

# Terminología

## Diccionario inglés/español comentado de términos frecuentes de tenis de campo

**Ace:** As. Un servicio ganador que quien recibe no puede alcanzar o tocar, ya sea por su fuerza o velocidad, o por su colocación. Los ases más rápidos que se han medido durante una competencia alcanzan las 150 millas por hora para los hombres y 130 para las damas. En el argot también se le conoce como "asesino".

**Advantage:** Ventaja. Término con el cual se designa al punto que sigue al *deuce*, (q.v.) es decir el empate 40/40 o subsiguientes. En juegos oficiales el árbitro suele anunciar el término con el nombre del jugador en ventaja: "Ventaja Pérez", por ejemplo. En inglés suele abreviarse *ad.*, y agregársele una preposición u otra palabra según la circunstancia: *ad-in* (ventaja del que saca, ventaja adentro) *ad-out* (ventaja del que recibe, ventaja afuera), *ad-court* (ventaja de la cancha izquierda).

**Ad-in:** Abreviatura de *advantage-in*. Ventaja adentro, ventaja del que saca

**Ad-out:** Abreviatura de *advantage-out*. Ventaja afuera, ventaja del que recibe

**American Formation:** Formación o alineación americana. Formación en tándem. Ver *I Formation*.

**American Twist:** Remolino americano. Tipo de saque de rebote alto. Ver *kicker*.

**ATP:** *Association of Tennis Professionals*, Asociación de Profesionales del Tenis. Fundada en 1972, desde 1989 controla el circuito mundial del tenis profesional excepto por los cuatro torneos de *Grand Slam* (q.v.).

**ATP Tour:** Tour de la Asociación de Profesionales del Tenis. Sigue el mismo camino del antiguo *Grand Prix*, al cual reemplazó en 1990. Culmina anualmente con el Campeonato Mundial de la ATP (antes llamado Torneo de Maestros).

**Australian Formation:** Formación o alineación australiana. Formación en tándem. Ver *I Formation*.

**Australian Open:** Abierto de Australia. Uno de los cuatro torneos anuales (*Grand Slams*, q.v.) más importantes del calendario tenístico profesional. Se realiza en el mes de enero en la ciudad de Melbourne, en las canchas sintéticas del Estadio Rod Laver.

**Backhand:** Golpe de reverso, golpe de mano reversa; golpe dado desde el lado opuesto del cuerpo (desde el lado izquierdo para los jugadores derechos, y desde el lado derecho para los jugadores zurdos). También *backhand stroke*.

**Backhand stroke:** golpe de reverso. Ver *backhand*.

**Ball:** Pelota. El objeto rebotador que los jugadores golpean de un lado a otro de la cancha. Mide dos pulgadas y media de diámetro y pesa dos onzas. La mayoría de las

pelotas están presurizadas y la presión varía de acuerdo al origen nacional. Las pelotas americanas generalmente son más vivas y con mayor rebote que las europeas, que a su vez son más fáciles de controlar pero con menor fuerza. Desde 1972 las pelotas de color amarillo, que ofrecen mayor visibilidad, han venido sustituyendo a las de color blanco.

**Ball boy, ball girl:** muchacho(a) recogedor(a) de pelotas. Debe ofrecer la menor obstrucción posible en su tarea de recoger las pelotas de juego y pasarlas al servidor.

**Baseball grip:** agarre de béisbol. El agarre con las dos manos del cuello de la raqueta, como si fuera un bate de béisbol, usado frecuentemente en el golpe de reverso (*backhand*, q.v.).

**Baseline:** Línea de base, línea de fondo, línea o raya posterior; la línea al final de cada lado de la cancha desde cuya área exterior se sirve.

**Baseline judge:** juez de línea de fondo; oficial que se ocupa de determinar si una pelota jugada toca o no la raya de fondo. Si la pelota es mala lo declara gritando "fuera" (*out*).

**Baseliner:** Jugador de la línea de fondo, jugador que raramente ataca la malla o devuelve la pelota en pleno vuelo. Usualmente la deja rebotar antes de devolverla.

**Beam:** marco de la raqueta al cual se entrelaza el encordado.

**Big Four:** (Los) Cuatro Grandes. Apelativo que se le daba anteriormente a los cuatro torneos más importantes del calendario anual del tenis profesional, es decir los Abiertos de Australia y Estados Unidos, el Roland Garros y Wimbledon. El apelativo surge por analogía del nombre que se le daba a los cuatro únicos países en ganar la Copa Davis (Australia, Estados Unidos, Francia e Inglaterra). Hoy en día a estos torneos se les conoce más como los *Grand Slams*, q.v.

**Break:** rompimiento, romper (el servicio). Pérdida del juego de servicio. Situación en la cual el jugador que saca pierde el punto.

**Break confirmation:** confirmación de rompimiento o ruptura; ganar el punto siguiente después de haberle roto el servicio al contrario.

**Breaker:** abreviatura de *tie-break*; desempate, jugada de desempate.

**Break point:** punto de rompimiento, punto de rotura. Potencialmente el último punto de un juego que gana el receptor, es decir, si el receptor gana es por que ha roto el servicio. Si el servidor gana se prolonga el juego y puede que eventualmente logre sobreponerse y ganar. Los siguientes son puntos de rompimiento: 0/40, 15/40, 30/40, y "ventaja fuera" (la primera cantidad siempre se refiere a quien saca).

**By:** Ver *bye*.

**Bye:** posición de quien no tiene oponente en la primera ronda de un torneo y por lo tanto avanza a la siguiente sin jugar. Se le otorga primeramente a un jugador sembrado, o a varios, en orden de jerarquía, o por sorteo, cuando el cuadro principal es impar o no llega al rango de participantes requerido según el caso (8, 16, 32, 64 o

128). Por ejemplo en un *draw* (q.v.) de 25 participantes se pudieran adjudicar hasta 7 *byes*, ya que el cuadro regular en este caso es de 32, el cual requiere que en la primera ronda haya 16 ganadores. Para lograr ese fin juegan 18 (9 partidos) y 7 jugadores pasan a la segunda ronda sin jugar. Si en este caso en primera ronda se realizaran 12 partidos con un solo *bye*, en cada ronda siguiente un ganador quedaría sin oponente; es preferible que ello ocurra en primera vuelta y no más adelante. También se escribe **by**.

**Cannonball**: Pelota cañonera, bola de cañón. Servicio muy rápido y potente.

**Carry (a carry)**: arrastre, traslado; doble golpe. Jugada en la cual se golpea la pelota al menos dos veces en la misma jugada. Ver *double hit*.

**Centre court**: **1.** Cancha Central. Denominación que se le ha dado a la cancha principal de Wimbledon, en Inglaterra, la cual parece una catedral por su arquitectura semejante a un teatro elizabetiano. Cancha estadio de grama construida en 1922 para 14.000 espectadores donde se juegan las finales y los partidos más importantes del torneo anual de Wimbledon. **2.** cualquier cancha central de cualquier instalación tenística. Se escribe *center court* en el inglés de los Estados Unidos.

**Chair judge**: Juez de silla, árbitro de silla; árbitro que dirige un partido de tenis sentado en la silla elevada colocada a un lado a mitad de la cancha. El juez de silla es el oficial de mayor jerarquía en la cancha y es quien lleva la anotación del partido.

**Chair umpire**: árbitro de silla. Ver *chair judge*.

**Challenge round**: ronda de reto. Un tipo de final hoy en desuso que era muy común en el tenis, particularmente en la Copa Davis, por la cual el campeón del torneo de un año sólo tenía que jugar contra el ganador de una eliminatoria, quien se constituía en el "retador". La última vez que se jugó bajo este formato fue en 1972.

**Change game**: Juego de cambio; el juego impar en el cual se debe cambiar de lado para compensar por las condiciones de juego (sol, viento, superficie de la cancha, etc.). También llamado *changeover* (q.v.).

**Changeover**: Cambio de lado de la cancha antes de cada juego impar. También llamado *change game* (q.v.).

**Chip and charge**: pique y carga, picar y cargar. Táctica de ataque a la malla que sigue a un golpe o devolución de corte lateral (*slice*)

**Chop**: corte, raja; hachazo; cortar, rajar. Golpe rápido de raqueta que causa que la pelota rote de abajo hacia arriba.

**Chop service**: servicio o saque de hacha. Ver *chop*.

**Clay court**: cancha de arcilla, cancha de polvo de arcilla.

**Close-up play**: Jugada de cercanía extrema. Jugada de remate de volea que se ejecuta cerca de la malla.

**Computer rankings**: Jerarquización o ranqueo por computadora. Sistema separado de jerarquización de jugadores utilizado tanto en los torneos de la ATP como de la WTA

para sencillos y dobles, basado en los resultados de esos torneos en los últimos 12 meses previos a un torneo. El sistema permite determinar quiénes pueden jugar en los eventos de ambas Asociaciones y qué jugadores deben estar sembrados en cada torneo.

**Continental grip:** agarre continental, tipo de agarre básico en el cual el dedo pulgar descansa sobre el dedo índice. Se utiliza mayormente para darle a la bola servida un efecto cortado y de levante, en tanto que igualmente se usa para los remates, el revés cortado y la volea de revés.

**Cord:** cuerda. Material de tripa de vaca o sintético que conforma la red o cordaje de la raqueta.

**Cordage:** cordaje; red o malla de la raqueta.

**Court:** cancha. La superficie sobre la cual se juega. Puede de ser de madera, polvo de arcilla, grama, linóleo, lona (sobre madera o concreto), concreto, asfalto, material sintético o cualquier otro que sea adecuado (en Australia se utiliza por ejemplo la arenisca de los hormigueros, en tanto que en India se usa el excremento seco de la vaca). Sus dimensiones deben ser de 78 pies de largo por 27 de ancho para sencillos y 36 para dobles. Las canchas pueden estar al aire libre o bajo techo.

**Court speed:** velocidad de la cancha. Medida referencial de la velocidad de los rebotes de la pelota de acuerdo al tipo de superficie. Usualmente las canchas más rápidas son las de madera y grama, en tanto que las más lentas son las de polvo de arcilla.

**Cut ball:** bola cortada; efecto que se le imprime a la bola usualmente con un agarre continental, para que describa una parábola de arco irregular con caída abrupta y poco levante. Ver *cut effect*.

**Cut effect:** efecto de corte, efecto de bola cortada. Ver *cut ball*.

**Cut service:** saque o servicio cortado. Tipo de saque en el cual la pelota adquiere un efecto lateral, de derecha a izquierda para un derecho y viceversa para un zurdo, con un rebote más bajo y más horizontal que un saque plano. Se usa generalmente como segundo saque. Ver *cut ball*, *cut effect*.

**Cyclop:** cíclope. Dispositivo de ojo eléctrico utilizado para determinar si un saque de servicio es bueno o malo. Cuando el saque es malo emite un fuerte chillido. Se usó por primera vez en Wimbledon en 1980 y aún se utiliza en numerosos torneos. Fue inventado por Margaret Parnis y Bill Carlton.

**Davis Cup:** Copa Davis. Competencia internacional por equipos para hombres. Se originó en Boston en 1900 promovida por Dwight Filley Davis, quien era alumno de la Universidad de Harvard y miembro del primer equipo estadounidense que jugó contra los mejores tenistas de la Gran Bretaña. Aún cuando en ella llegaron a participar más de 125 naciones, hoy en día sólo la juegan 16 equipos en el llamado Grupo Mundial (World Group), en un lapso de 9 a 10 meses cada año. Las demás naciones juegan en 4 grupos zonales que representan a Europa, África, América y Oceanía/Asia, las cuales buscan ser promovidas al Grupo Mundial a través de un sistema de relegación de perdedores de primera ronda del grupo tope.

La Copa Davis se juega por equipos de cuatro jugadores que se enfrentan a un rival en una serie de cinco partidos (al cual se le llama formalmente un "tie", q.v.) durante tres días (cuatro partidos de sencillos y uno de dobles). Dos sencillos el primer día, el partido de dobles el segundo día y dos sencillos el tercer día con rivales cruzados. Dos de los hombres deben jugar dos partidos de sencillos cada uno. El partido de dobles lo puede jugar cualquier pareja tomada del equipo de 4 jugadores. El país con el derecho a escoger el terreno selecciona el tipo de superficie y el sitio de juego, buscando siempre tener la ventaja de jugar en casa (*home-court advantage*, q.v.). Todos los partidos se juegan a ganar un mínimo de 3 sets (de un máximo de 5). Desde 1989 se usa el *tie-break* (q.v.) para los desempates en los primeros cuatro sets, pero no en el último. Los jueces y referís deben ser de países neutrales.

**Default:** pérdida por reglas. Finalización de un juego por una vía diferente a su completación en la cancha. El *default* puede producirse de tres maneras distintas: *walk-over* (q.v.), retiro o descalificación.

**Deuce:** (pronunciado *dius*) Término referido a la cuenta de un juego o set que está empatado en cierto momento. Este factor permite que los juegos y sets puedan continuar indefinidamente. En un juego el *deuce* equivale a 40/40 o 3 puntos cada lado. Para ganar el juego o set debe lograrse una ventaja de dos puntos o juegos seguidos. El primer punto después de *deuce* es "ventaja" y la cuenta se revierte continuamente a *deuce* a menos que uno de los lados enfrentados gane dos puntos seguidos. En el caso de un set, la cuenta es *deuce* cuando está empatada a 5 juegos por lado, de allí que para ganar el set uno de los dos lados debe ganar dos juegos seguidos. El término se origina del latín *duos* (dos) por vía del francés medio (*deus*).

**Double Chrissie:** Doble Chrissie. Apelativo dado al jugador que, tal como lo hacía Chriss Evert, ejecuta tanto el tiro de frente (*forehand*) como el tiro de reverso (*backhand*) con las dos manos.

**Double fault:** doble falta. Ocurre cuando el servidor falla sus dos saques y por lo tanto pierde el punto.

**Doubles:** dobles. Juego de dos parejas. Abreviatura de *doubles game* (q.v.).

**Doubles game:** juego de dobles. Juego por equipos con dos jugadores de cada lado de la cancha. Juego de parejas.

**Double hit:** doble golpe. Situación en la cual se golpea la pelota dos veces seguidas en la misma jugada. Hoy en día sólo se penaliza si es intencional. También se le llama "a carry" (q.v.) en inglés.

**Double match point:** punto doble para ganar un partido; cuenta en la cual se tiene ventaja de dos puntos en un juego del posible set decisivo de un partido.

**Double set point:** punto doble para ganar un set; cuenta en la cual se tiene ventaja de dos puntos de un posible último juego de un set.

**Draw:** (pronunciado *droh*) alineación de participantes en un torneo eliminatorio. Los nombres de los jugadores no graneados (*non seeded players*, q.v.) o números que los identifican se colocan en un recipiente, se sortean a ciegas y se van colocando en el orden del sorteo, de arriba hacia abajo en una hoja de alineación (*draw sheet*, q.v.) diagramada en corchetes, que indica eventualmente quien juega contra quien,

específicamente en la primera ronda. Los jugadores graneados (*seeded players*, q.v.) se distribuyen previamente en la hoja, de acuerdo a un ranking predeterminado, con el número 1 ocupando el primer puesto en la parte superior de la hoja y el número 2 el último puesto en la parte inferior de la hoja. El número de jugadores graneados, (o "esparcidos"), en la hoja depende del número de participantes en el torneo, es decir, a mayor número de participantes mayor número de jugadores graneados, de acuerdo a una tabla preestablecida (*seed chart*,q.v.).

**Drive: 1.** golpe a ras de red; acto o instancia de dirigir la pelota con cierta fuerza. **2.** La trayectoria de la pelota así dirigida.

**Drop-shot:** dejada, tiro intencional de caída frenada y rebote corto; tiro de golpe suave con efecto de freno realizado con la intención de que caiga apenas sobrepase la malla, ya sea para ganar el punto de inmediato o para obligar al oponente a acercarse.

**Eastern grip:** agarre oriental, agarre este; tipo de agarre en el cual el dedo pulgar se coloca entre el dedo índice encorvado y el dedo medio. Este tipo de agarre favorece el golpe de derecha (o de izquierda para un zurdo) en cualquier situación del juego, así como en el servicio básico y la volea. El este de revés es adecuado para golpes planos o de levante (liftados) y volea.

**Error:** error; jugada mala que causa perder un punto en el transcurso de un toma y dame, tal como botar la pelota fuera o insertarla en la malla.

**Fault:** falta; falla de no poner la pelota en juego con el servicio, ya sea al sacar fuera del área de recepción de servicio del oponente, al insertar la pelota en la malla o de alguna manera al no lograr que la pelota pase al lado opuesto.

**Federation Cup (Fed Cup):** Copa Federación. Torneo mundial anual por equipos nacionales sólo para mujeres que se realiza en septiembre de cada año. Se inició en 1963 para conmemorar los 50 años de la fundación de la Federación Internacional de Tenis. En 1995 se acordó el nombre a *Fed Cup* y se comenzó a jugar bajo las mismas condiciones generales de la Copa Davis.

**First Ten:** Los diez primeros. Grupos selectos de jugadores tanto a nivel nacional como a nivel internacional. La ATP y la WTA dan a conocer semanalmente *rankings* mundiales computarizados, en tanto que los países dan a conocer los diez primeros cada año, ya sea sobre la base de jerarquizaciones computarizadas o el juicio de comités *ad hoc*. También se les llama *Top Ten*, q.v.

**Flat ball:** bola plana; bola de trayectoria parabólica y rebotes normales. Ver *flat effect*.

**Flat effect:** efecto plano; efecto de la bola servida o jugada mediante el cual la pelota describe una parábola de arco parejo y tiene un rebote normal. Ver *lifted effect*, *cut effect*.

**Flat service:** saque o servicio plano. Saque en el cual la bola describe una parábola pareja con un rebote normal. Suele utilizarse como primer servicio. Ver *flat ball*, *flat effect*, *cut service*, *lifted service*.

**Flushing Meadows:** Parque situado en el sector de Queens en la ciudad de Nueva York, sede del Abierto de los Estados Unidos desde 1978, y del Centro Nacional Billie

Jean King de la Asociación de Tenis de los Estados Unidos. Tiene dos instalaciones de tenis principales, el Estadio Louis Armstrong y el Estadio Arthur Ashe, este último inaugurado en 1997.

**Foot fault:** falta de pie. Infracción del servidor ya sea por pisar la línea de fondo al sacar o servir del lado incorrecto de la línea central. Si se comete en el segundo servicio se pierde el punto.

**Foot fault judge:** Juez de falta de pie. Árbitro que se encarga de determinar si el jugador que sirve comete o no falta de pie.

**Forced error:** error forzado. Error que se comete como consecuencia de una jugada del oponente, contrapuesto al error no forzado (*unforced error*, q.v.), que se produce simplemente por falla del jugador que lo comete.

**Forehand:** golpe frontal de derecha (para un derecho) o de izquierda (para un zurdo), contrapuesto al golpe de reverso (*backhand*, q.v.). También *forehand stroke*.

**Forehand stroke:** golpe frontal de derecha (para un derecho) o de izquierda (para un zurdo). Ver *forehand*.

**Forest Hills:** Sector residencial de Queens en la ciudad de Nueva York, donde está localizado el *West Side Tennis Club*, desde 1915 y por 63 años escenario de los Campeonatos Nacionales de los Estados Unidos. Este evento, conocido como el Abierto de los Estados Unidos a partir de 1968, fue mudado a Flushing Meadows en 1978.

**French Open:** Abierto de Francia, mejor conocido como el *Roland Garros*, q.v.. Uno de los cuatro torneos anuales más importantes (*Grand Slams*, q.v.) del calendario del tenis profesional. Se realiza en la ciudad de París en el mes de junio en canchas de arcilla. Se instituyó como torneo internacional en 1925 y como el primer abierto importante de tenis en 1968.

**Full officiating crew:** Cuerpo completo de oficiales. El equipo completo de jueces que laboran en un partido. Incluye juez de silla, juez de malla, jueces de línea de fondo, jueces de líneas laterales, jueces de falta de pie, jueces de saque, y jueces de línea central. Ver *skeleton crew*.

**Game:** juego. La parte básica de un set en la cual un jugador en particular sirve el saque. Para ganar el juego el servidor (y su compañero, si se trata de dobles) o su(s) rival(es) debe(n) obtener cuatro puntos, a menos que la cuenta sea de tres puntos por lado, es decir *deuce* (q.v.). Los puntos de un juego se denominan 15, 30, 40 y juego, en ese mismo orden. Para ganar un set un jugador debe ganar 6 juegos, a menos que la cuenta esté empatada 5 a 5, es decir *deuce*, por lo que un jugador o una pareja de jugadores debe ganar dos juegos seguidos a partir del empate para ganar el set. Sin embargo, en la mayoría de los casos cuando el juego se empató a 6 se juega un *tie-break* (q.v.) para desempatar.

Nota del traductor: El equivalente castellano de "game" en este contexto, es decir "juego; ejercicio o actividad recreativa o competitiva sometida a reglas y en la cual se gana o se pierde", se presta a confusiones con el equivalente del sustantivo inglés "play" (acción de jugar, juego), por lo que hay que tener cuidado al usar ambos en este mismo ámbito.

**Game point:** punto para ganar el juego. Momento del partido en el cual el lado servidor está en ventaja para ganar un juego, contrapuesto a *break point*, q.v. (punto de rompimiento), en el cual el lado que recibe está en ventaja.

**Grand Masters:** (Torneo de) Grandes Maestros. Circuito de torneos exclusivos para ex campeones mayores de 45 años que se realizó de 1973 hasta 1989. Hoy en día el evento que más se le asemeja es el Tour de Mayores de la ATP (*ATP Senior Tour*).

**Grand Prix:** Torneo internacional anual de tenis que se jugó de 1970 a 1989 y que se convirtió a partir de 1990 en el *ATP Tour* (q.v.).

**Grand Slam:** proeza muy rara que implica ganar en un mismo año los cuatro torneos más importantes del tenis mundial, es decir los Abiertos de Australia, de Francia (Roland Garros), de Estados Unidos y el torneo de Wimbledon. El término viene del juego de cartas *bridge*, donde se denomina así a la acción de ganar todos los trece "trucos" (*tricks*) de una mano.

**Grand Slams, The Grand Slams:** Los cuatro torneos más importante de un año: El Abierto de Australia, El Roland Garros (Abierto de Francia), Wimbledon y el Abierto de Estados Unidos. Antes se les conocía como los *Big Four*, q.v. (Cuatro Grandes).

**Grip: 1.** agarre, método o manera de sostener la raqueta. Los agarres básicos son el *eastern*, q.v. (este), el *western*, q.v. (oeste) y el *continental*, q.v. (continental) con variaciones diversas de acuerdo a los gustos de cada jugador. En los años 70 apareció el agarre de dos manos, también llamado *baseball grip*, q.v. ("agarre de béisbol"), hoy en día muy usado para ejecutar el golpe de revés (*backhand*, q.v.). **2.** La empuñadura, (mango), generalmente recubierta con un material de goma o cuero. **3** La tira o gorro extra con el cual se suele recubrir la empuñadura, usualmente de cuero o algún material similar, usada para proteger el mango del desgaste, reducir o neutralizar la sudoración y tener un agarre más seguro.

**Groundstroke:** golpe de devolución después del rebote, usualmente desde la parte posterior de la cancha. También llamado *groundie(s)*.

**Groundies:** diminutivo de *groundstroke*, q.v.

**Grubber:** globero, jugador afanador con gran capacidad para devolver todo que busca confundir a su contrario con tiros suaves o con globos. Ver *pusher*, *scrambler*.

**Gut:** tripa, intestino animal usado para elaborar las cuerdas de la raqueta. La mejor tripa proviene de la vaca.

**Half volley:** media volea. Golpe mediante el cual se bloquea la pelota tan pronto como toca el piso al momento de devolverla.

**Hard court:** cancha dura. Término que en los Estados Unidos se refiere a la cancha de concreto, asfalto o material similar, mientras que en Europa, Australia y otros países se refiere a la cancha de polvo de ladrillo.

**Head:** cabeza. La parte ovalada o redonda de la raqueta conformada por el marco y la red de cuerdas. Debe tener un área de cordaje no mayor de 15,5 pulgadas de largo y 11,5 pulgadas de ancho. Ver *racket head*.



**Home-court advantage:** ventaja de jugar en casa. En los torneos internacionales tales como la Copa Davis, la ventaja del anfitrión de poder jugar en una cancha conocida o en la cual se tiene mayor dominio de la superficie, previamente seleccionada tomando en cuenta las posibles fortalezas y debilidades de los equipos a competir.

**Hopman Cup:** Copa Hopman. Competencia anual por equipos que se celebra en Perth, Australia, en honor del fallecido capitán del equipo australiano de Copa Davis, Harry Hopman.

**I Formation:** Formación en I, formación en tándem. En dobles, formación o alineación con un jugador detrás del otro. El jugador de la malla se coloca directamente delante de su compañero servidor en vez de en el lado contiguo, con el fin de confundir al receptor. También se le llama "Formación en tándem" (*tandem formation*, q.v.), "Formación Australiana" (*Australian Formation*, q.v.) en los Estados Unidos, y "Formación Americana" (*American Formation*, q.v.) en Australia.

**In the zone:** " (estar) en la zona". Estado anímico de confianza óptima en el cual se juega al máximo nivel. El término se origina de la serie de televisión *The Twilight Zone* (La zona del crepúsculo), referido a situaciones extremas.

**International Lawn Tennis Federation:** Federación Internacional de Tenis de Grama. Ver *ITF*.

**International Tennis Federation:** Federación Internacional de Tenis. Ver *ITF*:

**ITF:** Siglas de la *International Tennis Federation*. Federación Internacional de Tenis. Organización fundada en 1913 con el fin de dirigir el tenis a nivel internacional. Se le conoció originalmente como la Federación Internacional de Tenis de Grama (*International Lawn Tennis Federation*) y está conformada por las asociaciones de tenis amateur de más de 100 países miembros. La ITF tiene poco control sobre el tenis profesional pero maneja los cuatro grandes eventos mundiales de *Grand Slam* (q.v.) y administra además la Copa Davis, la Copa Federación, la Copa Hopman, la Copa Grand Slam y las competencias olímpicas al igual que toda una red de torneos mundiales juveniles y de adultos mayores.

**ITN:** Siglas de *International Tennis Number*, Número Internacional de Tenis, referido a la valuación de nivel de juego (de 1, máxima habilidad, hasta 10, principiante) de un jugador clasificado en cualquier parte del mundo de acuerdo a normas establecidas por la ITF.

**Jeu de paume:** (del francés) Juego de palma (de la mano). El juego precursor del tenis, introducido en Francia entre los siglos XIII y XIV; consistía en golpear una pelota con la palma de la mano y eventualmente con una raqueta.

**Johnston Award:** Premio Johnston. Premio que desde 1947 otorga la Asociación de Tenis de los Estados Unidos a aquellos tenistas que se hayan destacado por su espíritu deportivo y caballerosidad en la cancha. Se instituyó para honrar a Bill Johnston (1894/1946), destacado jugador estadounidense conocido por esas características.

**Judge:** juez, árbitro. En un juego de tenis se pueden designar hasta 14 jueces o árbitros, incluyendo a los *net judges*, *chair judges*, *service line judges*, *foot fault judges*, *baseline judges*, *center line judges*, y *side line judges*, q.v.

**Junkballer:** enbasurador. Jugador que utiliza todo tipo de velocidades, efectos, cambios de velocidad, tiros suaves, saques por debajo del brazo, etc., usualmente con el fin de desequilibrar el juego de un rival de mejor nivel y golpes más fuertes.

**Kicker:** pateador. Servicio en remolino de rebote alto. También conocido como *American Twist*, q.v.

**kill:** rematar. Definir una jugada golpeando la pelota con un fuerte remate que haga rebotar la pelota fuera del alcance del rival.

**King's Cup:** Copa del Rey. Extinta competencia bajo techo por equipos entre naciones europeas, con formato similar al de la Copa Davis. Nombrada en honor del rey Gustavo V de Suecia, quien era fanático del tenis.

**Lawford stroke:** golpe de Lawford; denominación original estadounidense del *topspin*, (q.v.), usado inicialmente por Herbert Lawford a fines del siglo XIX.

**Lawn tennis:** tenis de grama. Término original que describía al tenis, especialmente en Inglaterra.

**Let:** let, repetición. Señal que se da para indicar repetición de un punto ya sea por que un servicio tocó o rozó la malla al pasar al lado contrario, o por interrupción o interferencia. Abreviatura de "*let's serve again...*" ("servamos de nuevo"). También llamado *net* (q.v.) cuando el servicio toca o roza la malla.

**Lift:** levante, liftado; efecto que se imparte a la pelota para producir una caída rápida con rebote o pique alto.

**Lifted ball:** bola levantada, bola liftada. Pelota que se levanta casi verticalmente al tocar el suelo después de describir una parábola de mucho arco y caída abrupta. Ver *lift*.

**Lifted service:** Saque o servicio levantado o liftado. Saque con efecto lateral en el cual la bola rebota más alto y más verticalmente que en un saque plano, de izquierda a derecha para un derecho y viceversa para un zurdo. Ver *lift*, *lifted ball*, *cut service*.

**Line judge:** juez de línea, árbitro de línea. La persona designada para, de acuerdo a su juicio, anunciar a voz viva si un servicio o pelota jugada sale de los confines laterales de la cancha. Si el servicio es malo debe gritar "falta" (*fault*), y si se trata de cualquier otra jugada debe extender su brazo hacia fuera al momento de gritar "fuera" (*out*). Si la pelota es dudosa pero buena debe señalarlo con los brazos paralelos al momento de gritar "buena" (*safe*). También se le llama *linesman* o *lineswoman*, q.v.

**Liner:** tiro bueno sobre la línea; pelota jugada que toca una de las líneas delimitantes de la cancha.

**Linesman, lineswoman:** Juez de línea (hombre, mujer). Ver *line judge*.

**Lingering death:** muerte lenta, muerte prolongada. Expresión utilizada por Jimmy Van Allen, inventor del sistema de anotación VASSS (q.v.), para describir la alternativa aceptada en los reglamentos del tenis para contrarrestar la de "muerte súbita" en los juegos de desempate (*tie breaks*, q.v.), propuesta originalmente en dicho sistema. En

el caso de la muerte súbita gana el *game* (q.v.) quien primero logre 7 puntos, sin necesidad de tener dos de ventaja, en tanto que en "muerte lenta" se requiere de esa ventaja para poder ganar el juego. Un ejemplo extremo de esta circunstancia de muerte lenta fue el *tie break* de desempate de un partido de dobles en Wimbledon, que alcanzó a definirse en 50 juegos (26 a 24) en 1985.

**Lob:** globo, tiro elevado en arco que se utiliza ya sea para darle tiempo a un jugador desubicado en retomar su posición normal o para sobrepasar a un rival que juega cerca de la malla. Su invención se le acredita a Frank Hadow, ganador de Wimbledon en 1878.

**Love:** Probable distorsión del vocablo francés *l'oeuf* (huevo), cero. Se usa como alternativa en la cuenta para indicar cero. Ejemplos: *Love 15* (0/15), *40 love* (40/0).

**Love game:** juego de cero. Juego en el cual un jugador gana todos los puntos. Ver *love*.

**Love set:** set de 6 a 0. Set en el cual un jugador gana todos los juegos.

**Lucky loser:** perdedor sortario; jugador que pierde en la ronda clasificatoria de un torneo pero logra entrar al cuadro principal del torneo por que alguien se retira a última hora. El lugar de perdedor sortario hoy en día se le asigna a aquel jugador con el ranking por computadora más alto entre los perdedores de la ronda clasificatoria. En otros tiempos este perdedor sortario se seleccionaba al azar sacando su nombre de un sombrero.

**Majors, (The majors):** los mayores, los torneos más importantes del año en el tenis profesional: El Abierto de Australia, Wimbledon, el Roland Garros y el Abierto de los Estados Unidos. También conocidos como *Big Four*, q.v. y *Grand Slams*, q.v.

**Masters:** Torneo de Maestros. Nombre que se le dio al torneo de fin de año en el que sólo participaban los ocho jugadores con las mejores ejecutorias en los torneos del *Grand Prix* (q.v.). Se jugó de 1970 a 1989. En 1990 se convirtió en el *ATP Tour World Championship* (Campeonato Mundial de la ATP Tour). También conocido como *Masters Tournament*, q.v.

**Masters Tournament:** Torneo de maestros

**Match:** partido, enfrentamiento de tres sets para ganar dos, o de cinco sets para ganar tres.

**Match point:** punto para ganar el partido. Momento del juego en el cual el jugador que va adelante sólo necesita ganar un punto más.

**Nap:** pelusa que cubre la pelota de tenis, generalmente fabricada de una combinación de lana tejida y nylon.

**Net: 1.** malla, red entrelazada elaborada de cuerda u otro material similar que divide la cancha de tenis. Mide tres pies de alto en el centro y tres pies y medio en los extremos laterales. **2.** Anuncio que se hace cuando un servicio toca o roza la malla y cae dentro del área de saque del contrario, por lo cual debe repetirse.

**Net cord:** **1.** Tiro de cuerda de malla, tiro que golpea la parte superior de la malla y luego cae en el lado opuesto. **2.** Cuerda o cable de alambre que le da soporte a la malla.

**Net judge:** Juez o árbitro de malla. Oficial que se sienta en uno de los extremos de la malla, usualmente debajo del árbitro de silla, para detectar si un servicio toca o roza la malla. Durante el servicio coloca una mano sobre la cuerda de la malla para sentir la vibración que pueda producirse cuando la pelota toque o roce la malla. Si se produce tal percepción el juez grita "net" y el saque debe repetirse si la pelota cae dentro del área reglamentaria.

**Net rusher:** Atacante de malla, jugador que ataca la malla después que saca y que continuamente busca la malla para tratar de ejecutar voleas ganadoras.

**No-ad:** sin ventaja, abreviatura de *no-advantage*, q.v. Manera de anotar inventada por Jimmy van Allen la cual elimina el *deuce* y reemplaza el sistema tradicional de llevar la cuenta (15,30, 40) por 0,1,2,3. En este sistema el máximo de puntos en un juego es de 7, por lo que cuando se está 3/3 el siguiente punto decide (y quien recibe el saque elige por que lado recibir). Ver VASSS.

**No-advantage:** Sin ventaja. Ver *no-ad*.

**Not up:** declaración de jugada de doble rebote. En un juego con árbitros la declara el juez de malla. Si no hay árbitros la falta la declara quien la comete, quien como consecuencia de tal jugada, pierde el punto.

**Officiating crew:** Cuerpo de oficiales. El equipo de jueces, árbitros o referis que trabajan en un partido. Puede ser de seis (*skeleton crew*, q.v.) o completo (*full crew*, q.v.), con al menos once oficiales.

**Open:** Abierto. Torneo con premios usualmente en efectivo en el cual pueden participar tanto jugadores profesionales como amateurs. Los abiertos sólo fueron permitidos por la ITF a partir de 1968.

**Out:** Fuera. Lo que se canta cuando una pelota servida o jugada cae fuera del área reglamentaria correspondiente.

**Overhead:** tiro por encima de la cabeza; golpe fuerte similar a un saque, desde atrás por encima de la cabeza y con movimiento de arriba hacia abajo.

**Passing shot:** tiro que pasa por cualquier lado del contrario sin que este pueda alcanzarlo, paralela.

**Placement:** tiro de colocación; tiro colocado en un sector particular fuera del alcance del contrario. Ver *winner*.

**Point:** punto. La unidad más pequeña de anotación en el tenis. El jugador o par de jugadores que anoten cuatro puntos ganan un juego, a menos que sea *deuce* (q.v.). El primer punto de un juego se llama 15, el segundo 30, el tercero 40 y el cuarto es juego. Si se empata a 40 es *deuce*. Cada punto se comienza con el servicio y un mismo jugador sirve todo el punto. Al llevarse la cuenta de la anotación primero se dice la del servidor. Por ejemplo en la cuenta 30/40 el servidor lleva 30 y el receptor 40.

**Pooper:** pedorrero, expedidor de ventosidades; globero. Ver *pusher*.

**Professional:** **1.** jugador profesional, jugador que juega por dinero. **2.** Instructor de tenis que enseña por dinero. Se abrevia *pro*.

**Pro:** jugador profesional. Ver *professional*.

**Pro-set:** Abreviatura de *prolonged set* (q.v.)

**Prolonged set:** Set prolongado. Set de 9 puntos que se utiliza en lugar de los sets normales para abreviar un torneo, generalmente en las primeras rondas o en las rondas clasificatorias. Se abrevia *Pro-set*, q.v..

**Puddler:** enfangador, enlodador; globero. Ver *pusher*.

**Puffball artist:** artista de la bola suave; globero. Ver *pusher*.

**Pusher:** Empujador, globero. Jugador que desde la línea de fondo busca cansar o hacerle perder la paciencia a su adversario devolviendo todo con tiros suaves elevados en arco. También se le conoce como *pooper*, *puddler* o *puffball artist*.

**Qualifier:** (jugador) que califica, calificador; jugador que gana el número requerido de partidos en una ronda clasificatoria o de calificación de modo que pueda ser admitido en el cuadro principal de un torneo.

**Qualifyng round:** ronda de calificación, eliminatoria previa a un torneo.

**Qualifying tournament:** Torneo de calificación previo a un torneo profesional en el cual participan aquellos interesados que no han logrado cupo directo a dicho torneo.

**Quallies:** (pronunciado *qualis*) abrev. de *qualifiers (tournament)*. El torneo clasificatorio que precede a todo torneo profesional. Los ganadores del torneo de calificación obtienen cupos en el cuadro principal del torneo, de acuerdo al ranking computarizado.

**Overspin:** Efecto o rotación de arriba abajo que se logra al golpear (raspar) la pelota con la raqueta y que produce que la pelota así golpeada rebote alto.

**Racket:** raqueta. El implemento que se usa para golpear la pelota. Originalmente toda la estructura se hacía de madera, hasta alrededor de 1967 cuando comenzaron a aparecer raquetas de otros materiales tales como el acero y el aluminio, y luego a mediados de los 70 grafito, magnesio, boro y vidrio de fibra (fibra de vidrio). A raíz de las muchas divergencias que había en las medidas y la forma de las raquetas, la ITF reglamentó su tamaño en 1981 de modo que no exceda a las 32 pulgadas de largo y 12 pulgadas y media de ancho, en tanto que al área de cordaje no debe pasar de 15 pulgadas y media a lo largo y 11 y media de ancho. La raqueta moderna consta usualmente de tres partes, la cabeza (*head*, q.v.), el cuello (*throat*, q.v.) y la empuñadura o agarre (*grip*, q.v.).

**Racket head:** cabezal o cabeza de la raqueta. Ver *head*.

**Referee:** referí, director o coordinador técnico de un torneo. El referí usualmente es el director técnico de un torneo, a cargo primordialmente de realizar el sorteo del cuadro

principal (*draw*, q.v.), de programar los partidos del torneo, y quien tiene la última palabra en cuanto a apelaciones o decisiones reglamentarias, por lo que puede si fuese necesario anular o rectificar la decisión de un juez de silla o árbitro de cancha aun sin haber estado presente en la cancha al momento de una situación o sin haber presenciado una jugada sobre la cual se le pida su opinión o juicio. Sin embargo, en lo que respecta a cuestiones de apreciación, la decisión del árbitro o juez de silla es definitiva.

**Rally:** intercambio de jugadas; serie de jugadas consecutivas de parte y parte en un partido, siendo el más corto el de dos jugadas (servicio y devolución). Los *rallies* más largos de los cuales se tenga registro oficial son uno de 643 intercambios, con una duración de 29 minutos (1984) y otro de 670 golpes pero sólo 16 minutos de duración (1953). En 1995 se jugó un punto de 45 minutos pero no se llevó la cuenta de los intercambios.

**Real tennis:** Tenis real; tenis originalmente jugado a mano limpia, sin raqueta (*jeu de paume*, q.v.), desde el siglo XII muy popular en los monasterios y luego en las cortes de los reyes franceses e ingleses. Dio origen al tenis de grama (*lawn tennis*, q.v.) patentado en 1874 por el Mayor Wingfield en Inglaterra, el cual a su vez eventualmente se convirtió en el tenis que se juega hoy en día. El tenis real es muy diferente al tenis moderno. Su cancha mide 29 metros de largo por 10 de ancho, con un techo oblicuo (*penthouse*, q.v.) que se levanta desde dos metros de altura y cubre la mayor parte de la cancha, siendo el espacio abierto restante utilizado para el área de servicio. En el techo del *penthouse* hay unas aperturas "ganadoras" con mallas, llamadas "galerías", y cuando la pelota entra a cualquiera de ellas se gana un punto, que se anuncia al sonar una campana. También se ganan puntos si la pelota ingresa en el "grille" (parrilla). El tenis real aún hoy día se juega en diversos países, principalmente en Inglaterra, Francia y Australia, donde se programan torneos de corte internacional. Ver *royal tennis*.

**Roland Garros:** Complejo de tenis localizado en París, Francia, donde actualmente se juega el Abierto de Francia en el mes de junio. Está conformado por canchas de arcilla y la principal es un estadio con capacidad de 17.000 asientos. El nombre honra al heroico piloto francés de la aviación Roland Garros, fallecido en acción durante la I Guerra Mundial. Ver *French Open*.

**Round robin:** Tipo de torneo en el cual los participantes juegan todos entre si, y en el cual perder un partido no significa eliminación inmediata. Usualmente, por razones prácticas, el número de participantes en un *round robin* debe ser limitado, por lo que en torneos de muchos competidores el grupo se divide en subgrupos que juegan uno contra todos, pasando los ganadores de cada grupo a integrar otros subgrupos hasta llegar al grupo final.

**Royal tennis:** Tenis real, tenis de la realeza. Ver *real tennis*.

**Rubber:** **1.** competencia o juego decisivo; **2.** partido de sencillos o de dobles en una competencia por equipos tal como la Copa Davis (uso británico y europeo).

**Safe:** Buena. Pelota dudosa que el juez de línea declara como buena en voz alta y/o extendiendo sus dos brazos en forma paralela a la línea sobre la cual pudo haber caído. Pelota que sigue en juego.

**Scrambler:** afanador, jugador que pelea todos los puntos y de alguna manera devuelve todo, aun sin la técnica adecuada. Usualmente es también un globero o golpeador de tiros suaves. Ver *pusher*.

**Seed:** semilla, jugador o equipo "sembrado". Jugador o equipo que según un ranking previo y una lista previa no participa en el sorteo de rivales sino que se le posiciona en un lugar en el cual no tenga que enfrentar en las primeras rondas de un torneo a otros de la misma lista.

**Seed chart:** tabla de sembrados o graneados para un torneo. El número de integrantes de la tabla depende del número de participantes en el torneo, básicamente en una relación de cuatro a uno, es decir, en un cuadro de 32 participantes debe haber una tabla de 8 sembrados. Ver *seeding, seed list*.

**Seed list:** lista de sembrados o graneados para un torneo. Ver *seed chart, seeding*.

**Seeding:** Acción de sembrar o granear. Acción de colocar a los jugadores o equipos más fuertes o de mejor nivel o ejecutoria deliberadamente en ciertos lugares del cuadro principal de un torneo (*draw, q.v.*) de modo que no jueguen entre si en las primeras rondas de los eventos eliminatorios y de modo que los dos jugadores o equipos al tope de la selección ocupen el primero y último lugares respectivamente del referido cuadro, por lo que en teoría ellos deberían enfrentarse en el partido final. El sistema ha estado en operación desde 1927 y el número de graneados en torneos de sencillos la ATP ha venido aumentando progresivamente. Hoy en día, en los torneos del Tour de la ATP (hombres y mujeres), con cuadros principales de hasta 124 tenistas, se granearon hasta 32 jugadores, de acuerdo con su posición en el ranking computarizado. Al resto de participantes se les asigna su primer rival en el cuadro por sorteo.

**Serve:** servir, servicio. Acción de comenzar un juego (*game, q.v.*) golpeando la pelota con la raqueta desde la línea de fondo diagonalmente sobre la malla y dentro del área reglamentaria del cuadro del receptor. A tal efecto se permite cualquier movimiento con la raqueta (desde abajo, lateral o por encima de la cabeza), pero el movimiento por encima de la cabeza (*overhead, q.v.*) es el que se utiliza universalmente, en tanto que los otros posibles sólo se usan para sorprender al rival o en casos de lesión en un hombro.

**Serve and volley:** servicio y volea, jugada de sacar y atacar inmediatamente la malla para buscar devolver la pelota en el aire, o antes de que rebote.

**Service:** servicio. **1.** Acción de poner en juego la pelota desde la línea de fondo diagonalmente sobre la malla y dentro del área reglamentaria del receptor. **2.** Manera como un jugador pone en juego la pelota al sacar. Hay varios tipos de servicio, de acuerdo con el efecto que se le quiera dar a la pelota: servicio plano (*flat service, q.v.*), servicio cortado (*cut service, q.v.*) o servicio de levante o lifteado (*lifted service, q.v.*) para los cuales se debe agarrar la raqueta de diversas maneras, según cada caso (*eastern grip, western grip, continental grip, q.v.*). Ver *grip, serve*.

**Service break:** rompimiento o ruptura de servicio. Acción y efecto de ganarle el punto al servidor contrario.

**Service courts:** lados o áreas de servicio, áreas de la cancha sobre las cuales el servidor debe colocar su servicio o saque. Son dos de cada lado de la cancha y están

delimitadas por las líneas laterales, la malla y la línea de servicio, la cual está a 21 pulgadas de la malla. Se dividen entre sí por la línea central. Cada lado mide 13, 5 pulgadas de ancho y 21 de largo.

**Service winner:** servicio ganador difícil de devolver. Servicio que sin ser un as, apenas si puede ser alcanzado o devuelto por el receptor pero fuera del área reglamentaria o detenido por la malla.

**Set:** set, conjunto de juegos. La tercera unidad más alta de anotación. El ganador de seis juegos gana el set, excepto cuando la cuenta está empatada a 5, cuando se declara *deuce* (q.v.) y el ganador debe ganar por dos juegos de ventaja, a menos que previo acuerdo se use el *tie-break*, (q.v.) por lo general cuando se empata a 6. En este último caso el juego extra de *tie-break* decide el set y la cuenta queda 7 a 6.

**Set point:** punto para ganar el set. El punto previo a la completación de un set cuando un jugador sólo necesita un punto más para ganar dicho set.

**Shaft:** arbol, parte de la raqueta entre la cabeza y la empuñadura, en la cual se encuentra el cuello de la raqueta.

**Sideline judge:** juez de línea lateral. Se ocupa de decidir sobre los saques y las pelotas jugadas que pudieran caer en el área de una de las dos líneas laterales delimitantes de la cancha, generalmente anunciando en voz alta cuando la pelota es falta o fuera.

**Side serve:** servicio lateral, servicio de lado. Este tipo de servicio, al igual que el servicio por debajo del brazo (*underarm service*, q.v.) sólo se usa para sorprender a un contrario, para molestarlo o por lesión en el hombro de sacar, ya que en la gran mayoría de los casos el servicio se hace por encima de la cabeza (*overhead service*, q.v.).

**Sidespin:** efecto o rotación lateral. Golpe de pelota en el cual la raqueta raspa la pelota por un lado produciendo un rebote hacia la izquierda si se le pega por la derecha y viceversa.

**Singles:** sencillos, juego en el cual se enfrentan dos rivales. Para el juego de sencillos se utiliza la cancha de sencillos.

**Singles court:** Cancha de sencillos. Tiene las mismas dimensiones que la cancha de dobles, excepto que mide 8, 23 metros de ancho, 1,37 metros menos que la de dobles.

**Singles game:** juego de sencillos. Partido en el cual se enfrentan dos rivales. Opuesto a *doubles game*, q.v., juego de dobles.

**Sitter:** pelota puesta, "regalo". Pelota suave cerca de la malla al alcance de un jugador, fácil de rematar para ganar el punto.

**Skeleton crew:** cuadrilla esqueleto. El equipo mínimo de 6 jueces que puede ocuparse de un partido. En estos casos el juez de silla se encarga de la línea de servicio, las líneas de fondo y las líneas laterales.



**Slice:** golpe de corte transversal, por debajo de la pelota, el cual produce un efecto de abajo hacia arriba (*underspin*, q.v.) y un rebote bajo. Para sacar con este efecto se produce un movimiento similar a un hachazo. Ver *chop service*.

**Slims Circuit:** Circuito Slims. El primer intento exitoso de torneos de tenis para mujeres con premios en efectivo. Se inició en 1970 bajo la batuta de Gladis Heldman con el apoyo de la marca de cigarrillos Virginia Slims, y continuó posteriormente con el patrocinio de otras empresas.

**Slow court:** cancha lenta. Cancha en la cual la pelota rebota con menos fuerza y velocidad que en otras, tal como es el caso de la cancha de arcilla o polvo de ladrillo.

**Smash:** Golpe de remate. Golpe muy fuerte que se ejecuta desde arriba, por encima de la cabeza, hacia abajo, similar a un saque.

**Snowshoe:** zapato para andar sobre la nieve; tipo de raqueta de cabeza grande muy popular en los años 1960, usada entre otros por Arthur Ashe.

**Sphairistike:** nombre alternativo que Walter Clopton Wingfield, el mayor inglés que patentó el juego en 1874, dio al *lawn tennis*, q.v. El término proviene del idioma griego y significa "juegos de pelota".

**Spin:** rotación, efecto. Rotación pronunciada de la pelota de acuerdo al tipo de golpe que se le imprima con la raqueta. Hay tres tipos claramente diferenciados de rotación: el de arriba hacia abajo (*topspin* o *overspin*, q.v.), el transversal (*slice*, q.v.) y el lateral (*sidespin*, q.v.).

**Sudden death:** muerte súbita; desempate (*tie-breaker*, q.v.) de duración preestablecida, ya sea de 9 o de 13 puntos, que se decide por muerte súbita cuando la cuenta está empatada a 4 o a 6. Inventado por Jimmy Van Allen. Ver VASSS.

**Supervisor:** supervisor. El oficial de mayor rango en la jerarquía de jueces de un torneo de la ATP o de similar importancia. Trabaja en coordinación con el referí y es el encargado de establecer multas o confirmar o desautorizar las descalificaciones de los referis y árbitros.

**Supreme Court:** Corte Suprema. Marca de fábrica de un tipo de cancha sintética de gran aceptación en los torneos profesionales bajo techo.

**Tandem formation:** formación en tandem, formación en línea. En el juego de dobles, estrategia de colocarse un jugador en línea con su compañero para entorpecer la visión del contrario. Ver *I Formation*.

**Tenez:** *Tenez (vous)!* 2da. persona singular del verbo francés *tenir*, (tener, sostener, agarrar, etc.) Expresión que en su forma completa sería *itenez vous!* ("¡tómala!", "¡agárrala!"), de la cual se dice se originó el nombre del juego de tenis y que le gritaba el servidor al receptor para que se alistara a jugar. Ver *tennis*.

**Tennis:** tenis, juego de tenis. Juego de pelota y raqueta probablemente originado en Francia alrededor del siglo XII. Sin embargo no fue sino hasta el siglo XIX cuando alcanzó gran popularidad por intermedio del Mayor Walter Colton Wingfield, quien no sólo patentó una cancha portátil en 1874, con reglas y accesorios del juego que

denominó originalmente tenis sobre grama (*lawn tennis*, q.v.) sino que conformó además una empresa para producir el equipo de juego. Ver *real tennis*, *royal tennis*.

**Tennis ball:** pelota de tenis. Bola de goma presurizada o inflada recubierta de un compuesto de fieltro de color amarillo (dacrón, nylon o lana) de 2,5 pulgadas de diámetro y de alrededor de 57/58 gramos de peso que se utiliza para jugar tenis. Para ser de uso reglamentario debe tener un rebote de alrededor de 1,4 metros al soltarla desde una altura de 2,5 metros sobre una superficie de concreto.

**Tennis club:** club de tenis. **1.** Congregación de personas que juegan o promueven el tenis. **2.** Sitio con instalaciones para jugar tenis, usualmente de carácter privado.

**Tennis court:** cancha de tenis. La cancha de tenis es un rectángulo que mide 23,77 metros de largo por 10,97 metros de ancho (cancha de dobles) u 8,23 metros de ancho (cancha de sencillos). Consta de una malla divisoria que debe tener una altura de 91,5 cm en su centro y en tanto que los postes laterales deben ser de 1,07 metros de alto. La superficie de la cancha puede ser de grama, arcilla, cemento, madera, linóleo o cualquier otro material adecuado. La cancha de tenis está dividida a su vez en seis áreas, cuatro áreas de recepción o cuadros de servicio y dos áreas de fondo. Estas áreas están a su vez delimitadas por las líneas de fondo, las líneas laterales, las líneas centrales de servicio y las marcas centrales. La cancha de tenis debe a su vez tener un área libre tanto lateral como de fondo no menor de 3 metros de longitud.

**Tennis elbow:** codo de tenista. Irritación de la membrana sinovial o área de rotación de las coyunturas del codo, causada por movimientos excesivos o desmedidos mientras se juega tenis u otros deportes.

**Tennis racket:** raqueta de tenis. El implemento de aluminio, grafito, titanio o algún otro material similar encordado que se utiliza para golpear la pelota. Ver *racket*.

**Tennis score:** Anotación de tenis, cuenta de tenis. Manera de llevar la cuenta en el juego de tenis, la cual utiliza los numerales 0,15,30 y 40 para designar los puntos de cada uno de los juegos de un set. Se cree que tal sistema proviene de la conformación del reloj, dividido en cuadrantes, similares a los de una cancha de tenis.

**Tennis shoes:** zapatos de tenis, zapatos deportivos. Zapatos para deportes con una suela de caucho usualmente repujado y cubierta de lona.

**The Lawn Tennis Championships:** Campeonatos de Tenis sobre Grama. Denominación oficial del torneo de la ATP que se realiza anualmente en Londres, Inglaterra, conocido extraoficialmente como *Wimbledon*, q.v.

**Throat:** garganta, cuello de la raqueta. La parte delgada de la raqueta entre la cabeza y la empuñadura cuando las raquetas eran de madera. Hoy en día tiene forma triangular abierta.

**Tie:** (pronunciado *tai*) **1.** empate, situación en la cual dos rivales o equipos tienen el mismo número de puntos o de juegos ganados. Ver *tie-break* **2.** Enfrentamiento, competencia. Un partido por equipos entre países, tal como los de la Copa Davis o la Copa Federación. En este contexto es una vieja expresión usada principalmente en Inglaterra y Europa y pocas veces en los Estados Unidos. Un *tie* está conformado por cinco partidos (*rubbers*, q.v.).

**Tie-break:** desempate. Un juego de desempate que busca terminar un set que está 6 a 6, para no tener que continuarlo indefinidamente hasta que uno de los dos lados tenga una ventaja de dos juegos (*games*, q.v.), como lo establecen las reglas. Fue inventado por el tenista Jimmy Van Allen y puesto en operación por vez primera en 1965 en un torneo profesional (patrocinado por el mismo Van Allen) como parte del sistema de anotación VASSS (q.v.). El juego de desempate se adoptó poco a poco en diferentes escenarios hasta que logró imponerse definitivamente en 1979 pero sin la característica de "muerte súbita" (no había que tener ventaja de dos puntos para ganar el juego de desempate, por ejemplo 7 a 6) que propugnaba Van Allen con el *sudden death*, q.v. También llamado *tie-breaker*, q.v. El formato de *tie break* establece que después que uno de los dos lados sirve el primer punto por la derecha, de acuerdo al orden ya establecido para los saques, se sirve alternadamente en una secuencia de dos puntos, cada lado desde la izquierda. Los rivales cambian de lado de cancha cada 6 puntos jugados. La anotación final del set que se decide de este modo es de 7 a 6, colocándose el resultado del *tie-break* entre paréntesis, por ejemplo 7/6 (7/4).

**Tie-breaker:** juego de desempate. Ver *tie-break*.

**Timing:** Sincronización del tiempo. Término que suele usarse para indicar la sincronización que debe lograrse entre el movimiento de la raqueta y el vuelo de la pelota, de modo que se produzca un golpe sólido y efectivo.

**Topspin:** efecto o rotación de arriba abajo que se logra al golpear la pelota (raspar) lateralmente y que produce un rebote alto. Este tipo de efecto se utiliza con frecuencia en el segundo saque o servicio. Fue usado originalmente por el inglés Herbert Lawford a finales del siglo XIX, por lo que se le llamaba el golpe de Lawford (*Lawford stroke*, q.v.) en los Estados Unidos. En Europa se le llamó simplemente *lift*, q.v.

**Top Ten:** Los mejores diez. Los jugadores mejor clasificados en el Tour de la ATP o en el ranking de un país. Ver *First ten*.

**Tournament:** torneo. La forma básica de competencia. La forma más común de un torneo es la eliminación individual con un mínimo de 8 participantes. La salida de los perdedores en cada ronda elimina a la mitad de los competidores hasta que sólo quedan dos para el partido final. Los cuatro grandes torneos del tenis mundial, los del *Grand Slam*, q.v. normalmente se conforman de esta manera, con 128 participantes y un máximo de 7 rondas. Otro tipo de sistema es el de *round robin*, q.v., en el cual se constituyen grupos de 4 competidores para optar a las semifinales.

**Tree-ing:** "arboleando", término usado para describir una ejecutoria extraordinaria en un juego, específicamente en el servicio, como si se estuviera sacando desde un árbol.

**Triple match point:** Punto triple para ganar un partido. Situación en la cual uno de los rivales está a punto de ganar un partido y tiene ventaja de 40/0 o 0/40 en la cuenta del juego.

**Triple set point:** Punto triple para ganar un set. Situación en la cual uno de los rivales está a punto de ganar un set y tiene ventaja de 40/0 o 0/40 en la cuenta del juego.

**U.E.:** iniciales de "*unforced error*", q.v.

**Unforced error:** error no forzado. Error en la ejecutoria de un jugador producto de su falta de habilidad en un momento determinado, y no como consecuencia de alguna

buena jugada de su contrario. Por ejemplo incrustar la pelota en la malla o botarla fuera del área reglamentaria al tratar de devolver un tiro cómodo.

**Umpire:** árbitro, juez. Usualmente referido al juez de silla (*chair umpire*, q.v.).

**Underside serve:** servicio por debajo (de la cintura). Servicio poco común que sólo se utiliza para sorprender o para molestar a un rival, o como servicio alternativo para quienes tienen problemas de lesión en el hombro y se les dificulta sacar por encima de la cabeza (*overhead service*, q.v.).

**United States Open:** Abierto de los Estados Unidos. Ver *U.S. Open*.

**United States Tennis Association:** Ver *USTA*.

**U.S. Open:** Abierto de los Estados Unidos. Uno de los cuatro torneos más importantes (*Grand Slams*, q.v.) del calendario anual del Tour de la ATP. Se realiza en las canchas duras de Flushing Meadows en Brooklin, Nueva York a finales de agosto y principios de septiembre de cada año.

**USTA:** *United States Tennis Association*. Asociación de Tenis de los Estados Unidos. Organización que dirige el tenis amateur en los Estados Unidos y que tiene a su cargo la realización del Abierto de los Estados Unidos (*U.S. Open*, q.v.). Fundada en 1881 con el nombre de *United States National Lawn Tennis Association* hoy en día está conformada por 17 seccionales con cerca de medio millón de miembros.

**VASSS:** *Van Allen Streamlined Scoring System*. Sistema de anotación "aerodinámica" alternativo inventado por Jimmy Van Allen, tenista profesional que pretendía que los partidos de tenis no se prolongaran tanto y que su forma de anotar fuera de más fácil comprensión del público. Su sistema elimina la anotación 0,15, 30, 40 y la sustituye con 0, 1, 2, 3, de igual manera eliminando el *deuce*,( q.v.). En el sistema VASSS sin ventaja (*no-ad*, q.v.) el primer jugador que llegue a 4 puntos gana el *game* (q.v.) por "muerte súbita". De igual manera el sistema propone partidos de 31 puntos, jugándose un *tie-break* (q.v.) para decidir si se llega a 30-30. Del sistema VASSS sólo se ha adoptado universalmente el juego de desempate y en algunos casos los juegos sin ventaja.

**Volley:** volear, volea; golpe de pelota mientras está en el aire, sin dejar que rebote, usualmente ejecutado a la altura de la malla.

**Walk-over:** Pérdida por inasistencia. Una de las tres maneras de perder por reglas. Se produce cuando un rival no se presenta a jugar en el tiempo establecido como lapso de espera después de la hora señalada para un partido. Cuando ninguno de los dos rivales se presenta a jugar se produce un doble *walk-over*. El nombre se origina del hecho de que quien gane el partido por ausencia de su contendor debe "caminar" la cancha para que el árbitro decrete su victoria, aun cuando esa condición poco se aplica hoy en día. Ver *default*.

**Western grip:** agarre occidental, agarre oeste. Tipo de agarre en el cual el dedo índice queda totalmente levantado con respecto al pulgar, que a su vez descansa sobre el dedo medio. Se usa para golpes frontales de derecha y de izquierda (*forehands*, q.v.) y de revés con mucho levante (efecto de liftado)

**Wide:** ancha. Lo que se declara cuando una pelota se sale del área reglamentaria por los lados. Ver *out, safe, fault*.

**Wild card:** comodín. Jugador que es invitado a un torneo para el cual no se ha calificado o clasificado. En cada torneo de tenis profesional los organizadores reservan un número de plazas para comodines, de acuerdo a sus intereses. Los jugadores que son invitados bajo esta condición usualmente son tenistas destacados que por diversas razones han perdido su posición en el ranking (lesión, retiro temporal, etc.), cambian de parecer a última hora, o tenistas locales promisorios que ayudarían a incrementar la asistencia o la tele-audiencia de un torneo particular.

**Wimbledon:** Uno de los cuatro torneos anuales (*Grand Slams*, q.v.) más importantes del calendario de la ATP. Se realiza desde 1877 en junio de cada año en las canchas de grama del *All England Lawn Tennis and Croquet Club* en el sector de Wimbledon de Londres, Inglaterra. Su denominación oficial es *The Lawn Tennis Championships*, q.v. (Campeonatos de Tenis sobre Grama); fue un torneo amateur hasta 1968 cuando se permitió la entrada de jugadores profesionales. En el torneo se juegan varias categorías: sencillos y dobles hombres y mujeres, dobles mixtos, sencillos y dobles hombres y mujeres juniors, y dobles para veteranos mayores de 35 y de 45 años. Las instalaciones constan de 17 canchas, siendo la principal la Cancha Central (*Centre Court*, q.v.), llamada la catedral del tenis.

**Winner:** (tiro) ganador. Pelota golpeada de tal manera que el rival no puede alcanzar y que sirve para ganar el punto jugado. Ver *service winner, placement*

**Wingfield, Walter Clonton:** Mayor inglés quien en 1874 patentó el juego de tenis. En la patente se incluyen 6 reglas de juego, una descripción de la cancha en forma similar a un reloj de arena, una cancha portátil, y los accesorios de juego.

**World Team Cup:** Copa Mundial por equipos. Competencia anual de la ATP que se realiza desde 1978 en Dusseldorf, Alemania, en la cual participan ocho equipos (dos jugadores por equipo) de hombres seleccionados de acuerdo a los rankings computarizados, siendo uno de los equipos escogido como comodín. Se juega en dos grupos por el sistema de *round robin* (q.v.), dos sencillos y un doble para ganar dos partidos. Los ganadores de cada grupo se enfrentan en la final.

**WTA:** *Women Tennis Association*. Asociación de Tenis de Mujeres. Asociación de Mujeres Tenistas fundada en 1973 bajo la conducción de Billie Jean King. Es una organización de las principales tenistas profesionales, con características de sindicato similares a las de la ATP, la cual se encarga de dirigir y coordinar todos los eventos que involucren a sus miembros.



## Guía del Tenista

**Autor:** Víctor Ortega

**Diseño web:** Luis Pérez-Amaya