mediación directa, lo mismo que el de la red; o bien trazando desde los puntos *A* y *B* y *E* *F* arcos de 7,60 metros de radio que corten a dichas líneas, con lo cual se obtendrá una comprobación. De esta manera se tiene trazado medio campo y análogamente se tendría el otro medio.

Así se obtiene el campo de juego simple o de dos jugadores. Para tener el de cuatro bastaría prolongar 1,37 metros a cada lado a las líneas de fondo, y uniendo dichas prolongaciones entre sí se tendrían las líneas de costado.

Una vez terminado el marcado, sólo resta colocar los postes o soportes de la red a 0,91 metros al exterior de las líneas de costado.

Es conveniente, para tener el campo siempre en condiciones reglamentarias sin necesidad de constantes mediciones y trazado, la colocación en los puntos de intersección de las líneas, de unas crucetas de hierro bien clavadas

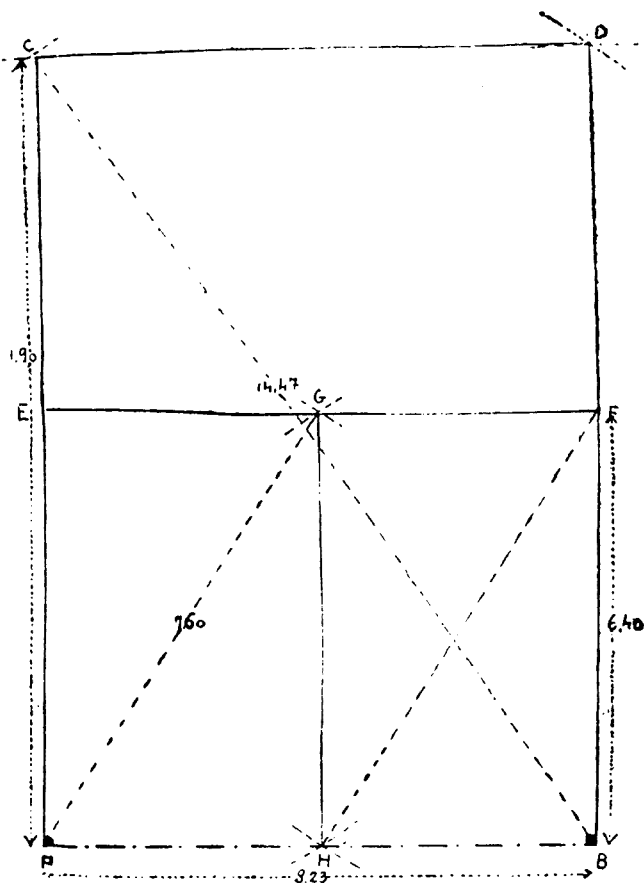


Fig. 2.^a

en el suelo, de las dimensiones y forma que presenta la figura 3.^a.

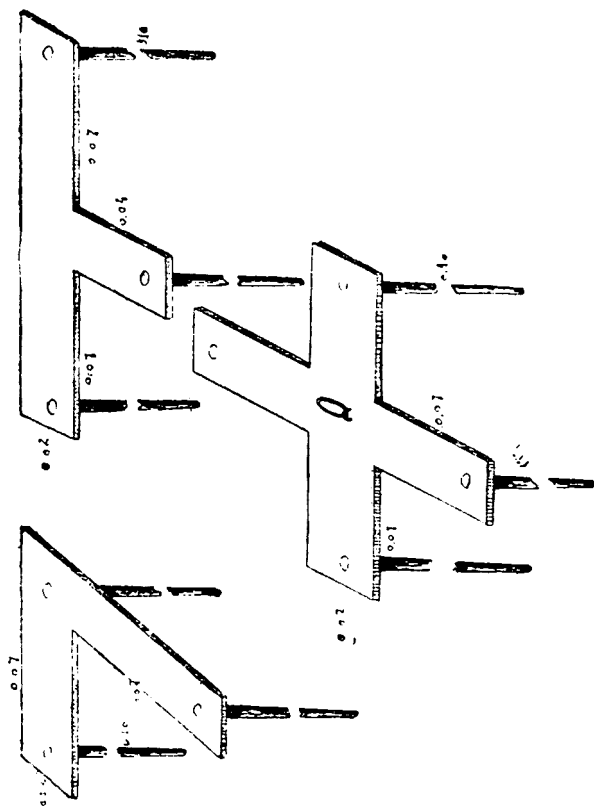


Fig. 3.^a

También es aconsejable la colocación, detrás de las mallas metálicas que limitan el terreno de juego, de unos telones de 3,50 metros de altura pintados en verde, o la siembra de arbustos de hoja perenne u otra especie vegetal de la mayor altura posible, que sirve de magnífico fondo donde se destaca perfectamente la pelota en juego, aumentando con ello su visibilidad.



LOCUCIONES INGLESA MAS EMPLEADAS EN EL TENIS

ALLEY.—Calle o espacio marginal de la pista reservado para los dobles.

BALL.—Falta. Empleado por los árbitros para señalar el saque irregular.

COURT.—Pista, campo.

CHOP.—Golpe dado a la pelota, dotándola de un efecto de rotación hacia atrás.

DEUCE.—Iguales.

DOUBLE.—Doble.

DRIVE.—Golpe directo de derecha a izquierda.

FOOT-FAULT.—Faltas de pie en el saque.

FREE o BYE.—Exento.

GAME.—Juego.

HALF-VOLLEY.—Bote pronto.

HANDICAP.—Ventaja.

LET.—Yuelta en el saque.

LIFT.—Efecto dado a la pelota de atrás adelante.

LINE-UMPIRE.—Juez de línea.

LOB.—Pelota alta, «Globo».

MATCH.—Partido.

NET.—Red.

OUT.—Fuera (se dice de la pelota cuando sale de las líneas).

PARTNER.—Compañero de juego.

PLAY.—¡Juego! Aviso del sacador antes de servir.

POST.—Poste.

READY.—¡Listo! Respuesta del resto al aviso del sacador.

REFEREE.—Juez árbitro.

RIGHT.—Buena.

RUNNER-UP.—Subcampeón.

SCORE.—Tanteo.

SCRATCH.—Jugador que parte de cero en un juego a ventajas.

SERVER.—Sacador.

SET.—Serie de juegos.

SINGLE.—Simple o individual.

SMASH.—Volea alta.

STRIKER-OUT.—Resto.

UMPIRE.—Árbitro.

VOLLEY.—Volea.

CASOS DUDOSOS NO PREVISTOS POR LAS REGLAS DE JUEGO

1. Si un jugador situado en el interior del campo detiene la pelota de volea con la raqueta, la mano, etc., dando como razón que indudablemente iba fuera, pierde un tanto, excepto cuando al rebotar en la raqueta repase la red y sea buena.

2. Esto mismo sucede en el saque. El jugador debe separarse de la pelota.

3. Si al sacar un jugador falla el saque, sin tocar a la pelota, no hay falta. Para esto hay que tocar a aquélla aunque no sea más que ligeramente.

4. Cuando un jugador tira la raqueta al encuentro de la pelota y consigue por este medio devolverla «legalmente», es falta; hay precisión de tener la raqueta empuñada.

5. Cuando un jugador toca la red o los postes a tiempo de que la pelota jugada por el contrario es detenida por la red, el tanto lo pierde el jugador que haya cometido la falta en primer lugar. Esta determinación es función del árbitro. Si un jugador, para no tocar la red salta por encima, comete falta si la pelota está en juego.

6. La raqueta puede rebasar el plano vertical de la red después de jugar la pelota con tal de que ésta haya sido golpeada dentro del campo propio.

7. Cuando la pelota rebotando en el extremo de uno de los postes de la red cae a la pista, es buena, aunque de no ocurrir ello hubiera salido fuera.

8. Si una pelota en juego o en saque choca con otra que esté en el interior del campo, es buena, y si el jugador no la alcanza pierde el tanto.

9. Si el jugador cree oír que el árbitro ha cantado ¡falta! o ¡vuelta!, cuando realmente ha dicho ¡juego! o ¡buena!, pierde el tanto. Si el árbitro equivocadamente ha dicho ¡falta! e inmediatamente rectifica y dice ¡buena!, se concede vuelta, caso no devolver la pelota.

10. El resto advierte que no está preparado después de haberse efectuado el saque, pero antes de que la pe-

lota haya botado en el suelo, lo cual sucede fuera del cuadro de saque; apoyándose en esto pretende que el saque sea falta. El árbitro no puede acceder a ello; un jugador no puede a su conveniencia advertir que no estaba preparado y hacer contar el saque.

11. Si un jugador coge la pelota con la raqueta y, manteniéndola en equilibrio sobre ella, avanza hacia la red y la deposita en el campo contrario, pierde el tanto. Es contrario al artículo que exige que la pelota sea golpeada.

12. Será devuelto todo tanto en que a juicio del árbitro el jugador haya sido de cualquier manera entorpecido por un espectador.

13. El saque debe siempre comenzar por el costado derecho, incluso si hay ventajas dadas o recibidas, y el saque debe siempre hacerse alternativamente desde los costados derecho e izquierdo.

14. El tanto será devuelto si durante el transcurso del juego una pelota arrojada a la pista toca a la que se está jugando y desviándola impide al jugador que le corresponda devolverla. Una vuelta, no anula una falta anterior.

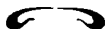
15. En el juego doble, si la pelota en saque toca al compañero del resto, el saque gana un tanto.

DE LOS PARTIDOS

16. Si un partido se suspende por causa de lluvia, falta de luz u otra razón análoga para ser continuado otro día, en éste se comenzará por el juego donde hubiera sido suspendido, y el jugador que tenía mejor campo en el momento de la suspensión hará la elección del campo.

17. Si en un juego a ventajas los dos adversarios no requieren al juez árbitro para las que les sean concedidas, u olvidándolas juegan con ventajas diferentes, el partido será anulado.

Si el árbitro ha sido engañado, el que haya perdido el partido puede solicitar jugarlo de nuevo, pero no podrá hacerlo si las ventajas hubieran sido a su favor. Esta solicitud debe ser hecha inmediatamente después del partido



The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights the need for researchers to be sensitive to the values and beliefs of the communities they are studying. This is particularly important in the field of education, where cultural differences can significantly impact learning outcomes.

The second part of the paper explores the challenges of conducting research in diverse cultural settings. It discusses the difficulties of finding a common ground between different cultural perspectives and the potential for bias in data collection and analysis. The author emphasizes the importance of transparency and honesty in reporting the results of the research.

The third part of the paper presents a case study of a research project conducted in a multicultural classroom. The study aimed to understand the experiences of students from different cultural backgrounds and how these experiences influenced their learning. The findings of the study are discussed in detail, highlighting the strengths and limitations of the research.

The fourth part of the paper discusses the implications of the research for educational practice. It suggests that teachers should be aware of the cultural differences of their students and adapt their teaching methods accordingly. The author also discusses the importance of creating a supportive and inclusive learning environment for all students.

The final part of the paper concludes the discussion and offers some thoughts for future research. The author suggests that further research is needed to explore the cultural experiences of students in different educational contexts and to develop effective strategies for supporting these students.

