

TERMINOLOGÍA DEL TENIS

A

AMERICAN TWIST

Saque con mucha rotación -top spin- que hace que la pelota rebote muy alto

ACE

Punto directo que se consigue a través de un saque que no puede ser contestado ni tocado por el receptor

ALLEY

Sector de la cancha también denominado pasillo que agranda la cancha de singles a dobles

APPROACH

Tiro de aproximación a la red efectuado generalmente entre la línea de base y de saque para buscar una posición ofensiva

ALTERNATE

Nombre que recibe el o los jugadores que se inscribió en un torneo y se encuentra fuera de la lista de entrada directa al cuadro (principal o clasificación) y que tiene posibilidades de entrar en caso que exista alguna cancelación

ATP

Asociación de Tenistas Profesionales, que nuclea y dirige al tenis profesional masculino en todo el mundo

B

BACKCOURT

Espacio entre la línea de saque y la línea de base

BACKHAND (REVES)

Comúnmente denominado revés. Para los jugadores diestros es el golpe realizado desde el lado izquierdo del cuerpo. Para los zurdos, desde el lado derecho

BACKSPIN o UNDERSPIN

Rotación hacia abajo o hacia atrás de la pelota una vez golpeada. Efecto de retroceso

BACKSWING

Es el movimiento inicial del golpe, cuando se lleva la raqueta hacia atrás antes del encuentro con la pelota. Se puede realizar en forma circular o paralelo al piso

BASELINE

Línea de base de la cancha

BREAK POINT

Ventaja de un punto que tiene un jugador para quebrar el saque de su rival

BYE

Cuando un jugador pasa directamente a la segunda rueda sin jugar. Generalmente se utiliza en cuadros menores de 64 jugadores. Las organizaciones suelen dárselo a los preclasificados y, en el caso de haber más espacios libres, se otorgan por sorteo

BALL BOYS/BALL GIRLS

Chicos o jóvenes que se encargan de recoger las balls en la cancha y las entregan a los jugadores que les corresponde sacar

C

CANCHAS LENTAS (SLOW COURTS)

Superficie de la cancha donde el pique de la pelota se torna lento debido a la composición de la misma.
Por ejemplo, polvo de ladrillo y clay

CESPED

Una de las superficies donde puede jugarse al tenis. Es la superficie original. Actualmente no son muchos los torneos que se realizan sobre césped, destacándose Wimbledon, uno de los cuatro Grand Slam

CENTERLINE (CENTER MARK)

La línea central que divide los rectángulos de servicio y también la pequeña marca que divide en dos la línea de base

CONTRAPIE

Dirección contraria que toma un jugador para ir a buscar un tiro de su rival que, en realidad, va dirigido hacia el otro lado.

CROSSCOURT SHOT

Tiro diagonal que recorre toda la cancha

CHANGEOVER

Cambio de lado. Luego de cada juego impar que corresponda efectuarlo. Actualmente se cuenta con 90 segundos

CHIP

Un tiro suave hacia los costados, con backspin, que cae cerca de la red obligando al rival que ataca a volear desde abajo. Se utiliza generalmente para devolver un saque

CHIP AND CHARGE

Devolver el servicio y avanzar hacia la red. El término se utiliza en inglés como "devolver y atacar"

CHOP

Efecto de retroceso que se le imprime a la pelota que, al picar, vuelve hacia atrás

CODIGO DE CONDUCTA

Cuando un jugador viola alguna de las reglas del Código de Conducta se aplican diferentes sanciones de acuerdo al momento de la violación:

- Primera ofensa: warning
- Segunda ofensa: un punto
- Tercera y siguientes: un game

Luego de la tercera el Referee del torneo podrá considerar si las siguientes determinan la descalificación. También puede determinar una descalificación inmediata por una sola violación al Código si fuera oportuno

COACHING

Cuando un jugador recibe instrucciones de su coach en un partido oficial y es advertido por el umpire. Se aplica el Código de Conducta con todos sus pasos

CHAMPIONS RACE (CARRERA DE CAMPEONES)

Ranking anual que suma puntos únicamente durante la temporada según la actuación de cada jugador. Todos comienzan de cero al principio de año y deben sumar 18 torneos. Aquellos que acceden directamente a los Grand Slam y Masters Series (los más importantes) cuentan esos 13 torneos más los mejores 5 resultados que obtengan en los International Series (con menores premios y puntos) que participen. Los 8 primeros de ese ranking clasifican para la Masters Cup (el último torneo del año) y se considera el certamen número 19 únicamente para esos tenistas, permitiéndoles también sumar puntos para el Entry System o Sistema de Entradas

CHALLENGERS

El tercer escalón de torneos, con menores premios y puntos que los grandes certámenes. Son el paso previo al circuito grande, donde los jugadores logran la experiencia y los puntos necesarios para acceder a los cuadros de los torneos siguientes. Varían entre 25.000 y 100.000 dólares en premios. Entre ellos figura la serie Copa Ericsson y cientos de torneos similares en todo el mundo

CLAY

Polvo cerámico de color verde-gris un poco más rápido que el polvo de ladrillo naranja más difundido en todo el mundo

COURT (CANCHA)

Lugar donde se juega al tenis que mide 23.8 mts. de largo por 8.2 mts. (singles) y 11 mts. (dobles) de ancho, divididos en lados iguales por una red de 0,94 mts. de alto en el centro. Pueden ser de

diferentes superficies (cemento, polvo de ladrillo, clay, sintéticas, césped, madera, asfalto, etc.)

CLASIFICACION (QUALIFYING)

Torneo previo al inicio de un certamen que reúne a los jugadores de ranking inferior a los que ingresan en forma directa al cuadro campeonato. Es la oportunidad que los organizadores les brinda para poder evolucionar y jugar ante los mejores

D

DINK

Tiro similar al chip, que pica muy poco, generalmente utilizado en dobles en la devolución de saque

DOBLES

Partido compuesto por dos jugadores de cada lado. Pueden ser del mismo sexo o mixto (ver doble mixto)

DOBLES MIXTO

Partido entre dos parejas compuestas por una mujer y un hombre cada una

DEUCE

Empate en el tanteador de un game cuando ambos jugadores llegan a 40

DEFAULT

El momento del partido cuando, luego de aplicarse todos los pasos del Código de Conducta, un jugador es descalificado y retirado de la cancha y del torneo. Los que aplican esta regla pueden ser algunos de los oficiales a cargo como juez de silla, arbitro general, supervisor). Cuando el jugador comente actos de mal comportamiento o lesione física o moralmente a su rival, espectador, oficial, etc.

DEVOLUCION DE SAQUE

El golpe con el que se devuelve el servicio del rival, en cualquiera de sus formas (drive, revés, con un globo)

DOBLE FALTA

Cuando no se logra colocar ninguno de los dos intentos de servicio en el área destinada a los mismos

DRIVE VOLLEY (VOLEA SUECA)

Volea realizada con un swing más amplio que el normal

DRAW

Cuadro de un torneo donde se van colocando los jugadores participantes.

DROPSHOT

Golpe muy suave que se pega habitualmente con slice para que la pelota quede muy cerca de la red y pique muy bajo

DROP VOLLEY

Igual al dropshot pero pegado sin que la pelota pique, generalmente utilizado cerca de la red

DOS MANOS

Cuando el jugador toma la raqueta con ambas manos para el revés, el drive o ambos golpes

E

ENTRY SYSTEM (SISTEMA DE ENTRADAS)

Es considerado el verdadero ranking mundial. Se basa en la actuación de cada jugador en las últimas 52 semanas. Se utiliza para preclasificar a los tenistas en cada nuevo torneo. En este ranking se deben defender los puntos obtenidos la misma semana del año anterior (en el mismo torneo o uno que lo suplante). Por esta razón los tenistas suben o bajan en el ranking: se le pueden quitar los puntos de determinado torneo por no jugarlo o perder antes que la rueda a la que llegó en aquella oportunidad o sumar si superó aquella instancia en la nueva participación. La Champions Race refleja cómo está jugando el tenista cada semana y el Entry System su performance de todo un año.

ENCORDADO

Cuerdas elásticas entrelazadas en el marco de la raqueta donde rebotan las pelotas en el golpe. El encordado puede ser sintético o de tripa natural. La tensión de las cuerdas depende del gusto de cada jugador

ERROR NO FORZADO (UNFORCED ERROR)

El error que se produce sin intervención del rival (por ejemplo un tiro de aproximación que se va largo)

F**FAST COURTS**

Canchas con superficies rápidas donde la pelota pica más velozmente que en otras, como el césped, madera y cemento

FLAT BACKSWING

Preparación del golpe llevando la raqueta hacia atrás en forma derecha. Es opuesto al backswing circular

FLAT SERVE

Saque con muy poco efecto, pegado con gran potencia

FORMACION AUSTRALIANA

Posición en dobles donde la pareja que sirve se ubica inicialmente en el mismo sector de la cancha

FLAT SHOT

Un tiro pegado con muy poco efecto, pegado con gran potencia

FOLLOW-THROUGH

Movimiento de terminación luego de impactar a la pelota

FOREHAND (DRIVE)

Golpe realizado desde el lado derecho del cuerpo (en el caso de los diestros) o desde el lado izquierdo (en el caso de los zurdos)

FLEJE

Las líneas que delimitan la cancha. Sobre polvo de ladrillo o clay generalmente son de plástico y están clavadas a la superficie, pero también se utilizan la cal para marcarlas (como en polvo y el césped en algunos países). En cemento son pintadas

FOOT FAULT

Cuando el sacador pisa la línea de base al realizar el servicio o invade el campo antes de impactar a la pelota

FUTURES

El segundo paso que debe dar todo jugador para sumar puntos de ATP. Son torneos menores, organizados generalmente por la ITF (Federación Internacional de Tenis) con el fin de permitirles a los jugadores de menor categoría o que recién se inician en el profesionalismo conseguir puntos para ingresar al siguiente escalón. Reparten en general entre 10.000 y 15.000 dólares en premios y se juega una cantidad extraordinaria alrededor del mundo todas las semanas

G**GRIP CONTINENTAL**

Generalmente utilizado para el revés o el drive. Se desarrolló en Europa y favorecía a jugadores de saque y volea

GRIP AUSTRALIANO

Empuñadura entre el Eastern y el Continental para facilitar el juego de saque y volea. Fue desarrollado inicialmente en Australia para el juego sobre césped

GRIP EASTERN

Empuñadura desarrollada en la zona este de los Estados Unidos. Generalmente utilizado para golpes desde la base, con posiciones distintas de la mano para el revés y para el drive

GRIP SEMI-WESTERN

Empuñadura entre el Western y el Eastern

GRIP WESTERN

Empuñadura desarrollada en canchas rápidas de California, Estados Unidos, que permite pegar tiros que piquen alto, con potencia y efecto topspin

GRAN WILLY

Golpe que se pega entre las piernas, de espaldas a la red, generalmente luego de ser superados por un globo muy profundo. Fue creada por el tenista argentino Guillermo Vilas quien se inspiró en un golpe del polo

GLOBO (LOB)

Golpe por elevación que tiene por objetivo el fondo de la cancha del adversario para superarlo cuando éste se aproxima a la red

GLOBO DEFENSIVO

Globo alto y profundo desde una posición defensiva para que quien lo aplica recupere su lugar en la cancha y obligue al atacante a regresar al fondo

GLOBO OFENSIVO

Globo más bajo, generalmente con top-spin, que permite ganar el punto por su velocidad y posterior pique alto

GROUNDSTROKE

Golpe desde el fondo de cancha una vez que la pelota haya picado

GUT

Encordado natural fabricado con tripas de animales

GRAND SLAM

Los cuatro grandes torneos (Abierto de Australia, Abierto de Francia, Abierto de Gran Bretaña y Abierto de los Estados Unidos) son los únicos Grand Slam que existen. Son los torneos más importantes y tradicionales del mundo. Los que todo tenista desea ganar. El término "Grand Slam" también se utiliza para denominar a la hazaña de ganar esos cuatro torneos el mismo año. El primero en ganar el Grand Slam de tenis fue el norteamericano Donald Budge, en 1938. El origen de la palabra se remonta cinco años antes, en 1933. Jack Crawford estuvo dos sets a uno contra Fred Perry en la final de Forest Hills (Abierto de los Estados Unidos) pero perdió. Antes había ganado los otros tres grandes torneos. Entonces, el periodista John Kieran, del New York Times, escribió en la crónica previa al match final que "si Crawford obtiene el título será como un Grand Slam de bridge..." Y su imaginación se extendió y se hizo realidad ya que el tenis lo "tomó" y oficializó. A partir de entonces, los ganadores de los cuatro en un mismo año obtendrían el Grand Slam de tenis. Sólo lo lograron Budge y Rod Laver (dos veces, 1962 y 1969) entre los hombres y Maureen Connolly (1953), Margaret Smith Court (1970) y Steffi Graf (1988) entre las damas

GAME

Es un juego de un set. Se forma con cuatro tantos (0-15-30-40) o cinco (ventaja). Seis games forman un set (o siete en caso de empatar en cinco)

GAME POINT

Cuando sólo falta un punto para ganar el game

H

HALFCOURT

El area de la cancha situada entre la línea de base y la red

HALF-VOLLEY (SOBREPIQUE)

Golpe realizado inmediatamente luego del pique de la pelota

I

INTERNATIONAL SERIES GOLD

Son los torneos que le siguen en importancia a los Grand Slam y Masters Series. Son los que reparten entre 800 mil y un millón de dólares. Entre ellos se encuentran Memphis, Rotterdam, Dubai, Acapulco, Barcelona, Kitzbuhel, Indianapolis, Washington, Tokyo, Viena.

INTERNATIONAL SERIES

Es el cuarto escalón de los torneos más trascendentes del calendario. Reparten menos de un millón de dólares. Entre ellos está la Copa AT&T de la Argentina acompañando a, por ejemplo, Adelaide, Auckland, Sydney, Milán, Bogotá, Viña del Mar, San José, Scotsdale, Delray Beach, Estoril, Casablanca, Atlanta, Mallorca, St. Polten, Halle, Queen`s, Newport, etc. todos con diferentes escalas de premios y puntos aunque ninguno menos de 375.000 dólares.

K**KICK SERVE**

Servicio que lleva una pesada carga de efecto spin que hace rebotar a la pelota muy alto dificultando la devolución del rival (American Twist)

L**LET**

Cuando la pelota toca la red luego de un servicio y entra en el campo contrario

LOB DE VOLEA (VOLLEY LOB)

Pegar un globo antes que la pelota pique

LIFTADO

Efecto que se le imprime a la pelota que produce una rápida caída de la misma con un pique muy alto

LUCKY LOOSER

Es el "perdedor afortunado". Aquel jugador que haya perdido en la clasificación y que, gracias a la ausencia de otro en el cuadro principal -solamente- se lo coloca en el lugar que queda vacante. También puede ocupar el lugar de un descalificado en la primera rueda por alguna razón concerniente al código de conducta. El "lucky loser" debe estar listo para jugar y haber firmado antes una lista para poder ser elegido (la prioridad es según el ranking). Esta situación se aplica únicamente para la primera rueda.

LANZAPELOTAS

Máquina de propulsión neumática que arroja pelotas para poder practicar sin necesidad de contar con otra persona. Se puede variar la velocidad, la frecuencia, los efectos, etc.

LOVE (CERO)

Cuando el jugador no tiene ningún tanto (cero) se denomina love. Ejemplo: luego de perder o ganar dos puntos el score es "love-thirty" (0-30) o "thirty-love" (30-0)

M**MATCH POINT**

Cuando un jugador se encuentra a un sólo punto de ganar el partido (también se le dice match ball o punto de match)

MOON BALL

Globo muy alto entre un intercambio de golpes desde el fondo. Se utiliza para cambiar el ritmo de un peloteo

MINI TENIS (SHORT TENNIS)

Juego con raquetas de plástico más chicas y pelotas chambas o de espuma que permite a los chicos desarrollar las habilidades sicomotoras del tenis. Se puede jugar en canchas más chicas que las normales, con medidas similares a las de badminton (13.4x6.1 mts.)

MASTERS SERIES

Conjunto de los nueve torneos más importantes del mundo luego de los Grand Slam. Ellos son: Ericsson Open (ex Lipton), Indian Wells, Montecarlo, Roma, Hamburgo, Toronto, Cincinnati, Stuttgart y Paris indoor. Son los que más puntos y premios distribuyen después de los cuatro grandes.

MASTERS CUP

El torneo final que nuclea a los 8 mejores jugadores clasificados en la Champions Race del año. Se juega por el sistema round robin (todos contra todos) en dos grupos. Los dos mejores de cada grupo pasan a semifinales donde se enfrenta el primero de un grupo con el segundo del otro. Antiguamente se denominaba simplemente "Masters"

MEJOR DE TRES (O DE CINCO)

El máximo de sets al que se juega un partido. Al "mejor de tres" el jugador debe ganar dos sets. Al "mejor de cinco" debe ganar tres. Generalmente los torneos del circuito masculino y femenino se juegan al mejor de tres, excepto los Grand Slam -donde los varones juegan al mejor de cinco- y la final del Masters femenino también pactada a "la mejor de cinco sets"

MINI-BREAK

Cuando se gana un punto en el tie break sobre el saque del rival

N**NET PLAYER**

Es el jugador que permanece en la red cuando su compañero, en dobles, saca o espera el servicio

NO-AD SCORING

Es el sistema de conteo en un game que la ITF impuso a modo de prueba en el año 2000. Cuando los jugadores llegan a "deuce" tras ganar tres puntos cada uno, el jugador que recibe elige el lado donde hacerlo y ese tanto otorga el game sin necesidad de tener dos puntos de diferencia

O**OPEN STANCE**

Cualquier posición donde el pie de atrás está más cerca de la trayectoria de la pelota que el de adelante

OVERRRULE

Es la opción que tiene el umpire de corregir un fallo del juez de línea

OVERHEAD

Los golpes que se pegan por encima de la cabeza (por ejemplo, smash)

P**PASSING SHOT**

Tiro desde el fondo de la cancha que supera al jugador que fue a la red, por cualquiera de los dos lados

PELOTA PESADA

La potencia del impacto unido al efecto que se le da a la pelota hace que la pelota "pese" para el adversario. Por eso es más difícil de contestar que una pegada en forma normal

PIVOTING

Girar sobre el eje del cuerpo al realizar un golpe

PRECLASIFICADO (SEED)

Jugador que, por su ranking, se coloca en el cuadro alejado de los siguientes con mejor ranking del certamen. Esto impide que se enfrenten en ruedas prematuras e hipotéticamente garantizará que los mejores lleguen a las instancias definitivas. La cantidad de preclasificados depende del tamaño del cuadro:

- Cuadro de 8: 2
- Cuadro de 16: 4
- Cuadro de 32: 8
- Cuadro de 48: 16
- Cuadro de 56: 16
- Cuadro de 64: 16
- Cuadro de 96: 16
- Cuadro de 128: 16 o 32

PROSET

O "set profesional" también denominado "set australiano". Se juega al primero que llegue a 8 games con diferencia de 2. En caso de empatar en 8 se juega un tie break normal. Recién se aplica el tie break en 8 iguales para que, en caso de estar jugándose un dobles, cada jugador saque 4 veces. Estos partidos se realizan generalmente cuando un torneo está atrasado y se deben resolver partidos de la forma más rápida posible

PLANO (FLAT)

Cuando el golpe no lleva prácticamente efecto (siempre, aunque mínimo, el efecto existe luego de ejecutar un golpe)

PENALTY POINT

Los puntos de penalización que el umpire aplica al jugador luego de que éste comete alguna falta al Código de Conducta

PUNTO (POINT)

La unidad más pequeña de score en el tenis (por ejemplo 15-0)

R

RANKING

Listados donde se colocan por orden los jugadores según sus puntos. Hay gran cantidad de rankings: singles, dobles, mixtos, ganancias, aces, semanales, históricos, etc.

RESTO

Devolución de saque

RALLY (PELOTEO)

Intercambio de tiros entre dos o más jugadores

ROBAR UNA PELOTA

En dobles, cuando un jugador se cruza y trata de interceptar la pelota enviada por el rival dentro de los límites imaginarios de cancha de su compañero

RECTANGULO DE SAQUE (SERVICE BOX)

El área donde debe picar el servicio para ser reglamentario

ROUND ROBIN

Tipo de torneo en el que participan por lo menos tres jugadores y se enfrentan todos contra todos. En caso de empate en una posición, los criterios de desempate serán:

1º-Por más partidos ganados

2º-Partido ganado entre sí

3º-Diferencia de sets

4º-Diferencia de games

5º-Ranking

6º-Por sorteo

Si uno de los jugadores involucrados ganó uno de los partidos por default, se le considera únicamente el match como ganado. No se le pondrá ningún score al partido pues de lo contrario sería beneficiado al no tener juegos en contra y sí los sets a su favor

RECIBIDOR (RECEIVER)

El jugador que recibe el saque del rival

S

STOP VOLLEY

Bloqueo de la pelota en la volea, con un movimiento muy corto

SMASH DE REVES (OVERHEAD SMASH)

Golpe por encima de la cabeza, similar al servicio, generalmente cerca de la red en respuesta a un globo

SAQUE (SERVICIO)

Golpe que se realiza para iniciar un game y debe caer dentro de los límites de la cancha destinados a tal fin. Se realiza para comenzar cada punto

SAQUE Y VOLEA (SERVE AND VOLLEY)

Estilo de juego donde luego del servicio el jugador va a la red para intentar volear la devolución de su oponente

SERVICE BREAK

Quebrar el servicio del rival

SET

El jugador que obtiene seis juegos con una diferencia de dos sobre su adversario (o quien gane un tie break luego de empatar en seis games) en el caso de sets cortos se adjudica un "set". En algunos torneos, como los Grand Slam, el quinto set se juega "largo" donde obligatoriamente debe existir una diferencia de dos games (ej.: 15-13)

SEED

Preclasificado (ver)

SET BALL/SET POINT (PELOTA DE SET)

El tanto que se realiza cuando falta un sólo punto para que un jugador gane el set

SLICE (Underspin)

Efecto de la pelota contrario al top spin, de arriba hacia abajo. El pique es muy bajo.

SMASH

Golpe que se realiza de arriba hacia abajo, con un movimiento similar al servicio, generalmente en respuesta a un globo del rival. Puede utilizarse desde cualquier lugar de la cancha

STOP-VOLLEY (VOLEA MUERTA)

Cuando se pega de volea y se deja la pelota muy cerca de la red, sin fuerza

SPECIAL EXEMPTS

Es la posibilidad que tiene un jugador que está participando de un torneo y llegó a las semifinales del cuadro principal de singles, a que sea aceptado en el cuadro principal del siguiente certamen en que esté inscripto (aún cuando debiera jugar la clasificación, ya que no tiene tiempo para hacerlo)

SATELITES

Son circuitos con series de cuatro torneos profesionales donde el jugador inscripto debe participar en todos. Son el primer escalón en el profesionalismo. El circuito otorga puntos según la actuación en cada torneo y luego de finalizado se convierten en punto de ATP

SHORT TENNIS

Ver Mini Tenis

SEGUNDO SAQUE

La segunda oportunidad que tiene el sacador de realizar el servicio en caso de fallar el primero

SINGLE

El formato de juego base en el tenis: uno contra otro (damas o caballeros). Cuando juegan dos contra dos se denomina "dobles"

SIGN IN

La firma de un jugador cuando se anota oficialmente en un torneo

SWEET-SPOT

El área del encordado donde se produce el mejor rendimiento del golpe

T

TIERRA DE NADIE

El sector de la cancha entre la línea de base y la de servicio. No es un lugar recomendable para posicionarse

TOSS

La acción de lanzar la pelota hacia arriba con la mano libre en el inicio del servicio

"T"

Area situada en la mitad de la cancha formada por la unión de las líneas de saque y la línea central

TENNIS ELBOW

Lesión en el codo producida por varias razones, entre ellas una empuñadura inadecuada, mala técnica, fatiga muscular por exceso de juego, etc. También llamada epicondilitis.

TENSION DEL ENCORDADO

El grado de tensión que llevan las cuerdas de la raqueta

TIE BREAK (DESEMPATE RAPIDO)

En los torneos en que se aplica este sistema luego de empatar en seis games, se realiza un desempate rápido denominado tie break. El ganador es el que primero llega a 7 puntos con un margen de dos. Comienza efectuando un servicio el jugador que debía sacar y luego servirán dos veces cada uno en forma alternada. El sistema completo es el siguiente:

-Cuando llegan a 6-6, el jugador al que le toca servir realiza el primer saque para el primer punto del tie break

-A continuación, su rival tendrá dos saques y a partir de allí cada uno sacará dos veces en forma alternativa para llegar a los 7 puntos (o los necesarios hasta conseguir la ventaja de dos tantos)

-Los saques comienzan hacia el lado derecho de la cancha (el primer punto) y luego alternando el

- izquierdo y el derecho hasta culminar el tie break
- Se cambiará de lado cada 6 puntos y al finalizar el tie break
- El tie break se cuenta como un game para el cambio de balls
- En el siguiente game luego de un tie break el jugador que sirvió primero en el desempate rápido será quien reciba el saque de su rival

TOP TEN

Top diez. Los jugadores ubicados entre los diez primeros de cualquier ranking

TOPSPIN

Efecto de rotación de la pelota hacia adelante

TIMING

Pegar a la pelota en el momento exacto en una acción sincronizada

TIME VIOLATION

Violación de tiempo que se aplica cuando se pasan los 20 segundos establecidos entre punto y punto o luego de los 90 segundos para el cambio de lado

U**UMPIRE**

También denominado juez de silla, encargado de controlar el partido y que tiene autoridad sobre los jueces de línea, ball boys, etc.

UNFORCED ERROR

(Ver error no forzado)

V**VOLEA (VOLLEY)**

Golpe de la pelota sin que ésta toque el suelo. Generalmente se realiza sin backswing, con un movimiento corto y cerca de la red aunque puede realizarse más alejada de ésta

VENTAJA AL SAQUE

Es el punto de ventaja que tiene el jugador que saque por sobre su rival luego de igualar en 40. Si gana el punto siguiente se adjudica el game, si lo pierde regresa a deuce

VENTAJA AL RESTO

Punto en contra que tiene el jugador que saca luego de igualar en 40. Si pierde ese punto cederá el game, si lo gana vuelve a deuce

W**WARNING**

Es el primer paso cuando se aplica el Código de Conducta o también cuando se realiza una advertencia

WALK OVER (W/O)

Cuando pasan los 15 minutos reglamentarios luego del horario previsto para iniciar un partido y uno de los rivales no se presenta. El jugador presente gana automáticamente el match por walk over. Puede aplicarse en cualquier ronda de un torneo

WINNER

Tiro que el adversario no puede responder

WILD CARD

Invitación especial que la organización de un torneo otorga al jugador que desee. Puede ser para la clasificación o para el cuadro principal. En algunos casos puede ser también preclasificado cuando el jugador invitado tiene mejor ranking que otros jugadores inscriptos

WIDE-BODY

Raqueta con un marco mayor a los normales



© 2005 *José J. Sepúlveda*

Webmaster: José J. Sepúlveda

