



Reglas del juego mundial de singles 2001

El mandato de la subcomisión de Reglas de la WSF fue hacer revisiones a las Reglas de 1997 para reflejar prácticas actuales de arbitraje y corregir errores. También se pensó que era necesario hacerlas más fáciles de leer. Los países miembros hicieron llegar gran cantidad de ideas y propuestas. Se tomaron estas en conjunto con las ideas propias de la subcomisión de Reglas, y por ende las Reglas 2001 son una amalgama de muchas fuentes. Fuera de la comisión compuesta por Bruce Kettle, Graham Waters y Don Ball, quienes contribuyeron fueron Ben Harris (USA), Barry Faguy y la Comisión de Arbitraje de Canadá, Clive Pollard e Ian Cherrington (Holanda), Chris Sinclair y Margaret Campbell (Australia), Ian Allanach (Escocia), William Winter, Graham Horrex, Roger Bolden y la Comisión de Árbitros de la SRA. Las reglas fueron traducidas al español por Alfredo McClymont (Argentina).

A continuación se resumen los cambios para el 2001. Dado que hay muchos cambios un resumen detallado sería demasiado largo.

PRINCIPALES CAMBIOS CONCEPTUALES

1. Regla 12 - Interferencia: **Regla 12.7.1. Se agrega Interferencia MINIMA** con lo cual la decisión del Árbitro es **No Let**. La Guía G6 se expande para incluir Interferencia Mínima.
2. Regla 12 - Interferencia: Regla 12.7.2: Se vuelve al texto pre-1997. El jugador debe "...hacer todo esfuerzo para llegar a **y jugar la pelota**".
3. Regla 12 - Interferencia: Regla 12.8.2: **Nuevo texto** hace legítima la práctica actual por medio de la cual, si la posición del oponente **no permite** el swing razonable del jugador, aún después de que el oponente hizo todo esfuerzo por salir, el Árbitro otorgará **Stroke** al jugador. La Guía G7 se expande para incluir la aplicación de esta nueva regla.
4. Regla 12 - Interferencia: Regla 12.10: **No** se otorga Stroke en caso de swing excesivo.
5. Regla 9 - La pelota golpea al oponente y jugador haciendo turning. Regla completamente re-escrita, particularmente:
 - 5.1. Regla 9.1.2: **Nueva Regla**. La decisión del Árbitro ha cambiado. Si el jugador golpeador **golpea** al oponente con la pelota luego de hacer turning, el Árbitro otorga **STROKE** al oponente – antes otorgaba let. (El jugador golpeador puede detener su golpe y pedir let).
 - 5.2. Regla 9.2.2: **Interferencia** durante turning. Ahora al jugador golpeador que hace turning puede permitirse let si el swing es obstruido u otorgarse stroke si la obstrucción es deliberada.
 - 5.3. Regla 9.2.3: Turning innecesario. Tal como lo usa el PSA.
6. Regla 10 - Intentos posteriores. Nuevo formato con nuevas subsecciones. **Nueva Regla 10.3** trata sobre **interferencia** en intentos posteriores.
7. Regla 13 - Lets. Palabras adicionales agregadas en el primer párrafo enfatizando que el Árbitro puede solicitar al jugador el motivo de su pedido.
 - 7.1. **Nueva Regla 13.1.3.** agrega una provisión que un stroke puede ser otorgado si una distracción interrumpe un golpe ganador.
8. Regla 15 – Deberes de los jugadores. **Nueva Regla** que enumera las responsabilidades de los jugadores.

9. Regla 3 – El calentamiento. Viejas 15.1 y 15.3 se convierten en **nuevas Reglas 3.1 y 3.3**. Nueva subsección **3.2** trata sobre **calentamiento desparejo** y **3.4** sobre calentamiento durante o luego de un intervalo. La Regla 3.1 ya no permite a los jugadores **permanecer del mismo lado** luego de que se canta medio-tiempo.
10. Regla 16 – Heridas sangrantes, enfermedad, inhabilidad y lesiones. Regla completamente **reorganizada y reescrita**.
11. Regla 19: Deberes del Marker. Nueva Regla 19.2. El Marker debe decir el resultado **sin demora**.
12. Regla 20: Deberes del Árbitro.
 - 12.1. Un agregado a 20.1 enfatiza que el Árbitro debe hablar en voz alta.
 - 12.2. **Nueva Regla 20.2.3: Manejo del público** ahora incluida en Regla 20, antes parte de G15.
13. Guías: Guías G4, G5, G6 y G7 reescritas en base a nuevas reglas. Nueva G14 sobre Heridas Sangrantes, Enfermedad y Lesión en línea con nueva Regla 16, reemplazando a viejos G2 y G15.
14. Apéndice 2: Nuevas definiciones de **“estar demasiado cerca (crowding)”**, **“intervalo”**, **“soltar”**, **“swing razonable”**, **“servicio”**, **“shaping”**, **“turning”** y **“calentamiento”**.

Cambios de palabras y reorganización

1. Todas las reglas han sido convertidas a voz activa.
2. Todas las Notas han sido convertidas a subsecciones.
3. Nueva Regla 2 – EL PUNTAJE – se crea uniendo viejas Reglas 2 – El Resultado y 3 - Puntos.
4. Regla 4 – El servicio. Reescrita.
5. Regla 11 - Pedidos. Nuevas subsecciones 11.1.2.1, 11.1.2.2, 11.2.1.3, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.3, 11.4, 11.5, 11.6.
6. Viejas Guías G3 - 18 renumeradas G2 - G17.
7. Nueva G18. – Guías del Marker creada uniendo viejas Guías G19 y G20.
8. Nueva G19. – Guías del Árbitro creada uniendo viejas Guías G21 y G22.
9. Nuevo Apéndice 6 – Lentes Protectores – renumera al viejo Apéndice 10.

ELIMINACIONES

1. Toda referencia a reglas de dobles - Apéndices 2.1.1, 2.2.1 y 6.1 eliminados.
2. Viejo Apéndice 9 - Vestimenta. Eliminado – ahora incluido en nueva Regla 15.8.
3. Apéndice 11 – Guías para Árbitros de Torneo. Eliminado – este tema se incluye en otro libro del Comité de Reglas y Árbitros de la WSF.

El subcomité de Reglas de la WSF compuesto por Graham Waters, Bruce Kettle y quien escribe ha recibido gran ayuda de mucha gente. A todos se les agradece con sinceridad por su tiempo, ideas originales y revisiones de versiones preliminares.

Don Ball

CONTENIDO

REGLAS

Prólogo – Reglas de squash abreviadas

1. El deporte de squash
2. El puntaje
 - 2.1 Puntos
 - 2.2 Games y partidos
3. El calentamiento
 - 3.1 Inicio de un partido
 - 3.2 Calentamiento parejo
 - 3.3 Calentar la pelota durante un intervalo
 - 3.4 Calentar la pelota luego de un intervalo
4. El servicio
 - 4.1 Primer servidor
 - 4.2 Cuadro de servicio
 - 4.3 Acción de servir
 - 4.4 Buen servicio
 - 4.4.1 Falta de pie
 - 4.4.2 Doble golpe
 - 4.4.3 Falta o Baja
 - 4.4.4 Falta
 - 4.4.5 Fuera
 - 4.5 Servicio no bueno y Marker canta
 - 4.6 Decir el resultado
5. El juego
6. Buena devolución
 - 6.1 Golpear correctamente la pelota
 - 6.2 Pelota debe rebotar en el frontón
 - 6.3 Pelota no afuera
7. Continuidad de juego
 - 7.1 Suspensión del juego
 - 7.2 Intervalo entre games y luego del calentamiento
 - 7.3 Cambio de equipo (G1)
 - 7.4 Cantos del Árbitro referidos a intervalos
 - 7.5 Lesión, enfermedad o inhabilidad
 - 7.6 Demora del juego (G2)
 - 7.7 Objeto caído (G3)
 - 7.7.1 Árbitro detiene juego
 - 7.7.2 Jugador pide
 - 7.7.3 Jugador deja caer objeto
 - 7.7.4 No-jugador deja caer objeto
 - 7.7.5 Devolución ganadora
 - 7.7.6 Objeto caído no visto
 - 7.8 Raqueta caída
8. Ganar un rally
 - 8.1 Servicio no bueno
 - 8.2 Devolución no buena
 - 8.3 Pelota toca a jugador no-golpeador (G4)
 - 8.4 Árbitro otorga stroke
9. Pelota golpea al oponente, jugador haciendo turning
 - 9.1 Golpeador golpea pelota – juego se detiene (G4)
 - 9.1.1 Stroke a jugador golpeador salvo 9.1.2, 9.1.3

- 9.1.2 Turning - stroke al oponente (G4, G5)
- 9.1.3 Intentos posteriores - let (G5)
- 9.1.4 Pared lateral o trasera primero - let salvo 9.1.5
- 9.1.5 Devolución ganadora - stroke a jugador golpeador
- 9.1.6 Devolución no buena - stroke a oponente
- 9.2 Turning
 - 9.2.1 Temor de golpear al oponente
 - 9.2.1.1 Let
 - 9.2.1.2 Buena devolución no es posible, no let
 - 9.2.2 Interferencia en turning
 - 9.2.2.1 Let si golpeador obstruido
 - 9.2.2.2 Stroke, interferencia no evitada
 - 9.2.2.3 Let no permitido – golpeador no puede hacer buena devolución
 - 9.2.3 Turning innecesario
10. Intentos posteriores de golpear la pelota
 - 10.1 Pelota toca al oponente
 - 10.1.1 Let – buena devolución posible
 - 10.1.2 Stroke al oponente - buena devolución no posible
 - 10.2 Let si intento posterior golpea al oponente
 - 10.3 Interferencia en intento posterior
 - 10.3.1 Let si buena devolución posible
 - 10.3.2 Stroke a golpeador – interferencia por oponente no evitada
 - 10.3.3 No let si intento posterior no hubiera sido bueno
11. Apelaciones
 - 11.1 En servicio
 - 11.1.1 Apelación de servidor
 - 11.1.2 Marker no canta – receptor apela
 - 11.1.2.1 Servicio bueno - stroke a servidor
 - 11.1.2.2 Árbitro no seguro - let
 - 11.2 En otras jugadas
 - 11.2.1 Apelación de jugador a canto de Marker
 - 11.2.1.1 Let salvo 11.2.1.2 o 11.2.1.3
 - 11.2.1.2 Stroke a jugador si canto de Marker interrumpe su devolución ganadora
 - 11.2.1.3 Stroke a oponente si canto de Marker interrumpe su devolución ganadora
 - 11.2.2 Apelación a Marker por falta de canto
 - 11.2.2.1 Devolución buena - stroke a golpeador
 - 11.2.2.2 Referee no seguro - let
 - 11.3 Apelación luego de servicio por ocurrencia anterior

- 11.4 Apelaciones múltiples
- 11.5 Servicio cantado, luego es bajo o fuera
- 11.6 Golpe subsiguiente bajo o fuera – decisión del Árbitro
- 12. Interferencia
 - 12.1 Libertad de interferencia de jugador
 - 12.2 Libertades definidas
 - 12.2.1 Acceso directo (G6)
 - 12.2.2 Buena visión
 - 12.2.3 Libertad para golpear (G7)
 - 12.2.4 Libertad para jugar al frontón
 - 12.3 Interferencia definida
 - 12.4 Swing excesivo contribuye a interferencia
 - 12.5 Pedido de jugador
 - 12.5.1 Método de apelar “Let por favor” (G8)
 - 12.5.2 Momento de apelar (G9, G10)
 - 12.6 Acción del Árbitro
 - 12.7 No let
 - 12.7.1 No hay interferencia o mínima (G6)
 - 12.7.2 Buena devolución no posible o esfuerzo insuficiente (G6)
 - 12.7.3 Jugó luego del momento de interferencia
 - 12.7.4 Interferencia creada (G11)
 - 12.8 Otorgamiento de stroke
 - 12.8.1 Interferencia, esfuerzo insuficiente del oponente
 - 12.8.2 Interferencia, oponente hizo todo esfuerzo pero posición no permite swing
 - 12.8.3 Interferencia, oponente hizo todo esfuerzo, devolución ganadora no permitida (G7)
 - 12.8.4 Interferencia, jugador no realiza su siguiente devolución
 - 12.9 Let permitido
 - 12.10 Stroke no otorgado si swing excesivo
 - 12.11 Let o stroke sin apelación
 - 12.12 Aplicación de Regla 17 por interferencia
 - 12.12.1 Contacto físico (G12)
 - 12.12.2 Swing peligroso y excesivo
- 13. Lets
 - 13.1 Árbitro puede permitir let
 - 13.1.1 Pelota toca objeto en cancha
 - 13.1.2 Golpe no realizado– temor de golpear al oponente (G7)
 - 13.1.3 Distracción
 - 13.1.4 Cambio en condiciones de cancha
 - 13.2 Árbitro otorgará let
 - 13.2.1 Receptor no preparado
 - 13.2.2 Pelota se rompe durante el juego
 - 13.2.3 Árbitro no seguro sobre apelación
 - 13.2.4 Buena devolución se trava en cancha
 - 13.3 Condiciones para que Árbitro permita let
 - 13.4 Condiciones para que Árbitro permita let aún si golpeador intenta golpear
 - 13.5 Requisitos de apelación
 - 13.5.1 Apelación por jugador es necesaria
 - 13.5.2 Apelación por jugador o intervención del Árbitro
- 14. La pelota

- 14.1 Sustitución por otra pelota
- 14.2 Pelota se rompe
- 14.3 Pelota se rompe sin que se note
 - 14.3.1 Receptor apela (G13)
- 14.4 Apelación en ultimo rally del partido
- 14.5 Jugador detiene el juego para apelar
- 14.6 Pelota permanece en la cancha
- 14.7 Calentamiento luego de sustitución
- 15. Deberes de los jugadores
 - 15.1 Observar reglas y el espíritu del juego
 - 15.2 Listos para comenzar juego
 - 15.3 No se permite colocar objetos en cancha
 - 15.4 No se permite abandonar la cancha
 - 15.5 No se permite solicitar cambio de oficiales
 - 15.6 No se permite distracción deliberada
 - 15.7 Método de apelación
 - 15.8 Cumplimiento de reglamentaciones adicionales
- 16. Herida sangrante, enfermedad, inhabilidad y lesión (G14)
 - 16.1 Herida sangrante
 - 16.1.1 Recurrencia de sangre
 - 16.2 Opciones para enfermedad o inhabilidad
 - 16.2.1 Reasumir juego
 - 16.2.2 Conceder game
 - 16.2.3 Conceder match
 - 16.3 Lesión
 - 16.3.1 Acción del Árbitro
 - 16.3.1.1 Auto-infligida
 - 16.3.1.2 Culpa compartida
 - 16.3.1.3 Infligida por oponente
 - 16.3.2 Lesión sangrante aplicar Regla 16.1
 - 16.3.3 Decisiones para lesiones sin sangre
 - 16.3.3.1 Auto-infligida
 - 16.3.3.2 Culpa compartida
 - 16.3.3.3 Infligida por oponente
 - 16.4 Jugador lesionado reasume juego antes de tiempo
 - 16.5 Árbitro no permite pedido de lesión
 - 16.6 Jugador concede game
- 17. Conducta en la cancha
 - 17.1 Acciones requeridas del Árbitro
 - 17.2 Ofensas (G15)
 - 17.3 Penalidades aplicables por Árbitro (G16)
 - 17.3.1 Advertencia por Conducta - let
 - 17.3.2 Stroke por Conducta
 - 17.3.3 Stroke por Conducta entre rallies
 - 17.3.4 Game por Conducta
- 18. Control de un partido
 - 18.1 Cantidad de oficiales (G17)
 - 18.2 Posición para arbitrar
- 19. Deberes del Marker
 - 19.1 Cantos (G18)
 - 19.2 Cantar el resultado sin demora
 - 19.3 Luego de canto de Marker el juego se detiene
 - 19.4 Marker no puede ver
 - 19.5 Juego se detiene sin que Marker cante
 - 19.6 Marker lleva registro escrito
- 20. Deberes de un Árbitro (G19)
 - 20.1 Decide y anuncia toda apelación

- 20.2 Control del Árbitro
 - 20.2.1 Jugador pide
 - 20.2.2 Reglas aplicadas correctamente
 - 20.2.3 Control del público
- 20.3 Intervención de Árbitro en canto de resultado

- 20.4 Intervención del Árbitro en canto de jugada
- 20.5 Responsabilidades sobre el tiempo
- 20.6 Árbitro lleva registro escrito
- 20.7 Responsabilidad sobre condición de cancha
- 20.8 Otorgamiento de partido si jugador ausente

APÉNDICES

Apéndice 1 Guías para Oficiales

Introducción

- G1 Cambio de equipo
- G2 Pérdida de tiempo
- G3 Objeto caído
- G4 Jugador golpeado por pelota, incluyendo turning e intento posterior
- G5 Interferencia en turning e intento posterior
- G6 Hacer todo esfuerzo e interferencia mínima
- G7 Interferencia con el swing y temor razonable de golpear al oponente
- G8 Método de apelación
- G9 Momento de la apelación
- G10 Apelación temprana
- G11 Interferencia creada
- G12 Contacto físico significativo o deliberado
- G13 Pelota rota
- G14 Herida sangrante, enfermedad, inhabilidad, lesión
- G15 Coaching
- G16 Progresión de penalidades
- G17 Un solo oficial
- G18 Guías del Marker
- G19 Guías del Árbitro

Apéndice 2 Definiciones

Apéndice 3 Cantos estándar

Apéndice 3.1 Cantos del Marker

Apéndice 3.2 Cantos del Árbitro

Apéndice 4 Gráficos

Apéndice 4.1 Línea de pensamiento del Árbitro para Regla 12

Apéndice 4.2 Decisiones del Árbitro para Regla 16

Apéndice 5 Especificaciones de cancha y equipo

Apéndice 5.1 Dimensiones de cancha

Apéndice 5.2 Pelota estándar

Apéndice 5.3 Dimensiones de raqueta

Apéndice 6 Lentes protectores

Apéndice 7 Puntaje punto-por-rally

Apéndice 8 Experimentación

Apéndice 8.1 Sistemas de arbitraje

Apéndice 8.2 Reglas experimentales

PRÓLOGO

REGLAS ABREVIADAS DE SQUASH

Esta **VERSIÓN ABREVIADA** de las reglas de singles de squash es para ayudar a los jugadores a entender lo básico. El jugador debe leer las reglas completas. Los números de regla en corchetes hacen referencia a las reglas completas.

EL PUNTAJE (Regla 2)

Un partido es al mejor de cinco games. Cada game es a nueve puntos, a menos que el resultado alcance ocho-iguales. Cuando es ocho-iguales el receptor (el no-servidor) debe elegir si jugar a nueve puntos (llamado “A un punto”) o a diez puntos (llamado “A dos puntos”). (No es requisito que un jugador deba estar adelante por dos puntos para ganar un game).

Sólo el servidor suma puntos. El servidor, al ganar un rally, anota un punto; el receptor, al ganar un rally, se convierte en el servidor.

EL CALENTAMIENTO (Regla 3)

Antes del inicio de un partido, a los dos jugadores se les permite hasta 5 minutos (2½ minutos de cada lado) para “calentar” su cuerpo y la pelota dentro de la cancha de juego.

Cuando una pelota ha sido cambiada durante un partido, o si el partido continúa luego de cierta demora, los jugadores calientan la pelota hasta que esté en condición de juego.

La pelota puede ser calentada por cualquiera de los dos jugadores durante cualquier intervalo en el partido.

EL SERVICIO (Regla 4)

El juego comienza con un servicio. El jugador que sirve o recibe primero se decide girando una raqueta. Luego, el servidor continúa sirviendo hasta perder un rally, momento en que el oponente se convierte en el servidor y hay “cambio de saque”.

El jugador que gana el game anterior sirve primero en el siguiente game.

Al inicio de cada game y cuando el servicio cambia de un jugador al otro, el servidor puede servir desde cualquiera de los cuadros de servicio. Luego de ganar un rally el servidor continúa sirviendo desde el cuadro opuesto.

Para servir el jugador se para con al menos parte de un pie sobre el piso dentro del cuadro de servicio. Para que un servicio sea bueno, debe servirse directamente al frontón por encima de la línea de servicio y por debajo de la línea de fuera para que en su regreso desde el frontón, a menos que sea voleada, la pelota alcance el piso dentro del cuarto de cancha opuesto al cuadro desde que se sirvió.

BUENA DEVOLUCIÓN (Regla 6)

Una devolución es buena si la pelota, antes de rebotar dos veces en el piso, es devuelta correctamente por el golpeador al frontón por encima de la chapa y por debajo de la línea de fuera, sin tocar antes el piso. La pelota puede golpear las paredes laterales y/o trasera antes de alcanzar el frontón.

Una devolución no es buena si es “DOBLE PIQUE” (la pelota es golpeada luego de que ha rebotado dos veces en el piso); “DOBLE GOLPE” (la pelota es golpeada dos veces o no es golpeada correctamente); “BAJA” (la pelota luego de ser golpeada rebota en el piso antes del frontón o pega en la chapa) o “FUERA” (la pelota rebota en una pared en o por encima de la línea de fuera).

RALLIES (Regla 8)

Luego de que se ha realizado un buen servicio los jugadores golpean la pelota alternadamente hasta que uno de ellos no hace una buena devolución.

Un rally consiste de un servicio y un número de buenas devoluciones. Un jugador gana un rally si el oponente no hace un buen servicio o devolución de pelota o si, antes de que el jugador ha hecho un intento de golpear la

pelota, la pelota toca al oponente (incluyendo su raqueta o vestimenta) cuando el oponente es el no-golpeador.

Nota: Durante un rally un jugador nunca golpear la pelota si hay peligro de golpear al oponente con la pelota o con su raqueta. En estos casos el juego se detiene y el rally es jugado nuevamente (“let”) o el oponente es penalizado.

GOLPEAR AL Oponente CON LA PELOTA (Regla 9)

Si un jugador golpea la pelota y ésta, antes de alcanzar el frontón, golpea al oponente, o a la raqueta o vestimenta del oponente, el juego se detiene.

- ? Si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera rebotado en el frontón sin antes golpear en otra pared, el jugador golpeador gana el rally, siempre que el golpeador no haya hecho “turning”.
- ? Si la pelota rebotó, o hubiera rebotado, en cualquier otra pared y la devolución hubiera sido buena, se juega un let.
- ? Si la devolución no hubiera sido buena, el jugador golpeador pierde el rally.

TURNING (Regla 9)

Si el jugador golpeador ha girado con la pelota, o ha dejado que la pase a su alrededor - en ambos casos golpeando la pelota a la derecha de su cuerpo luego de que la pelota haya pasado por la izquierda (o viceversa) – entonces el golpeador ha realizado TURNING.

Si el oponente es golpeado por la pelota luego de que el golpeador ha realizado turning, el rally es otorgado al oponente.

Si el golpeador, mientras realiza turning, detiene el juego por temor a golpear al oponente, se juega let. Este es el camino recomendado en situaciones en que un jugador quiere hacer turning pero no está seguro sobre la ubicación de su oponente.

El Árbitro no permitirá let si decide que el acto de turning fue para crear una oportunidad de apelar en lugar de un intento por devolver la pelota.

INTENTOS POSTERIORES (Regla 10)

Un jugador, luego de intentar golpear la pelota y errarle, puede hacer intentos posteriores de devolver la pelota.

- ? Si un intento posterior hubiera resultado en una buena devolución pero la pelota golpea al oponente, se juega let.
- ? Si la devolución no hubiera sido buena, el golpeador pierde el rally.

INTERFERENCIA (Regla 12)

Cuando es su turno de jugar la pelota, un jugador tiene derecho de jugar sin interferencia del oponente.

Para evitar interferencia, el oponente debe intentar dar al jugador acceso directo y no obstruido a la pelota, una clara visión de la pelota, espacio para completar un swing y libertad de jugar la pelota a cualquier parte del frontón.

Un jugador, al encontrar que el oponente interfiere con la jugada, puede seguir jugando o detener el juego. Es preferible detener el juego si hay posibilidad de colisionar con el oponente, o de golpearlo con la raqueta o pelota.

Cuando el juego se ha detenido como resultado de interferencia la guía general es:

- ? El jugador tiene derecho a **let** si hubiera podido devolver la pelota y el oponente ha hecho todo esfuerzo por evitar la interferencia.
- ? El jugador **no** tiene derecho a **let** (o sea pierde el rally) si no hubiera podido devolver la pelota, o si acepta la interferencia y sigue jugando, o si la interferencia fue tan mínima que la posibilidad de alcanzar y golpear la pelota no fue afectada.

- ? El jugador tiene derecho a **stroke** (o sea gana el rally) si el oponente no hizo todo esfuerzo por evitar la interferencia, o si el jugador hubiera realizado un golpe ganador, o si el jugador hubiera golpeado con la pelota al oponente con la pelota viajando directamente hacia el frontón.

LETS (Regla 13)

Un let es un rally sin decisión. El rally no cuenta y el servidor sirve nuevamente desde el mismo cuadro.

Además de lets permitidos como se indica en los párrafos anteriores, pueden permitirse lets bajo otras circunstancias. Por ejemplo, un let puede permitirse si la pelota toca cualquier objeto en el piso o si el golpeador no golpea la pelota debido a temor razonable de lastimar a su oponente.

Un let debe permitirse si el receptor no está preparado y no intenta devolver el servicio o si la pelota se rompe durante el juego.

CONTINUIDAD DE JUEGO (Regla 7)

Se espera que el juego sea continuo en cada game una vez que un jugador ha comenzado a servir. No debe haber demora entre el fin de un rally y el inicio del próximo.

Entre todos los games se permite un intervalo de 90 segundos.

A los jugadores se les permite cambiar de vestimenta o equipo si es necesario.

HERIDAS SANGRANTES, LESIONES Y ENFERMEDAD (Regla 16)

Si ocurre una lesión que involucra sangre, el flujo de sangre debe detenerse antes de que el jugador pueda continuar. A un jugador se le permite tiempo razonable para atender a una herida sangrante.

Si el flujo de sangre ocurrió únicamente por acción del oponente, el jugador lesionado gana el partido.

Si el flujo de sangre vuelve a ocurrir no se permiten más demoras, excepto que el jugador puede conceder un game y usar el intervalo de 90 segundos entre games para atender la herida y detener la sangre. Si no puede detenerla, el jugador debe conceder el partido.

Para una lesión que no involucra sangre, debe decidirse si la lesión fue causada por el oponente, auto-infligida o de culpa compartida.

- ? Si fue causada por el oponente, el jugador lesionado gana el partido si necesita tiempo para recuperación.
- ? Si fue auto-infligida, al jugador lesionado se le permiten 3 minutos para recuperarse y luego debe continuar el juego, o puede conceder un game y usar el intervalo de 90 segundos entre games para recuperarse.
- ? Si fue de culpa compartida, al jugador lesionado se le permite una hora para recuperarse.

Un jugador que se enferma debe continuar jugando o puede tomar un período de descanso concediendo un game y usando el intervalo de 90 segundos entre games para recuperarse. Por enfermedad se entienden calambres, náuseas y falta de aire (incluyendo asma). Si un jugador vomita en la cancha el oponente gana el partido.

DEBERES DE LOS JUGADORES (Regla 15)

La Regla 15 brinda una guía para jugadores. Por ejemplo la Regla 15.6 indica que no se permite una distracción deliberada. Los jugadores deben leer esta regla en su totalidad.

Algunas de las 8 subsecciones tratan situaciones relacionadas con partidos que están bajo el control de oficiales (Árbitro/Marker). El uso de oficiales no está cubierto en esta versión abreviada.

CONDUCTA EN LA CANCHA (Regla 17)

El comportamiento ofensivo, intimidatorio y perjudicial en el squash no es aceptable.

Se incluyen en esta categoría: obscenidades verbales y visibles, abuso verbal y físico, disenso o discusión, abuso de raqueta, cancha o pelota, contacto físico innecesario, swing de raqueta excesivo, calentamiento desparejo, pérdida de tiempo, demora para volver a la cancha, juego o acciones deliberadas o peligrosas y coaching (salvo entre games).

REGLAS DE SQUASH (SINGLES) 2001

NOTA

El tiempo de verbo futuro imperfecto (por ejemplo “permitirá”) indica obligatoriedad y la ausencia de alternativas. La palabra “debe” indica una acción requerida con consideraciones a tenerse en cuenta si la acción no es llevada a cabo. La palabra “puede” indica la opción de llevar o no a cabo la acción.

La palabra “**apelar**” utilizada a lo largo de este reglamento es usada en sus dos acepciones según el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española:

1. Recurrir a una persona en cuya autoridad se confía para resolver una cuestión (o sea cuando un jugador solicita al Árbitro que tome una decisión sobre interferencia u otras situaciones. El jugador debe apelar diciendo “Let, por favor”).
2. Recurrir a un tribunal superior para que enmiende la sentencia que se supone injustamente dada por el inferior (o sea cuando un jugador solicita al Árbitro que revise una decisión del Marker. El jugador debe apelar diciendo “Apelo, por favor”).

Las palabras y los términos en *itálica* son usados con un significado específico definido en el Apéndice 2.

1. EL DEPORTE

El deporte de squash en singles se juega entre dos jugadores, cada uno usando una raqueta, con una pelota y en una cancha, con los tres elementos cumpliendo especificaciones de la WSF (ver Apéndice 5).

2. EL PUNTAJE

- 2.1 Sólo el servidor suma puntos. El servidor, al ganar un rally, anota un punto; el receptor, al ganar un rally, se convierte en el servidor.
- 2.2 Un partido consistirá del mejor de tres o de cinco games, a opción de los organizadores de la competencia. El jugador que sume nueve puntos ganará el game, con excepción de la situación en que el resultado sea ocho-iguales por primera vez, en la que el jugador que reciba servicio elegirá antes del próximo servicio si ese game continúa a nueve puntos (conocido como "A un punto") o a diez puntos (conocido como "A dos puntos"). En este último caso el jugador que gana dos puntos más gana el game. El receptor indicará claramente su elección al Marker, Árbitro y oponente.

El Marker cantará "A un punto" ó "A dos puntos" según el caso antes de que continúe el juego.

El Marker cantará "Game ball" para indicar que el servidor necesita un punto para ganar el game en juego ó "Match ball" para indicar que el servidor necesita un punto para ganar el partido.

3. EL CALENTAMIENTO (ver definición en Apéndice 2)

- 3.1 Inmediatamente antes del inicio de juego ambos jugadores podrán entrar a la cancha de juego por un período de cinco minutos con el fin de calentar juntamente. Luego de dos minutos y medio de calentamiento, el Árbitro cantará “Medio tiempo” y los jugadores cambiarán de lado a menos que ya lo hayan hecho. El Árbitro también avisará a los jugadores cuando el período de calentamiento haya concluido con el canto de “Tiempo”.
- 3.2 En el calentamiento ambos jugadores deben tener oportunidades iguales de golpear la pelota. Un jugador que golpea por tiempo no razonable está calentando de manera despareja. El Árbitro decidirá cuando el calentamiento es desparejo y aplicará la Regla 17.
- 3.3 Cualquiera de los dos jugadores puede calentar la pelota durante cualquier intervalo.
- 3.4 Los jugadores pueden calentar la pelota hasta que esté en condiciones de juego luego de cualquier intervalo, a discreción del Árbitro.

4. EL SERVICIO

- 4.1 El juego comienza con un servicio, y el giro de una raqueta decide el derecho de servir primero. Luego, el servidor continúa sirviendo hasta perder un rally, momento en el cual su oponente se convierte en el servidor; este procedimiento continúa a lo largo del partido. Al inicio del segundo y subsiguientes games, el ganador del game anterior sirve primero.
- 4.2 Al comienzo de cada game, y de cada serie de servicios, el servidor elegirá desde cuál cuadro de servicio servirá. Posteriormente debe alternar de cuadro para servir mientras mantenga el servicio. Sin embargo, si un rally termina en "let", el servidor servirá nuevamente del mismo cuadro.
- Si el servidor se mueve hacia el cuadro incorrecto, o si alguno de los jugadores no está seguro del cuadro de servicio correcto, el Marker anunciará el cuadro correcto. El Árbitro decidirá sobre el cuadro correcto si el Marker no está seguro o si se equivoca, o si hay una disputa.
- 4.3 Para servir, un jugador soltará la pelota desde una mano o desde la raqueta y la golpeará. Si el jugador no hace intento de golpearla luego de soltarla, el jugador soltará la pelota nuevamente para ese servicio.
- 4.4 Un servicio es bueno si cumple con todas las condiciones de las Reglas 4.4.1 - 4.4.5:
- 4.4.1 el servidor tiene parte de un pie en contacto con el piso dentro del cuadro de servicio sin ninguna parte de ese pie tocando la línea de cuadro de servicio (parte de ese pie puede proyectarse por encima de esta línea si no toca la línea) en el momento de golpear la pelota;
- 4.4.2 el servidor, luego de soltar la pelota para servir, la golpea *correctamente* en el primer intento o en intentos siguientes antes de que la pelota caiga al piso, toque una pared o toque cualquier cosa que el servidor vista;
- 4.4.3 el servidor golpea la pelota directamente al frontón entre las líneas de servicio y de fuera;
- 4.4.4 a menos que sea voleada, el primer pique de la pelota en el piso es en el cuarto de cancha opuesto al cuadro de servicio, sin tocar la línea corta o la línea de media cancha;
- 4.4.5 el servidor no sirve la pelota afuera.
- 4.5 Un servicio que no cumple con los requisitos de las Reglas 4.4.1 - 4.4.5 no es bueno y el Marker hará el canto apropiado.
 Los cantos son: "falta de pie" para la Regla 4.4.1
 "falta" para la Regla 4.4.2
 "falta" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea una pared lateral primero o en el frontón en o por debajo de la línea de servicio pero encima de la chapa
 "baja" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea en la chapa o en el piso
 "falta" para la Regla 4.4.4
 "fuera" para la Regla 4.4.5
 Un servicio que se considera que ha golpeado en el frontón y la pared lateral simultáneamente no es bueno y se considera "falta".
- 4.6 El servidor no debe servir hasta que el Marker ha terminado de anunciar el resultado. El Marker debe anunciar el resultado sin demora. Si el servidor sirve o intenta servir antes de que el Marker termine de anunciar el resultado el Árbitro detendrá el juego y pedirá al servidor que espere a que el Marker haya terminado de anunciar el resultado.

5. EL JUEGO

Luego de que el servidor ha hecho un buen servicio, los jugadores devolverán la pelota en forma

alternada hasta que alguno de ellos no hace una buena devolución, la pelota deja de estar en juego según las Reglas, un jugador realiza una apelación, ó el Marker o Árbitro realizan un canto.

6. BUENA DEVOLUCIÓN

Una devolución es buena si se cumplen todas las condiciones de las Reglas 6.1 - 6.3.

- 6.1 El golpeador devuelve la pelota *correctamente* antes de que haya rebotado dos veces en el piso.
- 6.2 La pelota rebota en el frontón por encima de la chapa, directamente o vía una o más paredes laterales y/o la pared trasera, sin antes tocar el piso o cualquier parte del cuerpo o vestimenta del golpeador, o del cuerpo, vestimenta o raqueta del oponente.
- 6.3 La pelota no es *fuera*.

7. CONTINUIDAD DE JUEGO

Luego de que el servidor hace el primer servicio el juego será continuo en lo posible. Sin embargo,

- 7.1 En cualquier momento el Árbitro puede suspender el juego debido a mala iluminación u otras circunstancias fuera del control de los jugadores y oficiales, por un período que decidirá el Árbitro. El resultado se mantiene. Si hay otra cancha disponible y la cancha original se mantiene insatisfactoria para el juego, el Árbitro puede trasladar el partido a esa cancha.
- 7.2 Habrá un intervalo de 90 segundos entre el final del calentamiento y el comienzo del primer game y entre todos los games. Los jugadores pueden abandonar la cancha durante estos intervalos, pero deben estar preparados para jugar antes de la finalización del intervalo de 90 segundos.

Por consentimiento mutuo de los jugadores el juego puede comenzarse o reanudarse antes de la finalización del intervalo de 90 segundos.
- (G1) 7.3 Si un jugador satisface al Árbitro que es necesario un cambio de equipamiento, vestimenta o calzado, el jugador puede abandonar la cancha para efectuar el cambio lo más rápido posible, pero debe hacerlo en menos de 90 segundos.
- 7.4 Cuando faltan 15 segundos para el final de un intervalo permitido de 90 segundos el Árbitro cantará “Quince segundos” para avisar a los jugadores que deben prepararse para reanudar el juego. Al final de los 90 segundos el Árbitro cantará “Tiempo”.

Es responsabilidad de los jugadores estar ubicados como para escuchar los cantos de “Quince segundos” y “Tiempo”.

Si uno o ambos jugadores no están preparados para reanudar el juego cuando se canta “Tiempo”, el Árbitro aplicará la Regla 17.
- 7.5 Si un jugador resulta lesionado, enfermo, o inhabilitado el Árbitro aplicará la Regla 16.
- (G2) 7.6 El Árbitro, si decide que un jugador ha demorado el juego en forma no razonable, aplicará la Regla 17.
- (G3) 7.7 Si un objeto, que no sea la raqueta de un jugador, cae al piso de la cancha durante un rally los requerimientos son:
 - 7.7.1 El Árbitro, al darse cuenta de un objeto caído, detendrá el juego inmediatamente.
 - 7.7.2 Un jugador, al darse cuenta de un objeto caído puede detener el juego y apelar.
 - 7.7.3 Si el objeto se la cae a un jugador entonces ese jugador pierde el rally a menos que sea aplicable la Regla 7.7.5 o que la causa sea una colisión con el oponente. En este último caso el Árbitro permitirá let excepto que si hay un pedido de let por interferencia el Árbitro

aplicará la Regla 12.

7.7.4 Si el objeto caído es de origen diferente a un jugador, el Árbitro permitirá let a menos que sea aplicable la Regla 7.7.5

7.7.5 Si el jugador ya ha realizado una devolución ganadora cuando el objeto cae al piso, ese jugador ganará el rally.

7.7.6 Si un objeto caído pasa desapercibido hasta después del final del rally, el resultado del rally se mantendrá.

- (G3) 7.8 Si a un jugador se le cae la raqueta el Árbitro dejará continuar el rally a menos que haya ocurrido interferencia (Regla 12), la pelota haya tocado la raqueta (Regla 13.1.1), haya habido distracción (Regla 13.1.3) o el Árbitro aplique una penalidad por conducta (Regla 17).

8. GANAR UN RALLY

Un jugador gana un rally si:

- 8.1 el oponente no realiza un buen servicio (Regla 4.4);
- 8.2 el oponente no hace una buena devolución (Regla 6), a menos que el Árbitro permita let u otorgue stroke al oponente;
- (G4) 8.3 la pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve) sin que exista interferencia, excepto según lo indicado en las Reglas 9 y 10. Si existe interferencia entonces las provisiones de la Regla 12 se aplican. En todos los casos el Árbitro decidirá;
- 8.4 el Árbitro otorga stroke al jugador según lo provisto en las Reglas.

9. PELOTA GOLPEA AL Oponente, JUGADOR HACIENDO *TURNING*

- (G4) 9.1 Si el golpeador golpea la pelota, y la pelota antes de llegar al frontón golpea al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve), el juego se detendrá. El Árbitro, además de considerar posibles infracciones a la Regla 17, tendrá en cuenta la trayectoria de la pelota y:
- 9.1.1 otorgará stroke al golpeador si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera rebotado en el frontón sin antes tocar ninguna otra pared, a menos que las reglas 9.1.2 o 9.1.3 sean aplicables;
- (G4 y G5) 9.1.2 si el golpeador hizo turning, otorgará stroke al oponente, a menos que el oponente haya hecho un movimiento deliberado para interceptar la devolución, en cuyo caso el Árbitro otorgará stroke al golpeador;
- (G5) 9.1.3 si la devolución del golpeador es un intento posterior, permitirá let, siempre que la Regla 9.1.2 no sea aplicable;
- 9.1.4 permitirá let si la pelota rebotó o hubiera rebotado en cualquier otra pared antes del frontón y la devolución hubiera sido buena, a menos que la Regla 9.1.5 sea aplicable;
- 9.1.5 si decide que la devolución hubiera sido una devolución ganadora, otorgará stroke al golpeador;
- 9.1.6 otorgará stroke al oponente si la devolución no hubiera sido buena.
- (G5) 9.2 Si el golpeador hace turning:
- 9.2.1 el golpeador puede, antes de golpear la pelota, por temor a golpear a su oponente con la pelota, detener el juego y apelar. El Árbitro:
- 9.2.1.1 permitirá let, si decide que había temor razonable de que la pelota golpeará al oponente y que el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución a

menos que sea aplicable la Regla 9.2.3

- 9.2.1.2 no permitirá let si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución.
- 9.2.2. el golpeador puede, por interferencia, detener el juego y apelar. El Árbitro:
 - 9.2.2.1 permitirá let, si decide que el golpeador no puede completar un intento de jugar la pelota debido a interferencia por el oponente, o
 - 9.2.2.2 otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo esfuerzo posible por evitar la interferencia en el turning, o
 - 9.2.2.3 no permitirá let, si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución sin importar la interferencia.
- 9.2.3 El Árbitro no permitirá let si decide que el acto de turning fue para crear una oportunidad de apelar en lugar de un intento por devolver la pelota.

10. INTENTOS POSTERIORES DE GOLPEAR LA PELOTA

Si el golpeador intenta golpear la pelota y falla, el golpeador puede hacer intentos posteriores.

- 10.1 Si, luego de que el jugador golpeador fallase, la pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve), el Árbitro:
 - 10.1.1 permitirá let, si decide que el golpeador podría de otra manera haber realizado una buena devolución, o
 - 10.1.2 otorgará stroke al oponente, si decide que el golpeador no podría haber realizado una buena devolución.
- 10.2 El Árbitro permitirá let si cualquier intento posterior es exitoso pero resulta en una buena devolución que no llega al frontón porque golpea al oponente, incluyendo cualquier cosa que vista o lleve.
- 10.3 El golpeador puede, debido a interferencia en el intento posterior, detener el juego y apelar. El Árbitro:
 - 10.3.1 permitirá let, si el golpeador no puede completar un intento posterior para jugar la pelota siempre que una buena devolución hubiera sido posible; o
 - 10.3.2 otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo esfuerzo posible para evitar la interferencia en el intento posterior; o
 - 10.3.3 no permitirá let, si decide que el intento posterior no hubiera resultado en una buena devolución.

11. APELACIONES

El perdedor de un rally puede apelar cualquier decisión del Marker que haya afectado ese rally.

Un jugador debe iniciar cualquier apelación bajo la Regla 11 diciendo “Apelo, por favor”. El juego se detiene cuando un jugador apela. El Árbitro, si no está seguro del motivo de la apelación, puede pedir al jugador una explicación.

Si el Árbitro deniega una apelación bajo la Regla 11, la decisión del Marker tendrá validez. Si el Árbitro no está seguro deberá permitir let, excepto cuando se apliquen las provisiones de las Reglas 11.2.1, 11.5 o 11.6.

Apelaciones e intervenciones del Árbitro en situaciones específicas se tratan a continuación (ver también Regla 20.4).

- 11.1 Apelaciones al servicio.
- 11.1.1 Si el Marker hace un canto de “Falta de pie”, “Falta”, “Doble golpe”, “Baja” o “Fuera” al servicio, el servidor puede apelar. Si el Árbitro sostiene la apelación, el Árbitro permitirá un let.
- 11.1.2 Si, luego del servicio, el Marker no hace canto, el receptor puede apelar, inmediatamente o al final del rally. El Árbitro, si está seguro que el servicio no fue bueno, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:
- 11.1.2.1 si está seguro que el servicio fue bueno, otorgará stroke al servidor.
- 11.1.2.2 si no está seguro, permitirá let.
- 11.2 Apelaciones a otras jugadas que no son servicio.
- 11.2.1 Un jugador puede apelar si el Marker canta “Doble golpe”, “Doble pique”, “Baja” o “Fuera” luego de la devolución de ese jugador. El Árbitro, si sostiene la apelación o si no está seguro si el canto del Marker fue correcto:
- 11.2.1.1 permitirá let, salvo que las Reglas 11.2.1.2 o 11.2.1.3 se apliquen;
- 11.2.1.2 otorgará stroke al jugador, si el canto del Marker interrumpió el golpe ganador de ese jugador;
- 11.2.1.3 otorgará stroke al oponente, si el canto del Marker ha interrumpido o evitado una devolución ganadora por el oponente.
- 11.2.2 Si el Marker no canta “Doble golpe”, “Doble pique”, “Baja” o “Fuera” luego de la devolución de un jugador, el oponente puede apelar inmediatamente o al final del rally. El Árbitro, si está seguro que la devolución no fue buena, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:
- 11.2.2.1 si decide que la devolución fue buena, otorgará un stroke al jugador;
- 11.2.2.2 si no está seguro, permitirá let.
- 11.3 Luego de un servicio, ninguno de los jugadores puede apelar por nada que haya ocurrido antes de ese servicio, salvo lo provisto por la Regla 14.3.
- 11.4 Cuando el jugador que ha perdido el rally hace más de una apelación con respecto a un rally, el Árbitro considerará cada apelación.
- 11.5 Si un jugador apela el canto por el Marker de “Falta de pie”, “Falta”, “Doble golpe”, “Baja” o “Fuera” a un servicio pero ese mismo servicio luego es claramente una falta, doble-golpe, baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre la ocurrencia subsiguiente.
- 11.6 Si un jugador apela el canto por el Marker de “Doble golpe”, “Baja” o “Fuera” a una devolución pero esa misma devolución luego es claramente baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre la ocurrencia subsiguiente.

12. INTERFERENCIA

- 12.1 El jugador a quien le corresponde jugar la pelota tiene derecho a libertad de jugar sin interferencia de su oponente.
- 12.2 Para evitar interferencia, el oponente debe hacer todo esfuerzo posible para dar al jugador:
- (G6) 12.2.1 acceso directo y libre a la pelota luego de completar una *terminación de golpe razonable*;

- 12.2.2 clara visión de la pelota luego de su rebote en el frontón;
- (G7) 12.2.3 libertad para golpear la pelota con un swing razonable;
- 12.2.4 libertad para jugar la pelota directamente a cualquier parte del frontón.
- 12.3 Ocurre interferencia si el oponente no cumple con alguno de los requisitos de la Regla 12.2, aunque el oponente haga todo esfuerzo posible por cumplir los requisitos.
- 12.4 El swing excesivo de un jugador puede contribuir a la interferencia contra el oponente cuando se convierte en turno del oponente de jugar la pelota.
- 12.5 Un jugador que encuentra posible interferencia tiene la elección de continuar el juego o de detener el juego y apelar al Árbitro.
- (G8) 12.5.1 Un jugador que busca let o stroke debe apelar diciendo “Let, por favor”.
- (G9, G10) 12.5.2 Sólo el jugador cuyo turno es jugar la pelota puede apelar. El jugador debe apelar inmediatamente cuando ocurre la interferencia o, si claramente no continúa el juego más allá del momento de la interferencia, sin demora.
- 12.6 El Árbitro decidirá sobre la apelación y anunciará su decisión con las palabras “No Let”, “Stroke (o Punto) a... (nombre del jugador o equipo)”, o “Yes Let” (o Let) (ver diagrama en Apéndice 4.1). El Árbitro solo toma todas las decisiones, las que son finales. El Árbitro, si no está seguro del motivo de una apelación, puede pedir al jugador una explicación.
- 12.7 El Árbitro no permitirá let y el jugador perderá el rally si el Árbitro decide que:
- (G6) 12.7.1 no hubo interferencia o la interferencia fue tan mínima que la clara visión de la pelota y libertad de llegar a y jugar la pelota no fueron afectados;
- (G6) 12.7.2 ocurrió interferencia pero el jugador no hubiera podido hacer una buena devolución, o el jugador no ha realizado todo esfuerzo por llegar a la pelota y jugarla;
- 12.7.3 el jugador siguió jugando luego del momento de la interferencia;
- (G11) 12.7.4 el jugador creó la interferencia al moverse hacia la pelota.
- 12.8 El Árbitro otorgará stroke al jugador si:
- 12.8.1 hubo interferencia que el oponente no ha hecho todo esfuerzo por evitar, y el jugador hubiera realizado una buena devolución;
- (G7) 12.8.2 hubo interferencia, que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar, pero la posición del oponente no permitió el *swing razonable* del jugador y el jugador hubiera podido hacer una buena devolución;
- (G7) 12.8.3 hubo interferencia, que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar, y el jugador hubiera realizado una devolución ganadora;
- 12.8.4 El jugador desistió de golpear la pelota que, de haberla golpeado, claramente hubiera golpeado al oponente con la pelota viajando directamente hacia el frontón; o hacia una pared lateral pero en este caso hubiera sido un golpe ganador (salvo que en cualquiera de los dos casos sean aplicables turning o intento posterior).
- 12.9 El Árbitro permitirá let si hubo interferencia, que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar, y el jugador hubiera realizado una buena devolución.
- 12.10 El Árbitro no otorgará stroke a un jugador que causa interferencia con un swing excesivo.
- 12.11 El Árbitro puede permitir let bajo la Regla 12.9 u otorgar stroke bajo la Regla 12.8 sin apelación, deteniendo el juego si es necesario.
- 12.12 El Árbitro también puede aplicar la Regla 17 cuando ocurre interferencia. El Árbitro aplicará

la penalidad correspondiente, deteniendo el juego si no se ha detenido, si:

(G12) 12.12.1 el jugador hizo contacto físico deliberado o significativo con el oponente;

12.12.2 el jugador puso en peligro al oponente con un swing excesivo.

13. LETS

Además de lets permitidos bajo otras reglas, el Árbitro puede o deber permitir lets en ciertos otros casos. Un jugador debe pedir un let diciendo "Let por favor". El Árbitro, si no está seguro sobre el motivo de una apelación puede pedir al jugador una explicación.

13.1 El Árbitro puede permitir let si:

13.1.1 la pelota en juego toca cualquier objeto que se encuentra en el piso (ver Regla 15.3);

(G7) 13.1.2 el golpeador desiste de golpear la pelota hacia cualquier pared incluyendo la trasera debido a un temor razonable de lastimar al oponente;

13.1.3 el Árbitro determina que cualquiera de los jugadores ha sido distraído por alguna ocurrencia dentro o fuera de la cancha. Un jugador que apela debido a distracción debe hacerlo inmediatamente después de ocurrida la distracción. Así todo, el Árbitro puede otorgar stroke a un jugador que ha sido distraído si ese jugador hubiera podido realizar una devolución ganadora si no fuera por la distracción;

13.1.4 el Árbitro determina que un cambio en las condiciones de juego afectó el resultado del rally.

13.2 El Árbitro permitirá let si:

13.2.1 el receptor no está preparado y no intenta devolver el servicio;

13.2.2 la pelota se rompe durante el juego;

13.2.3 el Árbitro no puede decidir una apelación;

13.2.4 un jugador hace una devolución que hubiera sido buena pero la pelota se traba en cualquier superficie de la cancha, evitando que pique más de una vez en el piso, o la pelota sale de la cancha luego del primer pique en el piso.

13.3 Si el golpeador pide let según las Reglas 13.1.1 a 13.1.4, el Árbitro permitirá let sólo si el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución. Esto no es un requisito para una apelación por el jugador no-golpeador bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.3 y 13.1.4.

13.4 Si el golpeador intenta jugar la pelota, el Árbitro igualmente puede permitir let bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 y 13.2.2

13.5 Los requisitos de apelación de la Regla 13 son:

13.5.1 La apelación de un jugador es necesaria para que el Árbitro permita let según las Reglas 13.1.2 (sólo el golpeador), 13.1.3, 13.2.1 (sólo el receptor) y 13.2.3;

13.5.2 Una apelación por un jugador o intervención del Árbitro sin apelación son aplicables en las Reglas 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2, y 13.2.4.

14. LA PELOTA

14.1 En cualquier momento, cuando la pelota no está en juego, cualquier jugador o el Árbitro pueden examinar la pelota. El Árbitro puede sustituir la pelota por otra si hay mutuo consentimiento de los jugadores, o por apelación de cualquiera de los jugadores.

14.2 Si una pelota se rompe durante el juego, el Árbitro luego de confirmar que está rota, la

reemplazará inmediatamente por otra pelota.

- 14.3 Si la pelota se rompe durante el juego sin ser notado durante el rally, el Árbitro permitirá let por el rally en que se rompió la pelota si el servidor apela antes del próximo servicio o si el receptor apela antes de intentar devolver ese servicio.
- (G13) 14.3.1 Si el receptor apela antes de intentar devolver el servicio y el Árbitro decide que la pelota se rompió durante ese servicio, el Árbitro permitirá let por ese rally únicamente, pero si no está seguro permitirá let por el rally anterior.
- 14.4 Las provisiones de la regla 14.3 no se aplican al último rally de un game. Una apelación en este caso debe hacerse inmediatamente después del rally.
- 14.5 Si un jugador detiene el rally para apelar que la pelota está rota, y se encuentra que la pelota no está rota, ese jugador perderá el rally.
- 14.6 La pelota permanecerá en la cancha en todo momento, salvo que el Árbitro permita su remoción.
- 14.7 Cuando el Árbitro ha reemplazado la pelota por otra o cuando los jugadores reanudan el partido luego de cierta demora, el Árbitro permitirá a los jugadores que calienten la pelota hasta que esté en condiciones de jugar. El juego continuará a la orden del Árbitro o por consentimiento mutuo de los jugadores, lo que ocurra primero.

15. DEBERES DE LOS JUGADORES

- 15.1 Los jugadores deben observar todas las Reglas y el espíritu del juego. No hacer esto es un daño al deporte y la Regla 17 podrá ser aplicada.
- 15.2 Los jugadores deben estar preparados para iniciar el juego a la hora de inicio publicada para ese partido.
- 15.3 Los jugadores no pueden colocar en la cancha ningún objeto, vestimenta o equipo.
- 15.4 Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un game sin permiso del Árbitro. Si lo hacen el Árbitro podrá aplicar la Regla 17.
- 15.5 Los jugadores no pueden solicitar cambio de Marker o Árbitro.
- 15.6 Un jugador no debe deliberadamente distraer al oponente. Si esto ocurre el Árbitro aplicará la Regla 17.
- 15.7 Los jugadores deben iniciar sus apelaciones diciendo “Let por favor” o “Apelo por favor”, según la circunstancia. Señalar con el dedo o con la raqueta, hacer otros gestos, levantar las cejas u otra actividad ocular no son métodos de apelación reconocidos universalmente.
- 15.8 Los jugadores deben respetar cualquier otra reglamentación de competencia (por ejemplo requisitos de vestimenta del torneo), así como las contenidas en estas Reglas.

(G14) 16. HERIDAS SANGRANTES, ENFERMEDAD, INHABILIDAD Y LESIONES (Ver gráfico en Apéndice 4.2)

- 16.1 Heridas sangrantes: El Árbitro detendrá el juego inmediatamente cuando cualquier jugador tenga sangre a la vista, una herida abierta o vestimenta manchada con sangre. Antes de permitir que continúe el juego el Árbitro requerirá que se detenga el flujo de sangre, se cubra la herida y que se cambie toda vestimenta manchada con sangre, permitiendo tiempo necesario y razonable que permita el cronograma del torneo.

Si el flujo de sangre fue causado únicamente por el oponente, el Árbitro automáticamente otorgará el partido al jugador.

- 16.1.1 Sangre recurrente: si una herida para la cual ya se ha permitido tiempo de

recuperación vuelve a sangrar, el Árbitro no permitirá más tiempo de recuperación salvo que el jugador puede conceder el game que está en juego y usar el intervalo de 90 segundos entre games para recuperarse. Si la sangre sigue fluyendo visiblemente al término de este intervalo de 90 segundos el jugador concederá el partido. Un jugador sólo puede conceder un game para tomar un intervalo de 90 segundos.

Si la cobertura de la herida sangrante se cae o es removido durante el partido, exponiendo así la herida, el Árbitro tomará esto como una recurrencia del flujo de sangre, salvo que no exista ninguna señal de flujo de sangre.

16.2 Enfermedad o inhabilidad: Un jugador que sufre enfermedad o inhabilidad sin sangre tiene las siguientes opciones:

16.2.1 continuar el juego sin demora;

16.2.2 conceder el game que está en juego, aceptando el intervalo de 90 segundos, o

16.2.3 conceder el partido.

Se tratarán bajo esta Regla 16.2 síntomas de cansancio, supuesta enfermedad o inhabilidad no razonablemente evidente al Árbitro o recurrencia de problemas preexistentes incluyendo lesiones sufridas anteriormente durante el partido. Esto incluye calambres de cualquier tipo, náusea actual o inminente y falta de aire incluyendo una condición asmática. El Árbitro informará a los jugadores de su decisión y de los requerimientos de las reglas.

16.3 Lesión:

16.3.1 Si un jugador indica que le ha ocurrido una lesión, el Árbitro debe estar satisfecho que la lesión es genuina, y si es así decidirá la categoría de la lesión e informará a los jugadores de su decisión y de los requerimientos de las reglas. El jugador sólo tiene derecho a tiempo de recuperación inmediatamente después de ocurrida la lesión. Las categorías son:

16.3.1.1 auto-infligida, donde el oponente no contribuyó a la lesión;

16.3.1.2 de culpa compartida, donde el oponente accidentalmente contribuyó a u ocasionó la lesión. El Árbitro no interpretará las palabras “accidentalmente contribuyó a u ocasionó” en la situación en que un jugador está demasiado cerca (crowding) del oponente,

16.3.1.3 infligida por el oponente, donde el oponente fue el único causante de la lesión.

16.3.2 Si la lesión incluye sangre, se aplicará la Regla 16.1 hasta que se haya detenido la sangre. Luego se aplicará la Regla 16.3.3.

16.3.3 Si la lesión no incluye sangre las siguientes reglas se aplicarán:

16.3.3.1 para una lesión auto-infligida (Regla 16.3.1.1) el Árbitro permitirá 3 minutos para que el jugador lesionado se recupere. El Árbitro cantará “Tiempo” al final del período de 3 minutos luego de dar una advertencia de 15 segundos. Si el jugador solicita tiempo de recuperación adicional más allá de los 3 minutos, el Árbitro requerirá al jugador que conceda un game, acepte el intervalo de 90 segundos entre games y luego continúe jugando o conceda el partido. Si el jugador lesionado no ha regresado a la cancha cuando se canta “Tiempo” el Árbitro otorgará el partido al oponente;

16.3.3.2 para una lesión de culpa compartida (Regla 16.3.1.2) el Árbitro permitirá una hora para que se recupere el jugador lesionado y el tiempo adicional que permita el cronograma del torneo. El Árbitro cantará “Tiempo” al final del período de recuperación permitido. El jugador lesionado debe, al finalizar este período, continuar jugando o conceder el partido. Si el jugador lesionado continúa jugando, se mantendrá el resultado existente al

momento de finalizar el rally en que ocurrió la lesión;

16.3.3.3 para una lesión infligida por el oponente (Regla 16.3.1.3) el Árbitro aplicará la Regla 17 y si el jugador lesionado necesita tiempo de recuperación, el Árbitro otorgará el partido al jugador lesionado.

- 16.4 Si un jugador lesionado, habiendo recibido un período de tiempo de recuperación, quiere continuar jugando antes de finalizar ese período, el Árbitro permitirá al oponente tiempo suficiente para prepararse para continuar jugando.
- 16.5 Si un jugador indica una lesión y el Árbitro no está satisfecho que ha ocurrido una lesión, el Árbitro requerirá que el jugador continúe jugando; o que conceda un game, acepte el intervalo de tiempo y luego continúe jugando o conceda el partido.
- 16.6 Si un jugador concede un game, el jugador mantendrá los puntos ya ganados y al finalizar el intervalo de 90 segundos entre games continuará jugando o concederá el partido.

17. CONDUCTA EN LA CANCHA

- 17.1 Si el Árbitro considera que el comportamiento de un jugador es perjudicial, intimidatorio u ofensivo hacia el oponente, un oficial o un espectador, o que podría de alguna manera dañar el buen nombre del deporte, el Árbitro penalizará al jugador.
- (G15) 17.2 Las ofensas que el Árbitro debe tratar bajo esta Regla incluyen obscenidades audibles y visibles; abuso verbal y físico; disenso con el Marker o Árbitro; abuso de raqueta, pelota o cancha; y coaching en otro momento que no sea el intervalo entre games. Otras ofensas incluyen contacto físico significativo o deliberado (Regla 12.12.1), swing de raqueta excesivo (Regla 12.4), calentamiento desperejo (Regla 3.2), demora en volver a la cancha (Regla 7.4), juego o acción peligrosa (Regla 16.3.1.3), y demora de juego (Regla 7.6).
- (G16) 17.3 El Árbitro aplicará una de las siguientes penalidades por estas y por cualquier otra ofensa.
Advertencia (llamado Advertencia por Conducta).
Stroke o Punto otorgado al oponente (llamado Punto por Conducta).
Game otorgado al oponente (llamado Game por Conducta).
Partido otorgado al oponente (llamado Partido por Conducta).
- 17.3.1 Si el Árbitro detiene el juego para dar una Advertencia por Conducta, el Árbitro permitirá let.
- 17.3.2 Si durante un rally ocurre un incidente que merece el otorgamiento de un Punto por Conducta, el Árbitro detendrá el juego si no se ha detenido y otorgará un stroke. La aplicación del Punto por Conducta es el resultado del rally.
- 17.3.3 Si el Árbitro otorga un Punto por Conducta como resultado de un incidente entre puntos, el resultado del rally jugado se mantiene y el Punto por Conducta es adicional, pero sin cambio de cuadro de servicio.
- 17.3.4 Si el Árbitro otorga un Game por Conducta, el game será el que está en juego o el próximo si no hay uno en juego. En este último caso no se aplicará el intervalo entre games. El jugador sancionado retendrá los puntos ganados en el game otorgado.

18. CONTROL DE UN PARTIDO

- (G17) 18.1 Un Árbitro, asistido por un Marker, normalmente controlan un partido. Aunque el Árbitro también puede asumir el rol del Marker, la WSF recomienda que dos oficiales separados se hagan cargo de los dos roles.
- 18.2 La ubicación correcta para el Árbitro y Marker es en el medio de la pared trasera, lo más cerca de esa pared como sea posible, por encima de la línea de fuera de la pared trasera y preferentemente sentados.

19. DEBERES DE UN MARKER

- (G18) 19.1 El Marker debe cantar la jugada, seguido del resultado, cantando siempre el puntaje del servidor primero. El Marker cantará servicios y devoluciones que no son buenas usando los cantos reconocidos de “Falta”, “Falta de pie”, “Doble golpe”, “Doble pique”, “Baja”, “Fuera”, “Cambio” y “Paren” (o “Stop”) (ver Apéndice 3.1) según sea apropiado, y repetirá las decisiones del Árbitro.
- 19.2 Al final del rally el Marker cantará el resultado sin demora y luego de que el Árbitro haya decidido cualquier apelación.
- 19.3 Si el Marker realiza un canto, el rally se detendrá.
- 19.4 Si el Marker no ve o no está seguro no hará canto.
- 19.5 Cuando el juego se detiene sin que el Marker haya realizado canto, el Marker, si no ha visto o no está seguro, le avisará a los jugadores y el Árbitro tomará la decisión pertinente. Si el Árbitro tampoco está seguro el Árbitro permitirá let.
- 19.6 El Marker mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.

(G19) 20. DEBERES DE UN ÁRBITRO

- 20.1 El Árbitro decidirá en todas las apelaciones, tomará decisiones cuando las Reglas lo exijan y decidirá todas las apelaciones contra los cantos del Marker o contra la falta de cantos del Marker. La decisión del Árbitro será final.
- El Árbitro debe anunciar todas las decisiones a los jugadores en la cancha y debe hacer sus cantos en una voz lo suficientemente fuerte para ser escuchada en la cancha y por el público.
- 20.2 El Árbitro ejercerá el control:
- 20.2.1 cuando uno de los jugadores apela, incluyendo apelaciones contra cualquier especificación;
- 20.2.2 para asegurar que todas las reglas relevantes se aplican correctamente.
- 20.2.3 cuando el comportamiento de cualquier espectador, oficial, manager o entrenador es perjudicial u ofensivo hacia los jugadores, oficiales o espectadores. El Árbitro suspenderá el juego hasta que el problema se haya detenido y, de ser necesario, requerirá a la persona o personas causantes que abandonen el área de cancha.
- 20.3 El Árbitro no intervendrá en el canto del resultado por el Marker a menos que el Árbitro decida que el Marker ha cantado el resultado erróneamente. En este caso el Árbitro corregirá el resultado y el Marker repetirá el resultado.
- 20.4 El Árbitro no intervendrá en el canto de la jugada por el Marker a menos que el Árbitro decida que el Marker ha hecho un error en detener el juego o en dejar que el juego continúe, en cuyo caso el Árbitro emitirá su fallo inmediatamente.
- 20.5 El Árbitro hará cumplir todas las reglas referidas al tiempo.
- 20.6 El Árbitro mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.
- 20.7 El Árbitro es el responsable de asegurar que las condiciones de la cancha son satisfactorias para jugar.
- 20.8 El Árbitro puede otorgar el partido a un jugador cuyo oponente no está presente en la cancha, preparado para jugar, dentro de los diez minutos luego de la hora publicada de juego.

APÉNDICE 1

GUÍAS DE INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS

Los números de guía se mencionan en las reglas

INTRODUCCIÓN

El principio primordial que gobierna a las Reglas de Squash y su interpretación es el de permitir un resultado justo a cada partido. Esto exige que el Árbitro implemente las reglas de manera justa para ambos jugadores durante todo el partido.

Las Guías deben ser leídas conjuntamente con las Reglas y han sido aprobadas por la World Squash Federation.

G1. CAMBIO DE EQUIPO

Para evitar que un jugador logre un intervalo de descanso injusto a través de un cambio de equipo, el Árbitro, antes de permitir a un jugador salir de la cancha para hacer el cambio, deberá haber comprobado a su satisfacción que el equipo realmente haya sufrido un deterioro material.

La preferencia por otra raqueta, o por otro par de calzado, cuando no hay un deterioro evidente, no es razón suficiente para que el jugador cambie ese equipo. El jugador puede abandonar la cancha para realizar el cambio lo más rápido que sea posible y debe hacer el cambio dentro de los 90 segundos.

Si un jugador rompe sus anteojos o pierde un lente de contacto, a ese jugador se le permiten 90 segundos, luego de los cuales el jugador debe continuar jugando.

Si un jugador no puede continuar jugando por falta de equipo alternativo, el Árbitro otorgará el partido al oponente.

G2. PÉRDIDA DE TIEMPO

La pérdida de tiempo es un intento de un jugador de lograr una ventaja injusta sobre el oponente. La discusión prolongada con el Árbitro y la preparación lenta para servir o recibir servicio son ejemplos. El Árbitro aplicará la Regla 17 cuando esto ocurra.

Aunque picar la pelota excesivamente previo al servicio constituye pérdida de tiempo, no constituye la pérdida del servicio.

Los jugadores deben saber que durante los intervalos de 90 segundos, el canto del Árbitro de “Quince segundos” es un aviso hacia ellos para que vuelvan a la cancha. Un jugador que no esté preparado para continuar el juego al canto de “Tiempo” está logrando una ventaja injusta y el Árbitro aplicará la Regla 17.

G3. OBJETO CAÍDO

La Regla 7.7 ahora deja en claro que si cualquier objeto se cae (o es arrojado) al piso de la cancha, el juego debe detenerse. Dado que puede ocurrir una lesión si un jugador pisa cualquier objeto de tamaño o textura significativos, el Árbitro o Marker detendrán el juego con la palabra “Paren” (o “Stop”), o cualquiera de los jugadores puede detener el juego y apelar. Si el objeto caído pasa desapercibido por jugadores y oficiales hasta el final del rally y el Árbitro juzga que no ha afectado el resultado del rally, el resultado del rally se mantendrá (Regla 7.7.6).

Los jugadores son responsables por retener su equipo. Como regla general, un jugador que deja caer o arroja una pieza de su equipo perderá un stroke. Excepciones son la caída de equipo como resultado de una colisión en que el Árbitro puede permitir un let u otorgar un stroke dependiendo de si el jugador ha realizado una devolución ganadora. Si la colisión resulta en una apelación por interferencia, la Regla 12 tomará precedencia.

Si un jugador deja caer su raqueta sin colisionar con el oponente el Árbitro permitirá que el rally continúe bajo la mayoría de las circunstancias. Se considera que el jugador ya está en desventaja significativa, ya que debe recoger su raqueta para mantenerse en el rally.

Si un jugador deja caer deliberadamente o arroja un objeto al piso de la cancha, el Árbitro lo tratará bajo la Regla 17.

G4. JUGADOR GOLPEADO POR PELOTA INCLUYENDO TURNING e INTENTO POSTERIOR

Si la pelota golpea al no-golpeador el Árbitro decidirá en todos los casos y el canto del Marker no es requerido hasta después de que el Árbitro haya realizado esta decisión.

Si la pelota volviendo desde el frontón golpea al no-golpeador sin que haya ocurrido interferencia, el no-golpeador pierde un stroke a menos que sea aplicable intento posterior (Regla 10). La definición de “intento” deja claro que aún un golpe errado o un amague es un intento, pero preparación de golpe que se componga de sólo backswing sin movimiento alguno de raqueta hacia la pelota no es un intento.

Las reglas 9 y 10 cubren las diversas situaciones en que la pelota golpea al no-golpeador cuando la pelota está viajando hacia el frontón.

Si la pelota golpea al golpeador (sin interferencia) el golpeador pierde el rally y el Marker cantará “Mala”, porque el golpeador no ha golpeado la pelota correctamente. El Árbitro no necesita tomar una decisión a menos que el Marker no realice canto.

Cuando la pelota golpea a cualquier jugador y ha ocurrido interferencia, el Árbitro aplicará la Regla 12.

Si un jugador decide jugar la pelota luego de hacer turning, debe asegurarse que la devolución no golpeará al oponente. Si el jugador golpea al oponente con la pelota luego de hacer turning, el Árbitro otorgará un stroke al oponente, salvo que el oponente haya realizado un movimiento deliberado para evitar que una buena devolución alcance el frontón, caso en el cual el Árbitro otorgará un stroke al golpeador.

G5. INTERFERENCIA EN TURNING O EN INTENTO POSTERIOR

Cuando un jugador hace turning o intento posterior de jugar la pelota, el oponente aún tiene la obligación de hacer todo esfuerzo por dar al jugador libertad de ver la pelota y de llegar a y jugar la pelota como prevé la Regla 12. Sin embargo, el acto de turning o de recuperarse para un intento posterior es a veces tan rápido que el oponente no tiene una oportunidad razonable de salir del camino antes de que ocurra interferencia. En tales casos, el Árbitro permitirá let. Por otro lado, si el oponente tuvo tiempo suficiente para salir del camino pero no hizo esfuerzo por hacerlo, o si se movió deliberadamente para ocasionar la interferencia, el Árbitro otorgará stroke al jugador.

Cuando un jugador hace “shaping” para jugar la pelota de un lado y luego trae su raqueta por delante de su cuerpo para tomar la pelota del otro lado esto no es considerado ni turning ni intento posterior, y si ocurre interferencia se aplica la Regla 12. Esta situación ocurre frecuentemente luego de que la pelota ha rebotado en el ángulo entre frontón y pared lateral, y la pelota sale hacia el medio de la cancha.

G6. HACER TODO ESFUERZO POSIBLE E INTERFERENCIA MINIMA

El oponente debe hacer todo esfuerzo para alejarse de la pelota luego de su devolución. El camino del oponente debería permitir al jugador acceso directo y sin obstrucciones a la pelota, siempre que el jugador no se haya movido tan rápidamente para jugar la pelota que ha bloqueado la salida del oponente. En este último caso el Árbitro permitirá let, salvo que el jugador no hubiera podido realizar una buena devolución, en cuyo caso el Árbitro no permitirá let.

Sin embargo, es igualmente importante que el jugador haga todo esfuerzo por alcanzar y jugar la pelota. Si el jugador no hace todo esfuerzo por llegar a y jugar la pelota, esto es un factor significativo en la evaluación del Árbitro sobre si el jugador podría haber alcanzado la pelota y realizado una buena devolución.

El Árbitro decidirá el grado de esfuerzo que el jugador debería hacer para demostrar “hacer todo esfuerzo”. Esto no da al jugador derecho de abusar físicamente al oponente y el Árbitro penalizará cualquier contacto físico significativo o deliberado bajo las Reglas 12 o 17.

Cuando un jugador pide un let habiendo encontrado alguna interferencia, el Árbitro, si decide que la interferencia no tuvo efecto sobre la visión de la pelota por ese jugador ni sobre su libertad por alcanzar y jugar la pelota, no permitirá let. Esto es interferencia mínima e incluye situaciones en que: el oponente cruzó el camino de la pelota muy temprano en su trayectoria desde el frontón pero igualmente permitió al jugador tiempo de ver la pelota; el jugador rozó al oponente en su camino hacia la pelota sin que esto afecte el acceso directo del jugador; el swing de la raqueta rozó al oponente, la vestimenta o raqueta del oponente sin que esto afecte el swing de la raqueta.

Sin embargo, cuando ha ocurrido interferencia, el Árbitro no negará un let en situaciones en que el jugador estaba claramente haciendo todo esfuerzo (sin contacto físico con el oponente) por llegar a y jugar la pelota, y demostró al Árbitro que podría haber alcanzado la pelota.

G7. INTERFERENCIA CON EL SWING DEL GOLPEADOR Y TEMOR RAZONABLE DE GOLPEAR AL Oponente

La Regla 12.2.3 permite al golpeador “libertad para golpear la pelota con un swing razonable”. Si el golpeador detiene el juego y apela porque el oponente no le da esta libertad, el Árbitro considerará las siguientes opciones:

1. Si el oponente está demasiado cerca y no ha permitido el swing razonable del golpeador, y es golpeado o hubiera sido golpeado por la raqueta, el Árbitro otorgará un stroke al golpeador.
2. Si el golpeador detiene el juego como resultado de un leve contacto de su raqueta con el oponente, quien está haciendo todo esfuerzo por salir, el Árbitro permitirá let. Esto es diferente de la interferencia mínima descrita en G6. La magnitud del contacto debe ser suficiente para afectar el swing del jugador, pero insuficiente para evitarlo.
3. Si el golpeador detiene el juego por temor a golpear al oponente y el oponente, aunque cerca, no impida el swing razonable del golpeador, el Árbitro permitirá un let bajo la Regla 13.1.2 – temor razonable de lesión. Mientras el oponente no impida un swing razonable, un let es la decisión apropiada.
4. Si el golpeador detiene el juego por temor a golpear al oponente y el oponente está lejos de impedir un swing razonable, el Árbitro no permitirá let, ya que el golpeador ha juzgado incorrectamente la posición del oponente.

G8. MODO DE APELAR

El método correcto de apelar cuando ocurre interferencia o cuando ocurren instancias bajo la Regla 13 es diciendo “Let, por favor”, y por otras situaciones bajo la Regla 11, diciendo “Apelo, por favor”.

Los jugadores a veces usan otras formas de apelar, incluyendo levantar la mano o la raqueta, especialmente cuando la comunicación entre los jugadores y el Árbitro es difícil. Un Árbitro que acepta otra forma de apelar que no sea “Let, por favor” o “Apelo, por favor” debe haber comprobado a su satisfacción que el jugador realmente está apelando.

G9. MOMENTO DE LA APELACIÓN

El momento en que se hace una apelación por interferencia es importante.

En el caso de una apelación que concierne clara visión de la pelota y libertad para jugar la pelota directamente al frontón (comúnmente conocido como “cruzar la línea de la pelota”), el Árbitro considerará la situación al momento en que el jugador podría haber golpeado la pelota.

En el caso de interferencia en el backswing, la apelación debe ser inmediata y antes de que el jugador haga intento alguno de jugar la pelota. Cualquier intento de golpear la pelota luego de interferencia en el backswing indica que el golpeador ha aceptado la interferencia y por lo tanto pierde su derecho de apelar.

Si hay interferencia en el acto de jugar la pelota, que incluye backswing razonable, golpe y terminación de swing razonable, una apelación está justificada. Al decidir si permite let u otorga stroke, el Árbitro considerará si el oponente estaba demasiado cerca del jugador y no estaba permitiendo libertad para jugar la pelota.

Si el jugador apela por no estar preparado para recibir el servicio, el Árbitro permitirá let, salvo que decida que el jugador demoró el juego innecesariamente. En este último caso el Árbitro puede aplicar la Regla 17.

G10. APELACIÓN TEMPRANA

Si un jugador hace una apelación por interferencia antes de que se conozca el resultado de la devolución del oponente, esto se conoce como apelación temprana. Si un jugador hace una apelación temprana y la devolución del oponente luego es baja o fuera, el Árbitro permitirá que valga el resultado del rally con el jugador ganando el rally.

Cuando el oponente apela por un let por interferencia antes de que el jugador haya completado una terminación de golpe razonable, esto también es considerado como apelación temprana. En este caso el oponente no tiene derecho de apelación y el Árbitro no permitirá let.

G11. INTERFERENCIA CREADA

En todo momento el oponente debe permitir al jugador acceso directo y libre para jugar la pelota.

Sin embargo, a veces surge la situación en que el oponente no ha causado interferencia alguna (en otras palabras el oponente claramente ha provisto el acceso directo requerido), pero el jugador toma una ruta indirecta hacia la pelota que lleva al jugador a pasar por, o muy cerca de, la posición del oponente. Entonces el jugador pide un let porque su acceso a la pelota ha sido “obstruido”.

Si no hay motivo genuino para esta ruta indirecta, el jugador ha creado la interferencia donde ninguna existía y, si el jugador apela, el Árbitro no permitirá un let. Si el jugador hubiera o no podido hacer una buena devolución no debe considerarse - para mantenerse en el rally el jugador debe alcanzar y jugar la pelota.

Esto es diferente a dos situaciones en que un jugador, al intentar recuperarse de una posición de desventaja, no tiene acceso directo a la pelota. En la primera situación el jugador es engañado y anticipa que el oponente jugará la pelota hacia un lado, comienza a moverse hacia ese lado, pero al haber adivinado incorrectamente cambia de dirección y se encuentra con su oponente en el camino. En

esta situación el Árbitro permitirá al jugador let si la recuperación es suficiente para demostrar que el jugador hubiera realizado una buena devolución. De hecho, si el oponente evita que el jugador entrante realice una devolución ganadora, el Árbitro otorgará stroke a ese jugador.

En la segunda situación, si un jugador realiza un golpe pobre que da a su oponente una posición de ventaja, el Árbitro permitirá let al jugador sólo si, al tomar un camino directo a la pelota para la próxima devolución, el Árbitro determina que, si no fuera por la interferencia, ese jugador podría haber alcanzado y jugado la pelota.

G12. CONTACTO FÍSICO SIGNIFICATIVO O DELIBERADO

El contacto físico significativo o deliberado es perjudicial para el deporte y potencialmente peligroso. En casos obvios el Árbitro detendrá el rally y aplicará la penalidad correspondiente. Cuando el jugador se “empuja” del oponente para impulsarse pero esto no tiene efecto significativo sobre el rally, el Árbitro permitirá que el rally continúe y dará a ese jugador una advertencia al final del rally. Cuando hay un efecto significativo el Árbitro detendrá el juego y aplicará la Regla 17.

G13. PELOTA ROTA

Cuando el receptor, sin intentar devolver el servicio, apela que la pelota está rota, el Árbitro normalmente permitirá let por ese rally. Sin embargo, si el Árbitro considera que la pelota se rompió en el rally anterior puede permitir let por el rally anterior. Esto también se aplica si el servicio no es bueno.

G14. HERIDA SANGRANTE, ENFERMEDAD, INHABILIDAD O LESIÓN

1. Si un jugador tiene una herida sangrante, el Árbitro requerirá al jugador que abandone la cancha inmediatamente. El Árbitro no permitirá que se continúe jugando mientras la sangre sea visible. El Árbitro permitirá tiempo de recuperación para una herida sangrante de acuerdo a la Regla 16.1. Un jugador que no pueda detener la sangre dentro del tiempo total que el Árbitro permite concederá un game para tomar 90 segundos adicionales y luego continuará jugando sin sangrar, o concederá el partido.

Si la vestimenta de un jugador se ha manchado con sangre como resultado de la lesión, el jugador se cambiará esa vestimenta antes de continuar jugando.

Si la sangre vuelve a fluir luego de haberse permitido tiempo de recuperación, el Árbitro no permitirá tiempo de recuperación adicional, salvo que el jugador puede conceder el game en juego y usar el intervalo entre games para recuperarse.

2. Un jugador que sufre enfermedad o inhabilidad tiene la opción, salvo cuando hay sangre visible, de completar el game en juego o de conceder ese game o el partido.

Un jugador que no desea conceder el partido pero que requiere tiempo de recuperación o que necesita abandonar la cancha concederá el game. Luego de informar al Árbitro, el jugador tomará el intervalo de 90 segundos entre games para recuperarse y luego estará preparado para jugar, o concederá el partido. El jugador sólo puede conceder un game.

Si un jugador vomita o de otra manera hace que la cancha no esté en condiciones de jugar, el Árbitro otorgará el partido al oponente, sin tener en cuenta si el jugador enfermo puede continuar jugando (Regla 17). La decisión del Árbitro con respecto a la condición de la cancha es final.

En el caso de síntomas de cansancio, supuestas lesiones no razonablemente evidentes al Árbitro o condiciones preexistentes, el Árbitro no permitirá tiempo de recuperación (salvo que el Árbitro permitirá al jugador la opción de conceder un game para tomar el intervalo de 90 segundos entre games y luego continuar jugando). Se incluyen en esta categoría calambres, sean abdominales o musculares, náusea actual o inminente y falta de aire incluyendo condiciones asmáticas.

3. Si un jugador es lesionado el Árbitro, luego de confirmar que la lesión es genuina, avisará a los jugadores sobre los requerimientos de las Reglas, informará a los jugadores la categoría de la lesión y se asegurará de las intenciones de los jugadores en cuanto a la continuación de juego.

Cuando un jugador sufre una lesión auto-infligida, o sea una lesión que claramente no involucra al oponente tal como se describe en la Regla 16.3.1.1, el Árbitro permitirá el tiempo de recuperación que otorga la Regla 16.3.3.1. Este tipo de lesión puede ser resultado de un golpe, especialmente a la cara o cabeza como resultado de una colisión con las paredes o el piso, o un desgarro muscular o daño a alguna articulación, que ocasiona que el jugador se detenga repentinamente.

Es responsabilidad del jugador lesionado estar nuevamente en la cancha cuando el Árbitro canta “Tiempo”, ya sea para reasumir el juego, o para solicitar una extensión del tiempo de recuperación, de ser requerido, en el caso de una lesión que continúa sangrando. Si el jugador no está presente al canto de “Tiempo” el Árbitro otorgará el partido al oponente.

El jugador tomará la decisión de continuar jugando. El rol del Árbitro es decidir si existe una lesión, aplicar y monitorear los intervalos de tiempo y aplicar las Reglas cuando el tiempo total de recuperación ha expirado.

G15. COACHING

El coaching a jugadores está permitido sólo durante los intervalos entre games. Coaching no incluye los breves comentarios de aliento entre rallies que claramente no tienen efecto sobre la continuidad del juego. El Árbitro decidirá si los comentarios son aliento permitido o coaching no permitido.

El uso de dispositivos externos de comunicación está prohibido.

El Árbitro puede penalizar cualquier tipo de coaching durante el juego aplicando la Regla 17 al jugador que está recibiendo el coaching.

G16. PROGRESIÓN DE PENALIDADES

Las penalidades disponibles al Árbitro bajo la Regla 17 son:
 Advertencia (llamado Advertencia por Conducta).
 Stroke o Punto otorgado al oponente (llamado Punto por Conducta).
 Game otorgado al oponente (llamado Game por Conducta).
 Partido otorgado al oponente (llamado Partido por Conducta).

Las guías para la aplicación de las penalidades son las siguientes:

Cuando el Árbitro impone la primera penalidad por una ofensa en particular debe ser una advertencia, stroke, game o partido dependiendo de la seriedad de la ofensa. Sin embargo, cualquier penalidad subsiguiente al mismo jugador por el mismo tipo de ofensa no debe ser de nivel inferior a la penalidad previa por esa ofensa. Por lo tanto, el Árbitro puede otorgar más de una advertencia o stroke por el mismo tipo de ofensa si el Árbitro decide que la ofensa no merece una penalidad más severa.

Al aplicar penalidades, el Árbitro usará la siguiente terminología:
 Advertencia por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa).
 Punto por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Punto a (oponente o nombre de equipo del oponente).
 Game por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Game a (oponente o nombre de equipo del oponente).
 Partido por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Partido a (oponente o nombre de equipo del oponente).

El Marker repetirá sólo la parte de la decisión del Árbitro que afecta el resultado.

G17. UN SOLO OFICIAL

Si no es posible tener dos oficiales para un partido, un solo oficial actúa como Marker y Árbitro. El Oficial canta el juego y el resultado como Marker y contesta apelaciones como Árbitro.

Cuando hay un solo oficial, las decisiones que el Árbitro normalmente hace directamente – como cuando la pelota golpea a un jugador o cuando responde a apelaciones bajo la Regla 12 – no presentan problemas. Sin embargo, hay limitaciones en el proceso de apelación con relación a las decisiones del Marker. Específicamente, un Marker que realiza un canto positivo (por ej. “Fuera”) difícilmente revierte esa decisión al apelársele como Árbitro. Por otro lado, en el caso de la falta de canto como Marker (por ej. una falta de servicio sospechada), puede ser fructífera una apelación porque la opinión del Árbitro será “Buena” o “No seguro”. En este último caso el Árbitro permitirá let.

G18. GUÍAS PARA EL MARKER

El Marker cantará los servicios y las devoluciones que no son buenas apenas ocurren usando el canto apropiado, y de esa manera se detendrá el rally.

El orden correcto de los cantos es:

1. Cualquier cosa que afecte el resultado.
2. El resultado (con el resultado del servidor siempre primero).
3. Comentarios sobre el resultado.

Ejemplos:

“Doble-pique, cambio 4-3”

“Baja, ocho-iguales, a un punto, game ball”

“Fuera, ocho-iguales, a dos puntos”

“Yes let, 3-4”

“No let, cambio, 5-7”

“Stroke a Blanco, 8-2, match ball”

“Falta de pie, cambio, cero-cero”

“Falta” (apelación por servidor, Árbitro no seguro). “Yes let, 8-3, game ball”

Introducción del partido:

“Blanco sirviendo, Negro recibiendo, al mejor de cinco games, cero-cero”

Al final de un game:

“9-7, game a Negro. Negro gana un game a cero.”

“10-9, game a Negro. Negro gana dos games a cero.”

“9-3, game a Blanco. Negro gana dos games a uno.”

“9-4, game a Blanco, dos games iguales.”

“10-8, partido a Negro, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8.”

Al comienzo del game subsiguiente:

“Negro gana un game a cero, cero-cero.”

“Negro gana dos games a uno, Blanco a servir, cero-cero.”

“Dos games iguales, Negro a servir, cero-cero.”

Luego de otorgarse una penalidad por conducta:

“Stroke a Negro, 7-2.”

“9-7, game a Blanco, dos games iguales.”

G19. GUÍAS PARA EL ÁRBITRO

Cómo dirigirse a los jugadores

Al dirigirse a los jugadores, los oficiales deben usar el apellido de los jugadores en vez de su primer nombre. Esto elimina cualquier apariencia de familiaridad con cualquier jugador que podría ser interpretado como favoritismo por jugadores o espectadores.

Explicaciones

Luego de una apelación por un jugador, el Árbitro normalmente da su decisión y el juego continúa. Sin

embargo, en algunas ocasiones puede ser apropiado explicar la decisión a los jugadores. En estos casos el Árbitro puede dar una explicación concisa. Es de ayuda a los jugadores si el Árbitro usa la terminología de la regla correspondiente al explicar una decisión.

APPENDIX 2

DEFINICIONES

APELACIÓN <i>(Appeal)</i>	Una solicitud de un jugador para que el Árbitro emita un fallo. La palabra “apelación” es usada en dos contextos: 1) Para solicitar al Árbitro que permita un let u otorgue un stroke 2) Para solicitar al Árbitro que revise la decisión del Marker. La forma correcta de apelar por un jugador es “Apelo por favor” o “Let por favor”.
<u>INTENTO</u> <i>(Attempt)</i>	El movimiento de la raqueta desde la posición de backswing hacia la pelota.
TABLA <i>(Board)</i>	La marcación horizontal más baja en el frontón, con la chapa que está por debajo cubriendo todo el ancho de la cancha.
CUADRO DE SERVICIO <i>Box (Service)</i>	Un área cuadrada en cada cuarto de cancha delimitada por la línea corta, parte de la pared lateral y por otras dos líneas, desde la cual sirve el servidor.
COMPETENCIA <i>(Competition)</i>	Un torneo de campeonato, liga u otro encuentro competitivo.
CORRECTAMENTE <i>(Correctly)</i>	La pelota golpeada por la raqueta sostenida en la mano, no más de una vez y sin contacto prolongado en la raqueta.
<u>JUGADOR DEMASIADO CERCA</u> <i>(Crowding)</i>	La situación en que un oponente se ubica demasiado cerca del golpeador y no le permite libertad de jugar la pelota.
BAJA <i>(Down)</i>	El término usado para indicar que un servicio o devolución que de otro modo hubiera sido bueno, ha golpeado en el piso antes de llegar al frontón, o ha golpeado en la tabla o chapa antes de golpear en el piso. (“Baja” es también un canto del Marker).
GAME <i>(Game)</i>	Parte de un partido, comenzando con un servicio y concluyendo cuando el resultado de un jugador alcanza nueve o diez puntos de acuerdo con las Reglas.
GAME BALL <i>(Game ball)</i>	El estado del resultado cuando el servidor requiere un punto para ganar el game que está en juego. (“Game ball” es también un canto del Marker).
LÍNEA DE MEDIA CANCHA <i>(Half-court line)</i>	Una línea sobre el piso paralela a las paredes laterales, que divide la parte de la cancha entre la línea corta y la pared trasera en dos partes iguales, encontrándose con la línea corta en su punto medio para formar la “T”.
MEDIO TIEMPO <i>(Half time)</i>	El punto medio del calentamiento (“Medio tiempo” es también un canto del Árbitro).
MANO <i>(Hand)</i>	El período desde el momento en que un jugador se convierte en servidor hasta que se convierte en receptor de servicio.
CAMBIO ó CAMBIO DE SERVICIO <i>(Hand-out)</i>	Situación en que ocurre un cambio de servidor. (“Cambio” es también usado como canto del Marker para indicar que ha ocurrido un cambio de servidor).
<u>INTERVALO</u> <i>(Intervalo)</i>	Un período de tiempo permitido por las reglas por una demora en el juego.
LET <i>(Let)</i>	Un rally sin decisión. Si el Árbitro permite un let, ninguno de los jugadores gana un punto por ese rally y el servidor servirá nuevamente desde el mismo cuadro de servicio.
PARTIDO <i>(Match)</i>	El encuentro completo entre dos jugadores, comenzando con el calentamiento y concluyendo con la finalización del último rally.

MATCH BALL (<i>Match ball</i>)	El estado del resultado cuando el servidor necesita un punto para ganar el partido. (“Match ball” es también usado como un canto del Marker).
DOBLE PIQUE (<i>Not up</i>)	La expresión usada para indicar que la pelota rebotó más de una vez en el piso antes de ser golpeada por el golpeador. (“Doble pique” es también un canto del Marker).
DOBLE GOLPE (<i>Not up</i>)	La expresión usada para indicar que el jugador no golpeó la pelota <i>correctamente</i> . (“Doble golpe” es también un canto del Marker).
MALA (<i>Not up</i>)	La expresión usada para indicar que la pelota tocó al golpeador o cualquier cosa que este viste o lleva que no sea la raqueta, o que el servidor hizo uno o más intentos de golpear la pelota pero sin éxito. (“Mala” es también un canto del Marker).
LÍNEA DE FUERA (<i>Out line</i>)	Una línea continua compuesta por la línea del frontón, las líneas de las paredes laterales, y la línea de la pared trasera, marcando los límites superiores de la cancha. Nota: Cuando una cancha es construida sin espacio para esta línea (en otras palabras, las paredes constituyen enteramente área de juego), o sin una parte de esta línea (por ejemplo, una pared trasera de vidrio), y la pelota en juego golpea en el límite horizontal superior de la superficie de dicha pared y vuelve desviada hacia la cancha, la pelota es fuera. El Marker hará el fallo de la manera habitual, sujeto a apelación por el jugador al Árbitro.
PUNTO (<i>Point</i>)	Una unidad del sistema de puntaje. El Marker agrega un punto al resultado de un jugador cuando ese jugador es el servidor y gana un rally o es otorgado un stroke.
CUARTO DE CANCHA (<i>Quarter court</i>)	Una mitad del sector de la cancha entre la línea corta y la pared trasera, que ha sido dividida en dos partes iguales por la línea de media cancha.
RALLY (<i>Rally</i>)	Un servicio, o un servicio y cualquier cantidad de devoluciones de la pelota, terminando cuando un jugador no puede hacer una buena devolución, un jugador apela, el Marker hace un canto o el Arbitro detiene el juego.
DEJAR CAER (<i>Release</i>)	La acción de un jugador de soltar o lanzar la pelota desde la mano o raqueta para servir.
BACKSWING RAZONABLE (<i>Reasonable backswing</i>)	La acción por un jugador de mover la raqueta alejándola de su cuerpo para prepararse para realizar un swing hacia la pelota. Un backswing es razonable si no es excesivo. Un backswing es excesivo cuando el brazo que sostiene la raqueta está extendido hasta la posición de brazo recto y/o la raqueta está extendida en forma aproximadamente horizontal. El Árbitro decidirá si un backswing es razonable o excesivo.
<u>TERMINACIÓN DE GOLPE RAZONABLE</u> (<i><u>Reasonable follow-through</u></i>)	La acción de un jugador al continuar el movimiento de la raqueta luego de que ha golpeado la pelota. Una terminación es razonable si no es excesiva. Una terminación es excesiva cuando el brazo que sostiene la raqueta está extendido hasta la posición de brazo recto con la raqueta también extendida en forma horizontal, especialmente cuando la posición se mantiene por más de un momento. Una terminación también es excesiva cuando el brazo extendido a posición de brazo recto hace un arco más amplio que el vuelo continuado de la pelota. El Árbitro decidirá si una terminación de golpe es razonable o excesiva.
<u>SWING RAZONABLE</u> (<i><u>Reasonable Swing</u></i>)	Consiste de un backswing razonable, un golpe hacia la pelota y una terminación de golpe razonable.
<u>SERVICIO</u> (<i><u>Service</u></i>)	La acción de un jugador de poner en juego la pelota al inicio de un rally.
LÍNEA DE SERVICIO (<i>Service line</i>)	Una línea en el frontón entre la tabla y la línea de fuera, que se extiende todo el ancho de la cancha.

<u>SHAPING</u> (Shaping)	La preparación de la raqueta previa a cualquier intento.
LÍNEA CORTA (Short line)	Una línea sobre el piso, extendiéndose a lo ancho de toda la cancha.
ESPECIFICADOS (Specified)	La descripción que se da a pelotas, raquetas y canchas que cumplen con las especificaciones existentes de la WSF.
GOLPEADOR (Striker)	El jugador a quien le corresponde golpear la pelota luego de que la pelota haya rebotado en el frontón, o que está en el proceso de golpear la pelota, o que - hasta el momento en que su devolución haya llegado al frontón- acaba de golpear la pelota.
<u>STROKE</u>	Un otorgamiento por el Árbitro que resulta en que el jugador gana el rally, de esa manera sumando un punto si era el servidor o convirtiéndose en el servidor si era el receptor.
CHAPA (Tin)	El área debajo de la tabla, cubriendo todo el ancho de la cancha, que debe estar construido de un material que haga un sonido distintivo cuando es golpeado por la pelota.
<u>TURNING</u> (Turning)	La acción del golpeador cuando gira físicamente con la pelota o cuando el golpeador deja que la pelota pase a su alrededor, en ambos casos golpeando la pelota a la derecha de su cuerpo luego de que la pelota ha pasado por la izquierda (o viceversa).
ÁRBITRO DEL TORNEO (Tournament/championship referee)	La persona con responsabilidad global por todos los asuntos concernientes a las tareas que realizan los Markers y Árbitros durante el torneo, incluyendo el nombramiento y reemplazo de Oficiales para los partidos. (Ver cuaderno “Guías para Árbitros de Torneo de la WSF” para una descripción completa).
<u>CALENTAMIENTO</u> (Warm-up)	El tiempo permitido, inmediatamente antes del inicio de juego, para que los jugadores se preparen en la cancha de juego y calienten la pelota para que esté en condiciones de juego.

APÉNDICE 3.1

CANTOS DEL MARKER

Los cantos reconocidos del Marker se definen a continuación.

Cantos realizados por el Marker según la Regla 19.

DEBERES DE UN MARKER

FALTA <i>(Fault)</i>	Para indicar que el servicio es una falta. Ver Reglas 4.4.3 y 4.4.4.
FALTA DE PIE <i>(Foot fault)</i>	Para indicar que el servicio es una falta de pie. Ver Regla 4.4.1.
DOBLE GOLPE <i>(Not-up)</i>	Para indicar que el jugador no golpeó la pelota de acuerdo a las reglas. (Ver Definición en Apéndice 2).
DOBLE PIQUE <i>(Not-up)</i>	Para indicar que el jugador no golpeó la pelota de acuerdo a las reglas. (Ver Definición en Apéndice 2).
MALA <i>(Not-up)</i>	Para indicar que el jugador no golpeó la pelota de acuerdo a las reglas. (Ver Definición en Apéndice 2).
CAMBIO <i>(Hand-out)</i>	Para indicar que el servidor se ha convertido en el receptor, en otras palabras ha ocurrido un cambio de servidor. (Ver Definición en Apéndice 2).
PAREN o STOP <i>(Stop)</i>	Para detener el juego cuando sea apropiado, cuando el Árbitro no lo ha realizado y otros cantos no son relevantes.

Cantos realizados por el Marker según la Regla 2.

EL PUNTAJE

4-3	Un ejemplo del resultado. El resultado del servidor siempre se canta primero, por lo que en este ejemplo el servidor gana cuatro puntos a tres. Si el puntaje es igual se usa el término “iguales” (por ejemplo, “seis-iguales”).
A UN PUNTO <i>(Set one)</i>	Para indicar que el game en juego se jugará a nueve puntos luego de que el resultado ha llegado a ocho-iguales (se canta una sola vez en el game).
A DOS PUNTOS <i>(Set two)</i>	Para indicar que el game en juego se jugará a diez puntos luego de que el resultado ha llegado a ocho-iguales (se canta una sola vez en el game).
GAME BALL <i>(Game ball)</i>	Para indicar, cada vez que ocurre, que el servidor requiere un punto para ganar el game en juego. Ver Definición “GAME BALL”.
MATCH BALL <i>(Match ball)</i>	Para indicar, cada vez que ocurre, que el servidor requiere un punto para ganar el partido. Ver Definición “MATCH BALL”.

Cantos realizados por el Marker según la Regla 19.

DEBERES DEL MARKER

(Repetir decisiones del Árbitro)

<u>YES LET, LET</u> <i>(Yes let, let)</i>	Repite decisión del Árbitro indicando que un rally debe volver a jugarse.
STROKE A (JUGADOR O NOMBRE DE EQUIPO) <i>Stroke to (Player or</i> <i>Team name)</i>	Repite decisión del Árbitro indicando su decisión de otorgar un stroke a ese jugador o equipo.
<u>NO LET</u> <i>(No let)</i>	Repite decisión del Árbitro indicando que una apelación de let no ha sido aceptada.

APPENDIX 3.2 CANTOS DEL ÁRBITRO

Los cantos reconocidos del Árbitro se definen a continuación.

PAREN o STOP <i>(Stop)</i>	Para detener el juego.
TIEMPO <i>(Time)</i>	Para indicar que un período de tiempo indicado en las reglas ha expirado.
MEDIO TIEMPO <i>(Half time)</i>	Para avisar a los jugadores del punto medio del calentamiento.
YES LET, LET <i>(Yes let o let)</i>	Cuando se permite un let, luego de la apelación de let por un jugador.
NO LET <i>(No let)</i>	Cuando se niega una apelación de let por un jugador.
STROKE A (JUGADOR o NOMBRE DE EQUIPO) Stroke to (Player or team)	Para avisar que se le está siendo otorgado un stroke al jugador o equipo nombrado.
QUINCE SEGUNDOS (Fifteen seconds)	Para avisar a los jugadores que quedan quince segundos de un intervalo permitido.
LET (Let)	Para avisar que un rally se jugará nuevamente en circunstancias en que el término “Yes let” no es aplicable. Puede acompañarse de una explicación.
ADVERTENCIA POR CONDUCTA (Conduct warning)	Para avisar a un jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Árbitro está dando una advertencia.
STROKE POR CONDUCTA (Conduct stroke)	Para avisar a un jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Árbitro ha otorgado un stroke al oponente.
GAME POR CONDUCTA (Conduct game)	Para avisar a un jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Árbitro ha otorgado un game al oponente.
PARTIDO POR CONDUCTA (Conduct match)	Para avisar a un jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Árbitro ha otorgado el partido al oponente.

APÉNDICE 4.1

Gráfica: Línea de pensamiento del Árbitro para la Regla 12

INTERFERENCIA

			Decisión	Regla
Ocurrió interferencia?	?	NO	NO LET	12.7.1
? SI				
La interferencia fue mínima?	?	SI	NO LET	12.7.1
? NO				
El jugador obstruido podría haber alcanzado la pelota y realizado una buena devolución, y ese jugador estaba haciendo todo esfuerzo por hacerlo?	?	NO	NO LET	12.7.2
? SI				
El jugador obstruido pasó el punto de la interferencia y siguió jugando?	?	SI	NO LET	12.7.3
? NO				
El jugador obstruido, al moverse hacia la pelota, creó la interferencia?	?	SI	NO LET	12.7.4
? NO				
El oponente hizo todo esfuerzo por evitar la interferencia?	?	NO	STROKE a jugador	12.8.1
? SI				
La interferencia impidió el swing razonable del jugador?	?	SI	STROKE a jugador	12.8.2
? NO				
El jugador obstruido podría haber realizado una devolución ganadora?	?	SI	STROKE a jugador	12.8.3
? NO				
El jugador obstruido hubiera golpeado al oponente con la pelota, con la pelota viajando directamente hacia el frontón, o si viajaba hacia la pared lateral hubiera sido una devolución ganadora?	?	SI	STROKE a jugador	12.8.4
	?	NO	YES LET	12.9

APÉNDICE 4.2

Gráfica: Decisiones del Árbitro bajo la Regla 16

HERIDA SANGRANTE, ENFERMEDAD, INHABILIDAD O LESIÓN

Incidente	Acción del Árbitro	Tiempo de recuperación	Decisión	Regla
Herida sangrante	Detener juego. Permitir tiempo para detener sangre, cubrir herida o cambiar vestimenta. Permitir que juego continúe una vez que sangre se haya detenido.	A discreción del Árbitro	Asignar tiempo	16.1
Recurrencia de sangre	Detener juego. Otorgar game y permitir intervalo de 90 segundos entre games.	Ninguno	Otorgar game al oponente	16.1.1
	?			
Sangre no puede detenerse	Si después del intervalo de 90 segundos entre games la sangre continúa fluyendo el Árbitro otorga el partido.	Ninguno	Otorgar partido al oponente	16.1.1
Enfermedad o inhabilidad	Requerir al jugador que continúe jugando, conceda el game y tome el intervalo de 90 segundos entre games, o conceda el partido.	Ninguno directamente	Jugador decide	16.2
Lesión	Confirmar si lesión es genuina. Decidir categoría de lesión y anunciar a jugadores.		Decidir categoría	16.3
Categoría: Auto-infligida	Permitir tiempo de recuperación inicial.	3 minutos	Permitir tiempo	16.3.3.1
	?			
	Si se requiere tiempo de recuperación adicional, otorgar ese game al oponente y permitir intervalo de 90 segundos.	90 segundos	Otorgar game	16.3.3.1
Categoría: Culpa compartida	Permitir tiempo de recuperación.	Una hora	Decidir tiempo	16.3.3.2
	?			
	Si se requiere tiempo adicional, considerar cronograma del torneo.	A discreción del Árbitro	Decidir tiempo	16.3.3.2
Categoría: Infligida por oponente	Aplicar Regla 17. Si jugador no puede continuar otorgar partido al jugador lesionado.	Ninguno	Penalidad según Regla 17, otorgar partido	16.3.3.3

APÉNDICE 5.1

DESCRIPCIÓN Y DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE SINGLES

DESCRIPCIÓN

Una cancha de squash es una caja rectangular con cuatro paredes verticales de diferentes alturas: el frontón, las paredes laterales y la pared trasera. Tiene un piso nivelado y una altura libre encima del área de cancha.

DIMENSIONES

Largo de cancha entre superficies de juego	9750 mm
Ancho de cancha entre superficies de juego	6400 mm
Diagonal	11655 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de fuera en frontón	4570 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de fuera en pared trasera	2130 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de servicio en frontón	1780 mm
Altura encima de piso hasta borde superior de tabla	480 mm
Distancia hasta borde más cercano de línea corta desde pared trasera	4260 mm
Dimensiones internas de cuadros de servicio	1600 mm
Ancho de todas las líneas y de la tabla	50 mm
Altura mínima libre encima del piso de la cancha	5640 mm

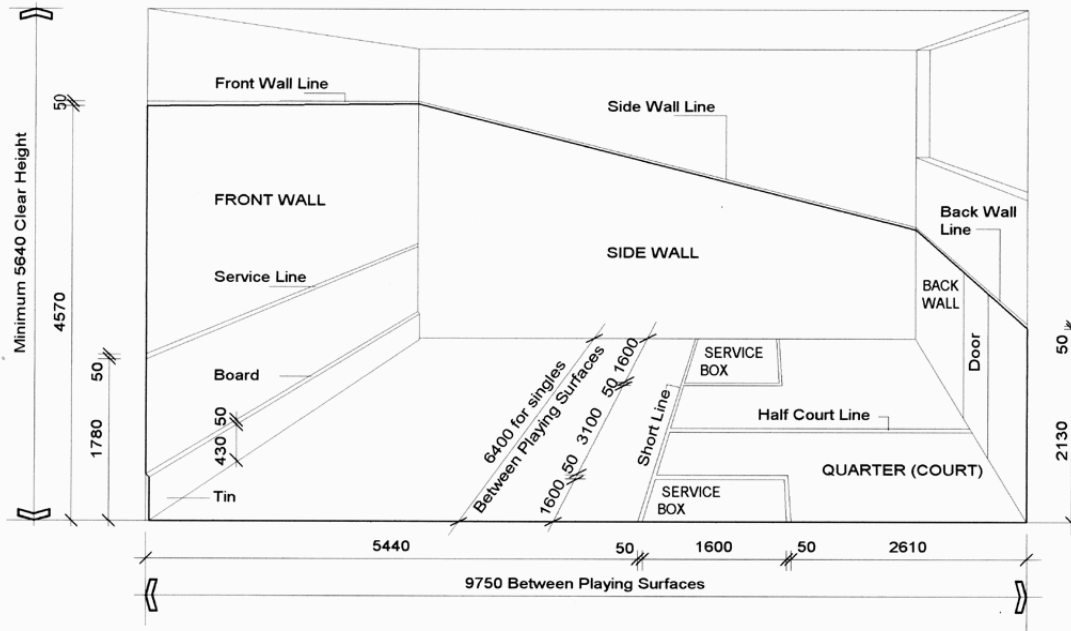
NOTAS

1. La línea de fuera en la pared lateral define un ángulo entre la línea del frontón y la línea de la pared trasera.
2. El cuadro de servicio es un cuadrado formado por la línea corta, la pared lateral, y otras dos líneas marcadas en el piso.
3. El largo, ancho y diagonal de la cancha se miden a una altura de 1000 mm por encima del piso.
4. Se recomienda que la línea de fuera en frontón, en paredes laterales y pared trasera y en la tabla tengan forma tal que desvíen cualquier pelota que las golpee.
5. La tabla no sobresaldrá del frontón más de 45 mm.
6. Se recomienda que la puerta de la cancha esté en el medio de la pared trasera.
7. La configuración general de una cancha de squash, sus dimensiones y marcaciones se ilustran en el diagrama.

CONSTRUCCIÓN

Una cancha de squash puede construirse de entre varios materiales siempre que tengan características de rebote de pelota apropiadas y sean seguras para jugar; sin embargo, la WSF publica una Especificación de Cancha de Squash que contiene estándares recomendados. Los estándares deben cumplirse para juego competitivo según lo exija el ente nacional de squash apropiado.

DIAGRAMA DE DIMENSIONES DE LA CANCHA DE SQUASH



NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665

Dimensions of Singles Squash Court

DIAGRAM NO. 1 Date February 1999



WORLD SQUASH FEDERATION

6 HAVELOCK ROAD, HASTINGS, TN34 1BP, GREAT BRITAIN
TELEPHONE: + (44) 0424 429245 FAX: + (44) 0424 429250

APÉNDICE 5.2

ESPECIFICACIONES DE UNA PELOTA PUNTO AMARILLO ESTÁNDAR

La siguiente especificación es la estándar para una pelota punto amarillo a ser usada bajo las Reglas de Squash.

Diámetro	(milímetros)	40.0 +- 0.5
Peso	(gramos)	24.0 +- 1.0
Rigidez	(N/mm) a 23 grados C.	3.2 +- 0.4
Fuerza de costuras	(N/mm)	6.0 mínimo
Elasticidad de rebote	- desde 100 pulgadas/254 cm.	
a 23 grados C.	12% mínimo	
a 45 grados C.	26% - 33%	

NOTAS

1. El procedimiento completo para ensayo de pelotas está disponible en la WSF. La WSF organizará la prueba de pelotas bajo procedimientos estándar si se le requiere.
2. No se fijan especificaciones para pelotas más rápidas o lentas, que pueden ser usadas por jugadores de mayor o menor habilidad o en condiciones de cancha más cálidas o frías que aquellas usadas para determinar la especificación de punto amarillo. Cuando se fabrican pelotas de mayor velocidad pueden variar en diámetro y peso de la especificación mencionada para una pelota de punto amarillo. Se recomienda que las pelotas lleven un código de color para indicar su velocidad o categoría de utilización. También se recomienda que las pelotas para principiantes o intermedios se conformen en general a los índices de rebote indicados abajo.

Principiante	Elasticidad de rebote @ 23 grados C	no menos de 17%
	Elasticidad de rebote @ 45 grados C	36% a 38%
Intermedio	Elasticidad de rebote @ 23 grados C	no menos de 15%
	Elasticidad de rebote @ 45 grados C	33% a 36%

Las especificaciones de pelotas que actualmente cumplen estos requerimientos pueden solicitarse a la WSF.

La velocidad de las pelotas también puede indicarse de la manera siguiente

Super-lenta: Punto amarillo
 Lenta: Punto blanco o punto verde
 Mediana: Punto rojo
 Rápida: Punto azul

3. Las pelotas punto amarillo que se utilizan en Campeonatos Mundiales o a niveles de juego semejantes deben cumplir con las especificaciones mencionadas pero la WSF llevará a cabo ensayos subjetivos adicionales con jugadores del estándar identificado para determinar la aptitud de la pelota nominada para uso en Campeonatos. La velocidad mínima de pelotas para jugadores de elite y para uso en campeonatos puede, de ser necesario, indicarse como doble punto amarillo. Estas pelotas a efectos de esta especificación se denominarán pelotas de punto amarillo.
4. A partir del 1 de mayo de 2001, las pelotas de punto amarillo de un diámetro mayor a los 40.0mm especificados arriba, pero que de toda otra forma cumplen con la especificación, pueden autorizarse para uso en torneos por la entidad oficial nacional.

APÉNDICE 5.3

DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH

DIMENSIONES

Largo máximo	686 mm
Ancho máximo, medido a ángulos rectos de la vaina	215 mm
Máximo largo de cuerdas	390 mm
Area máxima encordada	500 cm ²
Ancho mínimo de cualquier marco o miembro estructural (medido en plano de cuerdas)	7 mm
Profundidad máxima de cualquier marco u otro miembro estructural (medido a ángulos rectos al plano de cuerdas)	26 mm
Radio mínimo de curvatura externa del marco en cualquier punto	50 mm
Radio mínimo de curvatura de cualquier borde del marco u otro miembro estructural	2 mm

PESO

Peso máximo	255 gramos
-------------	------------

CONSTRUCCIÓN

- a) La cabeza de la raqueta se define como aquella parte de la raqueta que contiene o rodea al área encordada.
- b) Cuerdas y puntas de cuerda deben estar empotradas en la raqueta, o en casos en que esto no es práctico por el material de la raqueta o por su diseño, deben estar protegidas por un protector fuertemente adherido.
- c) El protector debe ser de un material flexible que no se arrugue para formar bordes filosos al contactar piso y paredes.
- d) El protector debe ser de un material blanco, incoloro o sin pigmentación. Cuando por motivos cosméticos un fabricante decida usar un protector de color, entonces el fabricante demostrará a satisfacción de la WSF que éste no deja manchas de color en las paredes o piso de la cancha al contactarlos.
- e) El marco de la raqueta debe ser de color y/o material que no manche las paredes o piso luego de un impacto durante juego normal.
- f) Las cuerdas serán de tripa, nylon o de un material sustituto, siempre que no se use metal.
- g) Sólo dos capas de cuerda se permiten y estas serán entrelazadas alternadamente o unidas en su intersección, y el diseño de las cuerdas será generalmente uniforme y formará un único plano sobre la cabeza de la raqueta.
- h) Cualquier grommet, separador de cuerda u otro dispositivo adherido a cualquier parte de la raqueta se usará únicamente para limitar o evitar desgaste o vibración y será de tamaño y ubicación razonables para estos usos. No estarán adheridos a ninguna parte de las cuerdas dentro del área de golpe (definida como el área de cuerdas superpuestas).
- i) No habrá secciones sin encordar dentro de la construcción de la raqueta que permitan el pasaje de una esfera de diámetro mayor a 50 mm.
- j) La construcción total de la raqueta incluyendo la cabeza será simétrica con respecto al centro de la raqueta en una línea trazada verticalmente a través de la cabeza y vaina, al mirar la raqueta de frente.
- k) Todo cambio a la especificación de raqueta estará sujeto a un período de aviso de dos años antes de entrar en efecto.

La WSF decidirá si cualquier raqueta o prototipo cumple con las especificaciones mencionadas, o si es aprobada o no aprobada para juego, y publicará guías para asistir en la interpretación de lo mencionado.

APÉNDICE 6

LENTES PROTECTORES

La WSF recomienda que todos los jugadores de squash utilicen lentes protectores sobre sus ojos en todo momento durante el juego, fabricados bajo un estándar nacional apropiado. Es responsabilidad del jugador asegurarse que la calidad del producto usado sea apropiada para ese fin.

A octubre del 2000, Estándares Nacionales de Lentes Protectores para Deportes de Raqueta son publicados por Canadian Standards Association, United States ASTM, Standards Australia/New Zealand y British Standards Institution.

APPENDICE 7

JUEGO PUNTO-POR-RALLY (Point-a-rally)

El sistema estándar de puntaje descrito en la Regla 2 es el sistema aprobado para singles de squash. Si se usa el sistema de puntaje punto-por-rally, el siguiente texto reemplaza a la Regla 2.

2. EL PUNTAJE

- 2.1 Cualquier jugador puede sumar puntos. El servidor, al ganar un stroke, suma un punto y retiene el servicio; el receptor, al ganar un stroke, suma un punto y se convierte en el servidor.
- 2.2 Un partido consistirá del mejor de tres o cinco games y cada game se jugará a nueve o quince puntos a opción de los organizadores de la competencia.

Cuando cada game es a quince puntos, el jugador que sume quince puntos gana el game, excepto que cuando el resultado alcanza catorce-iguales el receptor elegirá, antes de que el servidor realice su próximo servicio, continuar ese game a quince puntos (conocido como “A un punto”) o a diecisiete puntos (conocido como “A tres puntos”). En este último caso el jugador que anote tres puntos más gana el game. En ambos casos, el receptor indicará claramente su elección al Marker, Árbitro y oponente.

Cuando cada game es a nueve puntos, el jugador que sume nueve puntos ganará el game, excepto que cuando el resultado alcance ocho-iguales el receptor elegirá, antes de que el servidor realice su próximo servicio, continuar ese game a nueve puntos (conocido como “A un punto”) o a once puntos (conocido como “A tres puntos”). En este último caso el jugador que anote tres puntos más gana el game. En ambos casos, el receptor indicará claramente su elección al Marker, Árbitro y oponente.

El Marker cantará “A un punto” o “A tres puntos” según el caso antes de que continúe el juego.

El Marker cantará “Game ball” para indicar que cualquiera de los jugadores requiere un punto para ganar el game que está en juego, “Match ball” para indicar que cualquiera de los jugadores requiere un punto para ganar el partido, “Match ball, game ball” si el servidor requiere un punto para ganar el partido y el receptor requiere un punto para ganar el game que está en juego, y “Game ball, match ball” si el servidor requiere un punto para ganar el game que está en juego y el receptor requiere un punto para ganar el partido.

4. EL SERVICIO

El giro de una raqueta decide el derecho de servir o recibir primero.

Nota: El uso por el Marker de los términos “Game ball”, “Match ball” y “Stroke” deben ajustarse para cumplir con el sistema de puntaje punto-por-rally.

APÉNDICE 8.1

SISTEMAS DE ARBITRAJE EXPERIMENTALES

La World Squash Federation está evaluando un sistema de arbitraje experimental para determinar si es una alternativa viable al sistema estándar descrito en las Reglas 18, 19 y 20.

Esta evaluación continuará durante el período de validez de las reglas 2001.

Este sistema se conoce como el sistema de 2 Árbitros. Este Apéndice ofrece una breve descripción del mismo. Los detalles completos pueden solicitarse sin cargo a la WSF o a sus países miembros.

A cualquier organizador de competencias de squash que desee probar este sistema se le sugiere obtener los detalles en la WSF, y si es posible enviar un breve reporte sobre su efectividad a la Oficina Central de la WSF.

El sistema de 2 Árbitros usa solamente dos oficiales, conocidos como Árbitro y Árbitro de Apelaciones. El Árbitro realiza todas las tareas tradicionales del Marker y del Árbitro. El Árbitro de Apelaciones no toma parte en el control del partido salvo que haya una apelación por un jugador contra una decisión del Árbitro, o que el Árbitro de Apelaciones esté seguro que el Árbitro ha cometido un error en dejar continuar el juego. Cualquier jugador puede apelar al Árbitro de Apelaciones por cualquier decisión del Árbitro. La decisión del Árbitro de Apelaciones es final.

El Árbitro decide todas las apelaciones iniciales por interferencia, jugador golpeado por la pelota y por no-canto en servicios y devoluciones, pero cualquier apelación a un canto del Árbitro sobre el juego va directamente al Árbitro de Apelaciones porque la decisión del Árbitro ya se conoce.

Tanto el Árbitro como el Árbitro de Apelaciones pueden aplicar la Regla 17-Conducta en la cancha. Los jugadores no pueden apelar decisiones por Regla 17.

APPENDIX 8.2

REGLAS EXPERIMENTALES

La World Squash Federation puede de vez en cuando pedir o autorizar a sus miembros a llevar a cabo ciertos experimentos con las reglas.

Los organizadores de torneos que utilicen reglas experimentales deberán especificar al momento de la inscripción la manera en que cualquier regla, definición o apéndice difiere de los de la WSF.