

TENIS DE CAMPO

El **tenis** es un deporte que se practica en un terreno llano, rectangular, dividido por una red intermedia, jugado con raquetas que se disputa entre dos jugadores (individuales) o entre dos parejas (dobles) y el cual consiste en golpear la pelota con la raqueta para que vaya de un lado al otro del campo pasando por encima de la red. La palabra «tenis» proviene del inglés, *tennis* que a su vez tiene su origen en el vocablo *tenez* del idioma francés, expresión que proviene del grito del jugador de tenis (llamado *tenista*), quien al lanzar la pelota exclama ¡ahí va!, que en francés es *tenez*.

Historia

Sobre la base de algunas reglas del juego de Badminton, y un juego similar que se había practicado en la China más de 2000 años atrás, el Comandante británico Walter Clopton Wingfield inventó el tenis en 1873, al que llamó sphaeristiké (del griego, 'jugando con bola').

El tenis es un deporte que se juega al aire libre (hay lugares que han implementado pistas cubiertas). Se practica con raqueta y bolas entre dos (singles o individuales) o cuatro personas (doble); sobre distintas superficies: césped, cemento, polvo de ladrillo, etc. El match de tenis se compone de juegos (games) y mangas (sets). El primer jugador o pareja que gane seis juegos, siempre que mantenga dos de diferencia respecto al equipo rival, gana el set.

Los primeros jugadores prefirieron llamar al juego de Wingfield con el nombre de tenis. En 1877 se celebraron los primeros campeonatos de aficionados, masculinos, en Wimbledon, y siete años después se realizaron competencias femeninas. La institución pionera en estos torneos es el All-England lawn Tennis and Croquet Club, de Wimbledon.

Las colonias británicas, a fines del S. XIX, rápidamente fueron incorporando el tenis a sus actividades deportivas. Hoy es un deporte popular en todo el mundo y practicado por personas de variadas edades, desde los chicos hasta adultos de avanzada edad.

Los torneos más importantes son el de Wimbledon, el de Roland Garros y los abiertos de Estados Unidos. Entre los torneos femeninos más importantes se encuentra la Copa Federación. Los primeros campeonatos internacionales fueron los de la Copa Davis, que se celebran desde 1900, y que anualmente se realiza y determina el equipo nacional Campeón del Mundo. En aquel entonces se denominó "Trofeo Internacional de Tenis sobre Césped", y tuvo como primer ganador a los Estados Unidos, que venció al Reino Unido por 3 a 0 en una competencia pactada al mejor de cinco partidos.

Las culturas egipcia, romana, griega y azteca ya jugaban a juegos parecidos con el tenis. Las primeras referencias del tenis tienen lugar a Francia, nombrado "Jeu de paume" que al principio se golpeaba la pelota con la mano. Pero más tarde se empezaron a utilizar raquetas. Se originó en Europa a finales del siglo XVIII y se expandió en un principio en los países angloparlantes, especialmente entre sus clases altas. En la actualidad el tenis se ha universalizado, y es jugado en casi todos los países del mundo. Desde 1926, con la creación del primer tour, es un deporte profesional. Es además un deporte olímpico desde Seúl 1988, ya que había perdido esa categoría en París 1924.

Tenis en los Juegos Olímpicos

El tenis formó parte de los primeros Juegos en 1896 y se mantuvo hasta 1924. El primer campeón olímpico fue un irlandés, John Boland, que había viajado a Atenas como simple turista. En 1908 y 1912 hubo torneo al aire libre y en pista cubierta.

El tenis femenino hizo su aparición en París 1900, el primer título olímpico para una mujer se lo adjudicó la británica Charlotte Cooper.

En 1913 se fundó la Federación Internacional de Lawn Tennis (ILTF). Problemas entre la Federación Internacional y el COI por la coincidencia de fechas con el torneo de Wimbledon y la participación de jugadores profesionales provocó la salida del tenis del calendario olímpico.

Volvió como deporte de exhibición en 1.968 y 1.984, para reaparecer en el programa oficial en 1.988 tras la aceptación por parte del COI de jugadores profesionales.

Cronología

- ✓ Las primeras raquetas de tenis tenían un cordaje flojo. Las primeras encordadas se usaron en el siglo XV.
- ✓ En Australia, el tenis comenzó a practicarse en 1880, en Melbourne.
- ✓ En 1905 la tenista estadounidense May Sutton se convierte en la primera mujer no británica que gana el torneo de Wimbledon.
- ✓ La Federación Internacional de Tenis fue fundada en 1912, en Londres, y ejerce la dirección del tenis en todo el mundo.
- ✓ El americano Bill Tilden dominó el juego masculino, ganó Wimbledon tres veces (1920, 1921, 1930) y el campeonato de los Estados Unidos siete veces (1920-1925, 1929)
- ✓ En 1925, el francés René Lacoste se adjudica los Campeonatos de Wimbledon y el Open Francés, con lo que entra a la Historia de los grandes del tenis.
- ✓ En 1935, el inglés Fred Perry es considerado el mejor tenista del mundo, al ganar los torneos de Wimbledon y Roland Garrós, a los que se suman seis Grand Slams más y 4 victorias en la Copa Davis.
- ✓ Maureen Connolly dominó el tenis femenino al inicio de la década de los 50. En 1957 la tenista negra Gibson se convirtió en la primera mujer de color que gana Wimbledon.
- ✓ En los 60 los líderes en el tenis masculino fueron los australianos Rod Laver, Fred Stolle y John Newcombe que continuaron mostrando lo mejor del tenis de su país, y los jugadores Manuel Santana (España) y Arthur Ashe e Stan Smith (EUA).
- ✓ Por otro lado en el tenis femenino las jugadoras sobresalientes fueron Maria Esther Bueno (Brasil), Margaret Smith Court, Virginia Wade

(Inglaterra), y Billie Jean King (EUA) que obtuvo el trofeo Wimbledon seis veces (1966-1968, 1972, 1973, 1975).

- ✓ En 1974, Chris Evert ganó su Primer Wimbledon.
- ✓ En 1974 Bjorn Borg consiguió el triunfo en Roland Garrós y ganó Wimbledon cinco veces consecutivas (1976-1980).
- ✓ En 1974 el tenista Jimmy Connors marcó el primer triunfo en Wimbledon, en el abierto de EEUU y el de Australia.
- ✓ En 1975, Arthur Ashe, que aprendió a jugar en lugares segregados de Virginia, fue el primer negro que ganó Wimbledon.
- ✓ El argentino Guillermo Vilas en 1977 gana el abierto de EUA tras vencer a Jimmy Connors. Ese año alcanzó un récord de 50 victorias consecutivas en el Gran Prix.
- ✓ Una de las mejores posicionadas en el ranking mundial en los 70 fue la checa Martina Navratilova. Durante su carrera, Navratilova obtuvo 167 títulos, incluyendo 9 títulos de Wimbledon (1978, 1979, 1982-1987, 1990).
- ✓ La americana Chris Evert fue otra jugadora dominante en esta década, venció siete French Opens (1974, 1975, 1979, 1980, 1983, 1985, 1986) y seis U.S. Opens (1975-1978, 1980, 1982).
- ✓ Boris Becker irrumpe a sus 17 años en Wimbledon con sus memorables "palomitas". El 7 de julio de 1985 se convierte en el ganador más joven: 17 años.
- ✓ En 1988, el tenis entró a competir como deporte en su programa oficial, en los Juegos Olímpicos. En este mismo año, Steffi Graf tuvo un año fenomenal, ganando el Grand Slam y la medalla de oro de los Juegos Olímpicos.
- ✓ En los 90, surgieron exitosos jugadores americanos como Pete Sampras, Andre Agassi, Jim Courier y Michael Chang
- ✓ Mónica Seles, la Nº 1 del mundo en 1993, fue apuñalada en Hamburgo por un fanático alemán que argumenta como motivo, que Steffi Graf recuperase el primer lugar en el ranking.

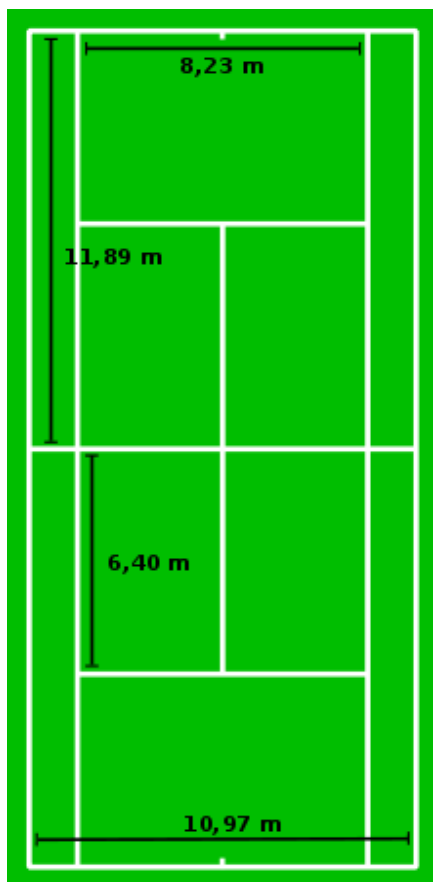
- ✓ En 1994 se retiró del tenis profesional Martina Navratilova, llevando el récord de ser la que más títulos obtuvo en este deporte: 167 torneos ganados.
- ✓ Martina Hingis es la Nº 1 del mundo más joven de la historia del tenis, con sus 16 años, en 1997. En 1999 ella gana por tercera vez el Abierto de Australia.
- ✓ En 1999 Pete Sampras (EUA) vence al americano Andre Agassi y obtiene por sexta vez su trofeo Wimbledon (1993, 1994, 1995, 1997, 1998, 1999).
- ✓ En el 2000 Gustavo Kuerten (Brasil) obtiene por segunda vez el trofeo Roland Garros. En este mismo año André Agassi gana también por segunda vez el Abierto de Australia (1995, 2000). En el femenino, Martina Hingis gana por primera vez el campeonato Roland Garros.

Modo de juego

Un juego de tenis comienza con el saque de uno de los jugadores, el cual debe golpear la bola de tal forma que rebote dentro del cuadro opuesto al del lado del que saca; es decir si un jugador saca desde su derecha, la bola debe rebotar en el cuadro de la izquierda pero siempre en el cuadro pegado a la red, del lado de su oponente. Para cada punto el jugador que saca tiene dos oportunidades, si falla la primera, tiene una más. En el caso de que en el saque la pelota pegue en la red y pase a la pista del oponente y entra en el cuadrado de saque, se repite.

En caso de que el saque sea válido, se comienza un peloteo en el que los jugadores, parejas, o adversarios le pegan a la bola de forma alternada. El punto se termina cuando uno de los jugadores no devuelve la pelota de manera apropiada, ya sea por no pegarle a la pelota antes de que esta rebote dos veces en su lado, por pegarle y no lograr que rebote en el lado de el o los oponentes, o por pegarle con su cuerpo o con cualquier objeto diferente de la raqueta que posee; en cualquiera de estos casos el punto va para el jugador o equipo adversario. Y si falla los dos saques es doble falta y se le da punto a el contrario.

Medidas de la pista



Medidas de la pista de tenis.

El tenis se juega en una pista rectangular. Sus medidas exactas están definidas en unidades del sistema anglosajón y varían dependiendo de la modalidad en que se juegue (individuales o dobles). Para individuales mide 78 pies (23,77 metros) de largo y 27 pies (8,23 metros) de ancho. Para dobles, el largo es el mismo y el ancho es de 36 pies (10,97 metros). Estos límites están marcados por líneas, las cuales son consideradas parte de la cancha. Una malla a forma de red divide a la pista en dos mitades, en las cuales se dividen oponentes. La altura de la red en los postes es de 3 pies 6 pulgadas (1,06 metros), y en el centro de 3 pies (0,914 metros). De cada lado de la red hay dos rectángulos, que miden 21 pies (6,40 metros) de largo y 13,5 pies (4,11 metros) de ancho, los cuales sirven únicamente para determinar si un saque es válido o no.

Puntuación

Un partido de tenis está compuesto por sets, el primero en ganar un número determinado de sets es el ganador. Cada set está integrado por juegos. En cada juego hay un jugador que saca, el cual se va alternando. A su vez los juegos están compuestos de puntos.

El primero en ganar 4 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos con respecto a su rival es el ganador del juego, en caso de que ninguno de los dos jugadores o equipos tenga una ventaja de dos puntos al llegar a cuatro, gana el juego el primero que logre una diferencia de 2 puntos. El conteo de los puntos es bastante particular: cuando un jugador gana su primer punto su tanteador es 15, cuando gana 2 puntos 30, y cuando gana 3 puntos 40. *Ej: si el sacador del juego lleva ganados **3 puntos** y el receptor **1 punto** el marcador es de 40-15. Siempre la puntuación del sacador se nombra primero. Cuando ambos jugadores empatan a 40 se dice que hay "deuce" o "iguales". El primer jugador o equipo que gane un punto después del deuce logra una "ventaja", en caso de ganar el siguiente punto, se lleva el juego, de lo contrario se vuelve a estar en deuce hasta que se logre la diferencia de dos puntos.*

El jugador que se lleva el set es el que consigue hacer 6 juegos, con una diferencia de dos. En caso de que un jugador llegue a 6 juegos, pero con diferencia de 1 (6-5) habrá que seguir hasta que alguno consiga la diferencia apropiada. Si el reglamento del torneo pone un tope de juego, habrá que jugar un "tie-break" o "muerte súbita", en el que el resultado del set se juega mediante puntos (uno-cero, dos-cero, tres-cero, etc.), hasta que alguien consigue llegar a 7 tantos, con diferencia de 2. Si se llega a 7 puntos sin diferencia de 2 (por ejemplo: 7-6), habrá que esperar a que uno de los dos jugadores obtenga una diferencia de 2 puntos, siendo éste el que consiga la victoria en el "tie-break" y en el set por 7-6. El jugador que comienza sacando en un "tie-break" solo dispone de un turno de saque (con primer y segundo servicio) y a partir de ahí, se alternarán 2 turnos de saque por jugador hasta la finalización del mismo.

Datos



Preparación para el *drive* (zurdo).



Revés a una mano.

El tenis es un deporte que requiere que los jugadores dominen técnicas como son: golpes, empuñaduras, efectos, posiciones corporales y desplazamientos además de tener resistencia para aguantar peloteos largos.

Golpes

Durante el partido se utilizan diversos tipos de golpes, cada uno con sus respectivas técnicas, los golpes son:

Saque

El *saque* es el golpe más importante del tenis, ya que es el que va a dar comienzo al punto y su correcta aplicación puede permitir al sacador quedar en una posición de ventaja tras la devolución o bien lograr un *saque ganador* o "ace": punto ganado sin que el rival impacte la pelota, o que tras el impacto la pelota no pase la red o se vaya fuera de los límites de los flejes (en cuyo caso no se denomina ace, sino punto de saque). Al tener buen saque un tenista aprende a acabar mejor los golpes efectuados sin que la bola toque suelo y pudiendo dificultarle al contrincante marcarle un punto después de que le hagan una cortada.

Los jugadores para tranquilizarse a la hora de sacar suelen botar la bola, según científicos lo ideal botar de a tres veces es decir; botar 3, 6, 9 y así sucesivamente desde la línea de fondo, desde donde parte un movimiento doble: con el brazo inhábil se arroja la pelota hacia arriba y levemente hacia adelante; mientras tanto, el brazo hábil realiza un movimiento en dos fases, primero hacia la espalda colocando la mano a la altura de la nuca, y luego de una leve pausa, hacia arriba para impactar la pelota en el punto más alto de alcance del brazo, para terminar el golpe abajo, colocando la raqueta debajo del brazo inhábil.

El saque admite diversos tipos de efecto (cortado, plano o liftado), que exigen modificaciones de la empuñadura, del lugar al que se arroja la pelota, del lugar de impacto a la pelota y de la dirección de la raqueta, luego de impactar la pelota.

El segundo saque, suele buscar mayor seguridad en el resultado. Para ello se suelen hacer saques liftados y cortados para provocar la mayor dificultad al rival ya que esos saques suelen ser peligrosos al cambiar la dirección de la bola o la rapidez después del bote. Uno de los cambios de como se hace cada saque es que el cortado intenta hacer que la bola corra por las cuerdas de un lado al otro de la raqueta en posición vertical, y el liftado es igual pero en forma horizontal.

Drive (derecha)

La *derecha* es el golpe básico. Consiste en golpear la pelota después del bote, de forma directa, del mismo lado del brazo hábil del jugador. Para la mayoría de los jugadores es el arma fundamental para ganar un punto y el de mayor control.

Para realizar un correcto Drive, se debe estar perfilado a la pelota (dependiendo con que mano juegue el tenista) en el caso de un diestro, el golpe empieza en el lado derecho del cuerpo, continuando a través del mismo hasta impactar la pelota y terminando en la parte izquierda del cuerpo. El impacto debe darse en la zona comprendida entre hombro y cadera, y el movimiento se realiza de abajo hacia arriba. Una vez que la pelota impacta en la raqueta, el tenista pasa el brazo derecho hacia adelante cerrando el golpe. En el momento que llega la pelota en altura, el tenista toma la decisión de dar un golpe potente o cruzarla a algún lado. Es el golpe mas fácil de aprender, al ser también el mas natural.

Revés

El *revés* es el golpe al lado opuesto al drive. A pesar de ser un golpe de mecánica natural, suele ser uno de los que más cuesta llegar a dominar cuando se empieza en el tenis. Es muy importante la posición del cuerpo, que debe ser colocado de perfil, utilizándose como técnica para ello, bajar el hombro para apuntarlo en dirección a la red, mientras el brazo derecho en los diestros e izquierdo en los zurdos, pasa sin ser flexionado por debajo del mentón, para ubicarse atrás antes de retornar para impactar la pelota, siempre delante del cuerpo. Es importante, al igual que el drive, que el peso del cuerpo se traslade de atrás hacia adelante en el momento de impactar la pelota.

Décadas atrás, el golpe de revés se enseñaba a impactarlo tomando la raqueta con una sola mano (unos grandes exponentes de esta técnica fueron Ivan Lendl, Gustavo Kuerten, Ken Rosewall, Guillermo Vilas, Gaston Gaudio, Stefan Edberg, Pete Sampras y Boris Becker, y en la actualidad lo son Roger Federer, Richard Gasquet, Fernando González). Hoy en día el revés a dos manos está ganando cada vez más terreno, jugadores como David Nalbandian, Rafael Nadal, Juan Martín Del Potro, Novak Djokovic y los ya retirados Marcelo Ríos y Andre Agassi

hacen uso de este golpe. Valdría la pena recordar a Jimmy Connors y Björn Borg cuyos golpes de réves a dos manos inspiraron la popularización que actualmente tiene esta forma de golpeo.

Volea

La *volea* o golpe de aire, es el golpe que se realiza antes que la pelota bote. Es ejecutado normalmente cerca de la red para definir un punto. Debido a la mayor cercanía del jugador al contrincante, es un golpe que requiere ser realizado con gran velocidad y reflejo. La raqueta debe encontrarse en todo momento al frente y alto. El golpe se realiza llevando adelante el pie opuesto al lado donde se va a impactar la pelota, simultáneamente con el perfilado del cuerpo, de modo que la raqueta pueda hacer un breve movimiento hacia atrás para impactar la pelota adelante y de arriba hacia abajo, aprovechando la fuerza que la propia pelota trae, en lo posible sin aplicar energía extra y sin flexionar la muñeca. Es muy útil para definir un punto.

Dejada

La *dejada* o *drop shot* (del inglés drop, dejar caer) es un golpe en el que se le resta potencia a la pelota con la intención de que caiga lo más cerca posible de la red, del lado contrario. Se realiza habitualmente de drive, aunque es posible hacerlo también de revés. La preparación del golpe es similar a la preparación del drive (o revés), debiendo mantenerse hasta último momento, para que el contrincante espere un tiro al fondo. Al momento del impacto, en lugar de realizarse el *swing* amplio, la raqueta debe caer de manera perpendicular a la pelota, con un giro de muñeca, para producir el efecto de *goteo* que hará caer la pelota, y bien pase la red.

Se utiliza generalmente cuando el tenista rival se encuentra muy por detrás del fleje del fondo de la cancha y no es un golpe que se deba utilizar con mucha regularidad, ya que el objetivo es sorprender al rival.

Resulta vital que el golpe sea bajo y corto, para evitar que el contrincante llegue a la pelota antes del segundo bote, porque de lo contrario le quedará un fácil golpe

cerca de la red. Simultáneamente el jugador debe acercarse a la red para prevenir un *contra drop*.

Contra dejada

La *contra dejada* suele ser la respuesta adecuada a una dejada, a la que el jugador llega poco antes del segundo bote. Como habitualmente la pelota se encuentra muy baja y cerca de la red, no es posible recurrir a un *Golpe* potente. Por lo tanto el jugador solo tiene la opción de un golpe suave sobre el fondo, o una *contra dejada*, es decir, una nueva dejada de respuesta, esta vez realizado desde cerca de la red.

Remate o smash

El *remate* es el golpe de alto, de arriba hacia abajo, antes de que la pelota bote. También se puede realizar con bote, pero en este caso se haría con un bote con mucha mayor parábola vertical que horizontal. Para que sea efectivo es indispensable que se trate de un golpe muy potente que no dé oportunidad de respuesta al contrario, ya que se trata siempre de un golpe de definición. Se realiza cuando la pelota viene muy alta, a la altura del brazo extendido del jugador. El golpe se prepara perfilando el cuerpo, llevando la raqueta hacia atrás y colocándola detrás de la nuca, mientras la mano libre apunta a lo alto, hacia la pelota. En el momento del impacto, el pie trasero pasa hacia adelante, al mismo tiempo que la raqueta sale de atrás el cuerpo en un movimiento similar al del saque. Al momento de impactar la pelota, la muñeca debe flexionarse hacia abajo, terminando el golpe de manera similar al saque. La pelota tiene que rebotar antes de devolverla.

Gran Willy

Artículo principal: Gran Willy

Es un golpe inusual, habitualmente en situación desesperada, cuando la pelota ha pasado al jugador, que consiste en impactarla entre las piernas de espaldas a la

red. Lleva ese nombre porque fue inventado por el tenista argentino Guillermo Vilas.

Maneras de golpear la pelota

En los diferentes golpes la pelota puede ser impactada de formas diferentes, de modo tal de darle efectos y trayectorias que dificulten la devolución. Los mismos se obtienen con diferentes empuñaduras y formas de impactar la pelota.

Un análisis de los diferentes tipos de golpe desde un punto de vista físico y sirviéndonos de las leyes de la dinámica puede resultar realmente interesante. Cada uno de los golpes, con sus respectivas trayectorias según el efecto aplicado sobre la pelota y sus respectivos tipos de bote contra la superficie aparecen explicados a continuación.

Golpe liftado



Pelota arrastrada de abajo hacia arriba, para producir el *liftado*.



Pelota "cortada" de arriba hacia abajo, para producir el *cortado*.

El *golpe liftado* o *top spin* (literalmente en inglés "efecto desde arriba"), es un tipo de impacto a la pelota, por la cual la misma es "cepillada" desde abajo, "envolviéndola" con un giro de la muñeca, imponiéndole un efecto de rotación hacia adelante, que hace que cuando la pelota bote, salga despedida hacia arriba

y hacia adelante, enviando al jugador contrario hacia atrás. Cabe destacar, que el efecto liftado también se puede producir con una aceleración rápida del codo, que nos permitirá imprimir más potencia a la pelota. Este golpe requiere movimientos más rápidos, sobre todo de piernas, ya que requiere golpear a la pelota delante de ti, en cambio si se juega de muñeca, podemos golpearla desde más puntos, ya que es un golpe más seguro, pero también menos potente.

El motivo por el cual logramos imprimir una velocidad angular es la fricción que existe (durante un período muy pequeño) entre la pelota y las cuerdas de la raqueta, éstas últimas, colisionan casi tangencialmente respecto de la pelota. Esto último es lo que produce un momento de la fuerza sobre la pelota, la cual pasa a tener energía cinética de traslación + energía cinética de rotación. Dicha velocidad angular supone una fricción aerodinámica de modo que la pelota va empujando (por su parte posterior) constantemente el aire que se le presenta como obstáculo hacia arriba (la fluidodinámica de Bernouilli demuestra este suceso), por la 3a Ley de Newton (acción-reacción), la pelota recibe la misma respuesta por parte del viento pero de sentido contrario. Por esto mismo, la pelota adoptará una trayectoria parabólica mucho más pronunciada que en el caso de una colisión plana con las cuerdas.

Finalmente, la velocidad angular que aun conserve la pelota al colisionar con la superficie, se verá reducida considerablemente por la fricción estática con el suelo, haciendo una fuerza hacia atrás, y de nuevo por la tercera ley de Newton, el suelo se la devolverá en sentido contrario. Por este motivo, el oponente se ve obligado a retroceder para optimizar el punto de impacto final entre su raqueta y la pelota.

Golpe cortado

El *cortado* (slice en inglés "deslizar"), es el efecto inverso al liftado, ya que la pelota adquiere una rotación hacia atrás que la lleva a "deslizarse" al botar, obligando al contrario a tener que impactarla más bajo. El efecto se obtiene impactando a la pelota desde arriba y estirando el brazo como si se atravesara la pelota y se la siguiera en su recorrido. La parábola que describe un golpe cortado, difiere con su opuesto efecto liftado, ya que en este caso, la aerodinámica es

diferente. La causa del deslice de la pelota sobre la superficie es que la fricción de la pelota con el suelo ya no es estática, sino dinámica (ya que la fuerza que ejerce la pelota sobre el suelo no puede ser contrarrestada por éste último).

Plano

El *golpe plano* es aquél que se realiza sin imprimirle ningún efecto a la pelota. En general es muy efectivo cuando se realiza desde una altura mayor a la red, de arriba hacia abajo.

Los golpes que se pueden ejecutar de esta manera son el drive, el revés, el saque y la volea (ésta se debe ejecutar de manera plana "siempre", exceptuando las veces que la volea se quiera muy suave, es decir haciendo un drop shot de volea).

Efecto lateral

El *efecto lateral* es un efecto que puede ser utilizado tanto en el golpe de derecha como en el de revés y consiste en pegarle a la pelota por el costado, logrando así que tome una trayectoria lateralmente combada hacia los costados de la pista. Tiene como fin hacer más difícil la devolución de un jugador ubicado en la red, o provocar el alejamiento del contrincante de la cancha.

Efecto de retroceso

El *efecto de retroceso* o *back spin*, hace que la pelota vuelva hacia atrás luego de botar. Suele utilizarse en la *dejada*, pudiendo en algunos casos, la pelota botar y volver al campo propio, impidiendo así toda posibilidad de devolución excepto si el jugador rival pasa la raqueta sin tocar la red ni con el cuerpo ni con la raqueta y golpea la pelota. Este golpe difiere únicamente con el *slide spin* en que la fricción entre la pelota y el suelo es estática. Por este motivo la pelota puede llegar a retroceder en vez de avanzar. Todo ello depende del coeficiente de fricción de la superficie donde se juega, de la velocidad angular que se imprime sobre la pelota y de la velocidad de traslación de esta misma. El primer tenista que hizo el efecto retroceso es Manolo Santana que se dice que es el inventor de esta jugada

Globo

El globo es un tiro sencillo que se utiliza para pasar al jugador contrario por encima. Se ejecuta tanto de drive como de revés. Incluso existe (su uso no es tan frecuente) la volea globeada. Su ejecución consiste en impactar hacia arriba la pelota (a diferencia de las demás ejecuciones que se hacen hacia adelante), con esto se logra pasar a un jugador que está parado en la zona de la volea o bien hacer un juego defensivo de fondo.

Reglas

En el circuito profesional los partidos son generalmente al mejor de 3 sets. Los partidos al mejor de 5 se llevan a cabo en los torneos de Grand Slam y en Copa Davis. Hasta el 2006, las finales de los torneos Masters Series también se disputaban a 5 sets. Las mujeres disputan sus partidos al mejor de 3 sets, cualquiera que sea el torneo.

Cada set se juega al mejor de 6 juegos, con al menos 2 juegos de diferencia. De llegar los dos jugadores a *5 iguales* en un set, debe jugarse al mejor de 7 juegos para mantener los dos juegos de diferencia. En el caso en que se llegue a *6 iguales*, se juega un juego largo llamado "Tie Break" (*Muerte súbita*), donde sacan 2 veces cada uno de los jugadores sucesivamente (exceptuando que se cambia de jugador que saca después del primer punto del *tie break*) y gana el que llegue a 7 puntos, siempre que tenga 2 puntos de diferencia como mínimo. Si los dos jugadores llegan a un *6 iguales* en el último set, debe seguir jugándose hasta haber 2 juegos de diferencia entre ellos; por ejemplo: 8 a 6 u 11 a 9.

Cada *juego* se juega contando los puntos en una escala de *15-30-40-punto*. Si los dos jugadores llegan a *40 iguales* (*iguales*, o *deuce* en inglés) deben seguir jugando hasta lograr dos puntos de diferencia. Al estar los jugadores en *iguales*, la escala que se aplica es *Ventaja* ("*servicio*" o "*fuera*")-*Juego*.

Históricamente esa puntuación de *15-30-40-Juego* y luego seis juegos para un set, viene de la astronomía antigua en la que se usaba un Sextante para medir la elevación del sol. El sextante se divide en 4 partes (15° - 30° - 45° - 60°), y es la sexta parte de una circunferencia de 360° ($6 \text{ juegos} = 1 \text{ Set} = 360^{\circ}$). La puntuación

corresponde por tanto a dichas mediciones que eran en esa época tan usuales como para nosotros el sistema decimal. Luego el 45° (*Fourty Five grades*, en inglés) se dejó en 40° (*Fourty grades*) para comodidad del arbitro.

Superficies

Artículo principal: Pista de tenis



Pista de *indoor* o moqueta.

Las superficies donde se desarrollen los partidos de tenis tienen una gran importancia dentro del desarrollo del juego, el tenis, a diferencia de muchos deportes, se puede jugar en diferentes tipos de superficies que veremos a continuación, esto va a influir directamente, en las posibilidades de los jugadores de ganar sus partidos y en la táctica que vayan llevar a cabo dentro de la pista. Hay jugadores, que por su tipo de juego prefieren jugar en un tipo de superficie u otro, aunque hay jugadores que se adaptan a todo tipo de superficies. Las primeras pistas de tenis se crearon en Inglaterra, y eran de hierba, con el paso del tiempo se han ido elaborando nuevos materiales para los suelos de las pistas de tenis, el Grand Slam de Wimbledon sigue teniendo esta tradición, de jugarse sobre hierba.

Hay cuatro tipos básicos de superficie en las cuales se juega al tenis:

- **Césped verde:** la más rápida de todas, salvo esos casos de alfombra muy rápida, la característica es el escaso pique de la pelota, patina en vez de picar alto, sale más rápido de lo que viene y los piques son muy irregulares a causa de las diferencias en el césped y en el suelo. Ideal para grandes sacadores y jugadores de ataque, hay que jugar permanentemente en cuclillas por el bajo pique de la bola, y pegar mucho sobrepique o golpes de

poco armado. Aunque hoy en día, por el peso de las pelotas, se puede jugar más de fondo, como por ejemplo hacen jugadores que no son atacantes netos como Nadal, Hewitt, Nalbandian. Sin embargo, el típico jugador de césped es de ataque y gran saque como Ivanisevic, Sampras, Rafter, Federer y Roddick. El Grand Slam por excelencia en esta superficie es Wimbledon, aunque hay que reconocer que con los años este césped se ha vuelto más lento.

- **Arcilla** (polvo de ladrillo, tierra batida o arcilla verde): es la más lenta, sobre ella se puede deslizar (patinar) sin trabarse, la pelota pica y sale a la misma velocidad, aunque es relativamente más lento ese pique, se juega mucho de fondo, te da más tiempo de preparar los golpes. Los jugadores más sobresalientes sobre esta superficie hasta ahora, además de Nadal, son los argentinos y los españoles, y en general los devolvedores con golpes regulares. El Grand Slam en esta superficie es el abierto de Francia o Roland Garros.

Dentro de las superficies de arcilla, nos encontramos con estos Máster 1000. Monte Carlo, Roma y Madrid en este orden. Madrid comenzó siendo un máster de pista dura, aunque al final la ATP ha decidido pasarlo a un torneo de pista de tierra batida.

- **Dura:** es una de las más parejas y equilibradas, el pique es siempre regular, más rápido que el polvo pero no tanto como el césped, aquí los golpes son más planos y de menor armado. La velocidad depende de la pintura que se utiliza y si tiene más o menos arena en su composición. Se destacan los jugadores de ataque y sacadores como Roddick, Safin, Federer. El Grand Slam que usan esta superficie es el Abierto de Estados Unidos y el de Australia, siendo más rápido en el certamen norteamericano.

Dentro de las superficies duras, actualmente nos encontramos con el resto de masters 1000 del circuito ATP. Esto son; el Máster de Indian Wells, Miami, Canadá, Cincinnati (que actualmente se juega sobre pista dura pero en las ediciones 1970-1972 y 1976-1978 se jugaba sobre canchas más lentas), Shanghái

y París, aunque París hasta 2006 se jugaba en moqueta, a partir del año 2007 se comenzó a jugar sobre pista dura.

- **Sintética de interiores o moqueta:** son las "alfombras" indoor de goma; las hay semi-rápidas, rápidas y muy rápidas como las que suelen utilizar algunos países en la Copa Davis (Suecia o Bielorrusia) con características similares al cemento. Salvo en las muy rápidas, el pique es más bajo. En las de una velocidad más rápida destacan los jugadores de ataque, saque y volea o poderosos saques como Karlovic, Roddick, Sampras o Federer.

Actualmente, no hay Masters 1000 que se jueguen en este tipo de pista, aunque si ha ocurrido en años anteriores.

Cada una de estas superficies tiene características diferentes, las cuales condicionan el juego. Lo más importante de éstas es la forma en la que bota la pelota en cada una de ellas.

Las pistas llamadas lentas son aquéllas en las que la pelota tiene un bote más alto y más lento, lo que lleva a que tarde más tiempo en impactar el suelo por segunda vez. Usualmente los puntos jugados sobre esta superficie son más largos que en las demás. Las pistas denominadas rápidas son aquéllas en que ocurre todo lo contrario, botes más bajos y rápidos y, por consiguiente, puntos más rápidos. La tierra batida es la superficie más lenta, mientras que la de hierba es la más rápida. De todos modos, en los últimos años se ha ralentizado la hierba de las pistas de tenis, caso del Grand Slam de Wimbledon ya que de este modo es más vistoso para el público, y hay más peloteos en la pista. Además, el tenis ha evolucionado mucho en su historia, antes nos encontrábamos con un gran número de jugadores que realizaban la táctica del saque y volea, es decir, tras sacar suben a la red para acortar los puntos, esto no ocurre actualmente, ya que el tenis se ha convertido en un deporte que requiere mayor carga física, y la potencia de los golpes ha evolucionado muchísimo, no sólo por la evolución de las raquetas de tenis, desde un material elaborado con madera a las raquetas de fibra de carbono que nos encontramos actualmente, que permiten una mayor potencia sin realizar tanto esfuerzo, también por la dedicación que se realiza sobre el tenis, desde los

jugadores hasta todos los profesionales que colaboran en el rendimiento de los tenistas profesionales.

Ranking

En la actualidad los jugadores están ordenados en un tipo de ranking llamado "Sistema de entradas" (Entry Ranking), en el cual se suman los puntos obtenidos por los jugadores en las últimas 52 semanas, o sea, aproximadamente un año. Por lo tanto, al finalizar cada semana, se le restan a cada jugador los puntos obtenidos en esa misma semana del año anterior, y se le suman los ganados en la semana actual.

ATP

La ATP (Asociación de Tenistas Profesionales) es el organismo directivo del circuito masculino de tenis profesional a nivel mundial. El circuito tiene 66 torneos en 32 países que reparten entre 20 millones y 325.000 dólares en premios. La ATP también organiza los Torneos Challenger, donde muchos de los jóvenes jugadores ganan sus primeros partidos y torneos. Cada año se organizan alrededor de 90 eventos a nivel mundial y sus premios en metálico varían entre 50.000 y 125.000 dólares.

Los puntos se consiguen en función de la categoría del torneo y la posición resultante en él. Los torneos más valorados son los cuatro Grand Slams, seguido de la Barclays ATP World Tour Finals y las ATP Máster Series. La siguiente tabla resume las puntuaciones otorgadas en 2009:

Puntuaciones otorgadas en 2009

Categoría del torneo	Número de torneos	Puntos para el ganador
Grand Slam	4	2.000
ATP World Tour Finals	1	Hasta 1.500*

ATP Masters 1000	9	1.000
ATP World Tour 500	11	500
ATP World Tour 250	41	250
ATP Challenger Series	115	75-125
Futures (tenis)	420	17-33
Nota: Si acaba invicto se obtiene 200 por cada triunfo en partido del round robin, +400 por victoria en semifinales, +500 por victoria en la final.		

Ranking de individuales masculino

El suizo Roger Federer fue el número uno del mundo desde el 2 de febrero de 2004 hasta el 17 de agosto de 2008, estableciendo un récord de 237 semanas consecutivas al frente del ATP Ranking. El español Rafael Nadal, que escoltó al suizo durante 160 semanas desde el 25 de julio de 2005, cuando ocupó el número dos, se convirtió en el número uno del mundo desde el 18 de agosto de 2008 hasta el 5 de julio de 2009, fecha en que Roger Federer volvió a ocupar el primer lugar tras ganar su sexto Wimbledon en el 2009.

Rafa Nadal recuperó el número uno tras ganar el trofeo de Roland Garros de 2010 a Robin Soderling quedando Roger Federer en el número dos. Después del US Open 2010, Roger Federer pasa a ocupar el puesto tres y Novak Đoković sube hasta el puesto número dos.



Rafael Nadal.



Roger Federer.



















Novak Đoković.

Clasificación actual

Fuente: Ranking masculino de la Asociación de tenistas profesionales para el 6 de junio de 2011 .

Clasificación 	Tenista 	País 	Movilidad ¹¹ 	Torneos disputados 	Puntaje
1	Rafael Nadal	España	-	22	12070
2	Novak Djokovic	Serbia	-	19	12025
3	Roger Federer	Suiza	-	22	9230
4	Andy Murray	Reino Unido	-	20	6625

5	Robin Soderling	 Suecia	—	25	4595
6	David Ferrer	 España	▲1	24	4150
7	Tomas Berdych	 República Checa	▼1	25	3490
8	Gaël Monfils	 Francia	▲1	21	2780
9	Mardy Fish	 Estados Unidos	▲1	22	2440
10	Andy Roddick	 Estados Unidos	▲1	21	2200
11	Jurgen Melzer	 Austria	▼3	24	2175
12	Viktor Troicki	 Serbia	▲3	27	1930
13	Richard Gasquet	 Francia	▲3	25	1925
14	Stanislas Wawrinka	 Suiza	—	22	1920
15	Nicolas Almagro	 España	▼3	27	1875

16	Gilles Simon	 Francia	▲2	29	1745
17	Mikhail Youzhny	 Rusia	▼4	26	1740
18	Florian Mayer	 Alemania	▲1	27	1600
19	Jo-Wilfried Tsonga	 Francia	▼2	20	1480
20	Juan Ignacio Chela	 Argentina	▲14	25	1475

Carrera de Campeones

Desde Enero del 2000 existe una clasificación paralela, llamada Carrera de Campeones (ATP Champions Race), en la cual se suman los puntos conseguidos en los torneos del año en curso, sin contar puntos del año anterior, y se utilizaba para completar la lista de clasificados a la ATP World Tour Finals (los ganadores de los 4 torneos de Grand Slam clasifican automáticamente)

Para aquellos tenistas ubicados en el Top 30, se suman los puntos obtenidos en los cuatro torneos de Grand Slam, los nueve torneos de la Serie Masters y cinco torneos adicionales, incluido la participación en Copa Davis de aquellos jugadores que participen en el Grupo Mundial o en los Play Off. En caso de no haber actuado en algún torneo de Grand Slam o de la Serie Masters, el jugador sumaba los puntos obtenidos en algún torneo de la Serie Internacional.

La Carrera de Campeones refleja el desempeño de los jugadores en el año que está en curso. A final de temporada las clasificaciones de ambos rankings son muy similares especialmente en los primeros puestos, encontrándose algunas

diferencias ya que los torneos Challenger y Future no suman puntos en la Carrera de Campeones pero si en el Ranking ATP.

Desde 2009 cambia el nombre para el ranking de dobles, denominándose ATP Doubles Team Rankings.

WTA

La WTA (Asociación Femenina de Tenis) (en inglés, *Women's Tennis Association*), es la organización que rige los torneos y el circuito profesional del tenis femenino a nivel mundial. A modo comparativo, la WTA es al tenis femenino lo que la ATP al tenis masculino. La Asociación organiza el calendario y designa las sedes oficiales de los torneos del circuito femenino, también llamado como **WTA Tour**.

En 2005 la Asociación Femenina de Tenis cambió el nombre del WTA Tour por el de **The Sony Ericsson WTA Tour** debido a un contrato firmado de patrocinio con la firma nipona-sueca de teléfonos móviles y accesorios, Sony Ericsson.

Ranking de individuales femenino

Martina Navratilova resalta por ser una de las mejores tenistas femeninas de la historia, llegando a acumular 128.550 puntos en el sistema de ranking histórico hasta su retiro en el 2006. Martina superó las marcas de Chris Evert y Steffi Graf quienes compitieron hasta 1989 y 1999 respectivamente. Otras tenistas destacadas en el ranking femenino en la historia han sido Margaret Smith Court, Billie Jean King, Helen Wills Moody, Suzanne Lenglen, Evonne Goolagong, Serena Williams y Mónica Seles.¹⁷

Clasificación actual



Serena Williams en el Abierto de Australia, 2009.

Puesto	Nombre	País	Puntos	Movilidad	Torneos disputados
1.	Kim Clijsters	 Bélgica	8835	▲	15
2.	Caroline Wozniacki	 Dinamarca	8655	▼	22
3.	Vera Zvonareva	 Rusia	7255	—	19
4.	Francesca Schiavone	 Italia	4996	—	20
5.	Samantha Stosur	 Australia	4862	—	20
6.	Venus Williams	 Estados Unidos	4645	—	15
7.	Li Na	 China	4450	—	20
8.	Jelena Jankovic	 Serbia	4385	—	21
9.	Victoria Azarenka	 Bielorrusia	3935	—	21
10.	Agnieszka Radwanska	 Polonia	3340	—	17

11.	Shahar Peer	 Israel	3165	—	20
12.	Serena Williams	 Estados Unidos	3035	—	12
13.	Maria Sharapova	 Rusia	2936	—	16
14.	Petra Kvitova	 República Checa	2887	▲	23
15.	Anastasia Pavlyuchenkova	 Rusia	2645	▼	23
16.	Kaia Kanepi	 Estonia	2630	▲	22
17.	Marion Bartoli	 Francia	2595	▼	23
18.	Flavia Pennetta	 Italia	2460	▼	22
19.	Ana Ivanovic	 Serbia	2445	—	20
20.	Nadia Petrova	 Rusia	2421	—	21

- A fecha 14 de febrero de 2011:¹⁸

Marcas del tenis

Entre las marcas más destacadas del Tenis se identifican:

- El partido más largo de la historia fue el encuentro disputado en Campeonato de Wimbledon 2010 entre el francés Nicolás Mahut y el estadounidense John Isner con una duración de 11 horas y 5 minutos.
- La marca del saque más rápido masculino la sustenta Ivo Karlovic con una velocidad de 251 km/h, en la Copa Davis 2011. La anterior plusmarca era de Andy Roddick con una velocidad de 155 mph (249 km/h) realizado en la Copa Davis 2004. Mientras que Venus Williams mantiene la marca femenina con 130 mph (209 km/h) realizado en Zurich en el 2008.
- Guillermo Vilas mantiene la marca de la mayor cantidad de victorias consecutivas. Desde 1977 la marca se mantiene en 46 victorias. Pero es de considerar que Helen Wills Moody mantiene la marca femenina e inclusive

superior a Guillermo Vilas con 158 victorias consecutivas. Logro obtenido entre 1927 y 1933.

BIBLIOGRAFIA

- ✓ Wikipeda la Enciclopedia Libre: <http://es.wikipedia.org/wiki/Tenis>
- ✓ Cool-Tennis: <http://www.cool-tennis.com/COOL-Tennis/jjoo.htm>
- ✓ Cronología del Tenis:
http://www.google.com.gt/#q=historia+del+tenis+en+los+juegos+olimpic+os&hl=es&sa=X&tbs=tl:1,tl_num:100&prmd=ivns&ei=QT_2TZSch4LagQeh9PDdCw&ved=0CIUBEMsBKAQ&fp=87b94cfdba24eb57&biw=1024&bih=581

El Tenis

Según parece, la cultura egipcia, griega, romana y azteca ya incluían juegos de pelota parecidos al tenis entre sus prácticas deportivas.

Las primeras muestras del tenis tienen su origen en Francia, donde se practicaba un juego llamado "Jeu de paume" en el que se golpeaba la pelota con la mano. Más tarde se empezaron a utilizar las raquetas.

El inventor oficial del tenis moderno es el Comandante británico Walter Clopton Wingfield quien, en 1874, definió las primeras reglas sobre la base de las del badminton, con unas dimensiones de la pista mayores que las actuales, una mayor altura de la red y un sistema de puntuación distinto del actual.

En sus orígenes, el tenis era un deporte elitista reservado para la aristocracia. Con su extensión durante la época colonial, se generalizó su práctica en todos los estratos sociales. Desde 1912, el tenis se institucionalizó con la creación de la Federación Internacional de Tenis.

El primer campeonato masculino de tenis se jugó en el All-England lawn Tennis and Croquet Club de Wimbledon en 1877 y ya incluía la mayor parte de las normas de base del tenis actual. Las competiciones femeninas se iniciaron en 1884.

Tras el campeonato de Wimbledon, se crearon el Campeonato Americano (posteriormente Open de Estados Unidos) (1881), los Campeonatos Franceses (posterior Roland Garros) (1891), la Copa Davis (1900), el Campeonato Australiano (posterior Open de Australia) (1905), la copa Wightman (1923) y la Copa Federación (1962).

Formó parte de los primeros Juegos Olímpicos en 1,896 y se mantuvo hasta 1.924.

El primer campeón olímpico fue un irlandés, John Boland, que había viajado a Atenas como simple turista. En 1.908 y 1.912 hubo torneo al aire libre y en pista cubierta.

El tenis femenino hizo su aparición en París 1.900, el primer título olímpico para una mujer se lo adjudicó la británica Charlotte Cooper.

En 1.913 se fundó la Federación Internacional de Lawn Tennis (ILTF). Por problemas entre la Federación Internacional y el COI por la coincidencia de fechas con el torneo de Wimbledon y la participación de jugadores profesionales provocó la salida del tenis del calendario olímpico.

Volvió como deporte de exhibición en 1.968 y 1.984, para reaparecer en el programa oficial en los juegos de Seúl en 1,988 tras la aceptación por parte del COI de jugadores profesionales.