



SQUASH

REGLAMENTO DEL JUEGO DE SENCILLOS (INCLUYE APENDICES 1-8)

**APROBADO POR
LA FEDERACION MUNDIAL DE SQUASH –
WSF**

EFFECTIVO A PARTIR DE MAYO 1 / 2001

TRADUCIDO POR: Marta Luz Vega
Alfredo McClymont
REVISADO POR: Francisco Paradisi

REGLAMENTO DEL JUEGO DE SENCILLOS (INCLUYE APENDICES 1-8)

APROBADO POR LA FEDERACION MUNDIAL DE SQUASH – WSF

EFFECTIVO A PARTIR DE MAYO 1 / 2001

El Reglamento de Sencillos para el 2001 ha sido revisado para reflejar la practica común del Arbitraje y para tomar en cuenta las propuestas de las naciones miembro. El formato general del anterior Reglamento ha sido conservado. El Reglamento es seguido por una serie de Apéndices los cuales incluyen Guías para la interpretación de las Reglas. Las Guías son para ser leídas en conjunto con el Reglamento.

Una indicación de los cambios para el 2001 es dada a continuación. Como hay muchos cambios un resumen detallado sería muy extenso. Los cambios aparecen resaltados con negrilla durante todo el texto. Una versión alternativa sin cambios resaltados está disponible mediante solicitud a la WSF.

CONCEPTOS IMPORTANTES Y CAMBIOS EN EL REGLAMENTO

1. Regla 12- Interferencia: **Regla 12.7.1 Se agrega Interferencia MÍNIMA** con la cual la decisión del Juez es **No Let**. La Guía G6 es extendida para incluir la Interferencia Minima.
2. Regla 12 - Interferencia: Regla 12.7.2: Un retorno a la redacción previa del año 1997. Los jugadores deben "..... hacer el máximo esfuerzo para alcanzar **y jugar la pelota**".
3. Regla 12- Interferencia: Regla 12.8.2. **La nueva redacción** legitima la practica común que, si la posición del oponente **impide** un swing razonable de un jugador aún después del oponente hacer el máximo esfuerzo por salir, el Juez otorgará un **stroke** al jugador. La Guía G7 está extendida para incluir la aplicación de esta nueva regla.
4. Regla 12- Interferencia: Regla 12.10. Un stroke **no** será concedido en caso de swing excesivo.
5. Regla 9- La pelota golpeando al oponente y giro de un jugador. Regla completamente replanteada. En particular:
 - 5.1. Regla 9.1.2: **Nueva Regla**. Cambio en la decisión del Arbitro. Si el golpeador **golpea** al oponente con la pelota **después de hacer un giro**, el Arbitro concede un **stroke** al **oponente** – anteriormente era Let. (El golpeador puede detener el golpe y pedir un Let).

- 5.2. Regla 9.2.2: **Interferencia** en el giro. Ahora al golpeador que da el giro le puede ser otorgado un Let si el swing es obstruido, o concedido un stroke si la obstrucción es deliberada.
- 5.3. Regla 9.2.3: Giro innecesario. Como se acostumbra en PSA.
- 6. Regla 10- Intentos posteriores. Nuevo formato con nuevas subsecciones. **La nueva 10.3** trata sobre **interferencia** en intentos posteriores.
- 7. Regla 13- Lets. Palabras agregadas en el primer paragrafo enfatizando que el Juez puede preguntar al jugador la razón para la apelación.
 - 7.1. **La nueva Regla 13.13** adiciona una nueva provisión que un stroke puede ser concedido si una distracción interrumpe una devolución ganadora.
- 8. Regla 15- Deberes de los Jugadores. **Nueva Regla** la cual establece responsabilidades a los jugadores.
- 9. Regla 3- El Calentamiento. La vieja Regla 15.1 y 15.3 se convierten en la **Nueva Regla 3.1 y 3.3**. La nueva subsección **3.2** habla del **calentamiento desleal** y la **3.4** habla del calentamiento durante o después de un intervalo que ha sido adicionado. La Regla 3.1 ya no permite a los jugadores la opción de **permanecer en el mismo lado** después que se ha hecho el canto de medio tiempo.
- 10. Regla 16- Sangrado, enfermedad, discapacidad y lesión. La Regla ha sido completamente **reorganizada y reescrita**.
- 11. Regla 19- Deberes del Marcador. Nueva Regla 19.2. El Marcador debe cantar el puntaje **sin demora**.
- 12. Regla 20- Deberes del Arbitro.
 - 12.1. En adición a la 20.1 se enfatiza que el Arbitro debe hablar fuerte.
 - 12.2. **Nueva Regla 20.2.3: Control del publico** ahora incluido en la Regla 20, anteriormente parte del G15.
- 13. Guías: las Guías G4, G5, G6 y G7 han sido reescritas en base a las nuevas reglas. La Nueva G14 de sangrado, enfermedad, discapacidad y lesión en concordancia con la nueva Regla 16 y reemplaza la vieja G2 y G15.
- 14. Apéndice 2: Nuevas definiciones para **“calentamiento”, “estorbar”, “giro”, “intervalo”, “lanzamiento”, “posición de golpear”, “swing razonable” y “servicio”**.

REDACCIONES NUEVAS Y CORRECCIONES

1. Todas las reglas se convierten a la voz activa.
2. Todas las Notas se convierten en subsecciones de Regla.
3. La Nueva Regla 2- El Conteo- se forma al unir la vieja Regla 2- El Puntaje y la 3- Puntos.
4. Regla 4- El Servicio. Reescrito en sentido positivo.
5. Regla 11- Apelaciones. 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 y 11.6.
6. Las viejas Guías G3 – 18 renumeradas todas G2 – G17.
7. Nueva G18- Las Guías del Marcador se forman al unir las viejas G19 y G20.
8. Nueva G19- Las Guías del Arbitro se forman al unir las viejas G21 y G22.
9. Nuevo Apéndice 6- Lentes protectores- renumerado el viejo Apéndice 10.

ELIMINACIONES

1. Todas las referencias a las Reglas de Dobles- Apéndices 2.1.1, 2.2.1 y 6.1 eliminados.
2. Viejo Apéndice 9- Vestuario. Eliminado- ahora incluido bajo la Nueva Regla 15.8.
3. Apéndice 11- Guías para Arbitros de Campeonato. Eliminado- este es objeto de un folleto separado de Reglamento WSF y Comité de Arbitros.

El Sub-Comité de Reglas WSF conformado por Graham Waters, Bruce Kettle y mi persona ha sido gratamente asistido en esta revisión por la intervención de un gran numero de personas. A todos ellos sinceramente gracias por su tiempo, sus ideas originales y revisiones de documentos preliminares.

Don Ball

CONTENIDO

REGLAS

Prefacio – Reglas de Squash abreviadas

1. El Juego
2. El Puntaje
 - 2.1 Puntos
 - 2.2 Games y partidos
3. El Calentamiento
 - 3.1 Inicio de un partido
 - 3.2 Calentamiento equitativo
 - 3.3 Calentamiento de la pelota durante un intervalo
 - 3.4 Calentamiento de la pelota después de un intervalo
4. El Servicio
 - 4.1 Primer servidor
 - 4.2 Cajón de servicio
 - 4.3 Acción de servir
 - 4.4 Buen servicio
 - 4.4.1 Falta de pie
 - 4.4.2 Not up
 - 4.4.3 Falta o Baja
 - 4.4.4 Falta
 - 4.4.5 Fuera
 - 4.5 Servicio no valido y cantos del Marcador
 - 4.6 Cantar el puntaje
5. El Juego
6. Buena devolución
 - 6.1 Golpear correctamente la pelota
 - 6.2 La pelota debe golpear la pared frontal
 - 6.3 La pelota no es fuera
7. Continuidad del Juego
 - 7.1 Suspensión del juego
 - 7.2 Intervalos entre games y después del calentamiento
 - 7.3 Cambio de equipo (G1)
 - 7.4 Cantos del Arbitro con relación al tiempo en los intervalos
 - 7.5 Lesión. Enfermedad o discapacidad
 - 7.6 Demora del juego (G2)
 - 7.7 Objetos caídos (G3)
 - 7.7.1 El Arbitro detiene el juego
 - 7.7.2 El jugador apela
 - 7.7.3 Objetos caídos del jugador
 - 7.7.4 Objetos caídos de un no-jugador
 - 7.7.5 Devolución ganadora
 - 7.7.6 Objetos caídos no advertidos

- 7.8 Raqueta caída
- 8. Ganar un rally
 - 8.1 Servicio malo
 - 8.2 Devolución mala
 - 8.3 La pelota toca al oponente (G4)
 - 8.4 El arbitro otorga stroke
- 9. La pelota golpea al oponente y giro del jugador
 - 9.1 El golpeador golpea la pelota – juego detenido (G4)
 - 9.1.1 Stroke para el golpeador excepto 9.1.2, 9.1.3
 - 9.1.2 Giro – stroke para el oponente (G4, G5)
 - 9.1.3 Intento posterior – let (G5)
 - 9.1.4 Pared lateral o posterior primero – let excepto 9.1.5
 - 9.1.5 Devolución ganadora – stroke para el golpeador
 - 9.1.6 Mala devolución – stroke para el oponente
 - 9.2 Giro
 - 9.2.1 Temor de golpear al oponente
 - 9.2.1.1 Let
 - 9.2.1.2 No es posible una buena devolución, no let
 - 9.2.2 Interferencia en el giro
 - 9.2.2.1 Let si el golpeador es obstruido
 - 9.2.2.2 Stroke, interferencia no evitada
 - 9.2.2.3 Let no otorgado, si el golpeador no es capaz de hacer una buena devolución
 - 9.2.3 Giro innecesario
- 10. Intentos posteriores de golpear la pelota
 - 10.1 La pelota toca al oponente
 - 10.1.1 Let – si es posible hacer una buena devolución
 - 10.1.2 Stroke para el oponente – si no es posible una buena devolución
 - 10.2 Let si se golpea al oponente en intentos posteriores
 - 10.3 Interferencia en intentos posteriores
 - 10.3.1 Se otorga Let si es posible hacer una buena devolución
 - 10.3.2 Stroke para el golpeador – el oponente no evita la interferencia
 - 10.3.3 No let si el intento posterior no hubiera sido bueno
- 11. Apelaciones
 - 11.1 En el servicio
 - 11.1.1 Apelación del servidor
 - 11.1.2 El Marcador no hace canto – apelación del receptor
 - 11.1.2.1 Buen servicio – stroke para el servidor
 - 11.1.2.2 Arbitro indeciso – let
 - 11.2 En juego, excepto en el servicio
 - 11.2.1 El jugador apela el canto del Marcador
 - 11.2.1.1 Let excepto 11.2.1.2 o 11.2.1.3
 - 11.2.1.2 Stroke para el jugador si el canto del Marcador interrumpe una devolución ganadora del jugador

- 11.2.1.3 Stroke para el oponente si el canto del Marcador interrumpe una devolución ganadora del oponente
 - 11.2.2 Apelación a un canto equivocado del Marcador
 - 11.2.2.1 Buena devolución – stroke para el jugador que golpea
 - 11.2.2.2 Arbitro indeciso – let
 - 11.3 Apelación de un hecho anterior después del servicio
 - 11.4 Apelaciones múltiples
 - 11.5 Servicio cantado, subsiguientemente la pelota bajo o fuera
 - 11.6 Golpe posterior bajo o fuera – decisión del Arbitro
12. Interferencia
- 12.1 Jugador libre de interferencia
 - 12.2 Definición de libertad de un jugador
 - 12.2.1 Acceso directo (G6)
 - 12.2.2 Visión justa
 - 12.2.3 Libertad para golpear (G7)
 - 12.2.4 Libertad de jugar a la pared frontal
 - 12.3 Definición de interferencia
 - 12.4 El swing excesivo contribuye a la interferencia
 - 12.5 Apelación de un jugador
 - 12.5.1 Método de apelar “let por favor” (G8)
 - 12.5.2 Apelación del jugador y momento oportuno (G9, G10)
 - 12.6 Actuación del Arbitro
 - 12.7 No let
 - 12.7.1 No y mínima interferencia (G6)
 - 12.7.2 No es posible una buena devolución o esfuerzo insuficiente (G6)
 - 12.7.3 Punto de impacto pasado para interferencia
 - 12.7.4 Interferencia creada (G11)
 - 12.8 Stroke otorgado
 - 12.8.1 Interferencia, esfuerzo insuficiente del oponente
 - 12.8.2 Interferencia, el oponente hace el máximo esfuerzo pero su posición limita el swing
 - 12.8.3 Interferencia, el oponente hace el máximo esfuerzo, devolución ganadora evitada (G7)
 - 12.8.4 Interferencia, el jugador se abstiene de golpear la siguiente devolución
 - 12.9 Let concedido
 - 12.10 El stroke no será otorgado si el swing es excesivo
 - 12.11 Let o stroke sin apelación
 - 12.12 Aplicando la Regla 17 para la interferencia
 - 12.12.1 Contacto físico (G12)
 - 12.12.2 Swing excesivo peligroso
13. Lets
- 13.1 El Arbitro puede conceder un let
 - 13.1.1 La pelota toca un objeto en la cancha
 - 13.1.2 Golpe detenido – temor de golpear al oponente (G7)
 - 13.1.3 Distracción
 - 13.1.4 Cambios en las condiciones de la cancha
 - 13.2 El Arbitro debe conceder un let

- 13.2.1 El receptor no está listo
- 13.2.2 La pelota se rompe durante el juego
- 13.2.3 El Arbitro esta indeciso sobre una apelación
- 13.2.4 Una buena devolución es atrapada en la cancha
- 13.3 Condiciones para el Arbitro conceder un let.
- 13.4 Condiciones para conceder un let aun cuando el golpeador intenta golpear
- 13.5 Requisitos para apelar
 - 13.5.1 Apelación necesaria de un jugador
 - 13.5.2 Apelación de un jugador o intervención del Arbitro

- 14. La pelota
 - 14.1 Substitución con otra pelota
 - 14.2 La pelota se rompe
 - 14.3 La pelota se rompe sin ser advertida
 - 14.3.1 Apelación del receptor (G13)
 - 14.4 Apelación en el rally final de un game
 - 14.5 El jugador detiene el juego para apelar
 - 14.6 La pelota permanece en la cancha
 - 14.7 Calentamiento después de una substitución

- 15. Deberes de los jugadores
 - 15.1 Observar las reglas y el espíritu del juego
 - 15.2 Estar listos para comenzar a jugar
 - 15.3 No se permite colocar objetos dentro de la cancha
 - 15.4 No se permite salir la cancha
 - 15.5 No se permite solicitar cambio de oficiales
 - 15.6 No se permite distracción deliberada
 - 15.7 Método para apelar de los jugadores
 - 15.8 Jugadores acordes con todo el reglamento

- 16. Sangrado, enfermedad, discapacidad y lesión (G14)
 - 16.1 Sangrado
 - 16.1.1 Sangrado recurrente
 - 16.2 Opciones en enfermedad o discapacidad
 - 16.2.1 Continuar el juego
 - 16.2.2 Conceder el game
 - 16.2.3 Conceder el partido
 - 16.3 Lesión
 - 16.3.1 Actuación del Arbitro
 - 16.3.1.1 Auto-infligida
 - 16.3.1.2 Contribuida
 - 16.3.1.3 Infligida por el oponente
 - 16.3.2 Regla para lesión con sangrado
 - 16.3.2.1 Aplicación
 - 16.3.3 Decisiones para lesión sin sangrado
 - 16.3.3.1 Auto-infligida
 - 16.3.3.2 Contribuida
 - 16.3.3.3 Infligida por el oponente
 - 16.4 Jugador lesionado que continúa el partido tempranamente
 - 16.5 Arbitro que rechaza una reclamación por lesión
 - 16.6 Jugador que concede un game

- 17. Conducta en la cancha
 - 17.1 Situaciones que requieren acciones del Arbitro
 - 17.2 Ofensas (G15)
 - 17.3 Penalidades aplicadas por el Arbitro (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 Numero de oficiales (G17)
 - 18.2 Ubicación de los oficiales

- 19. Deberes del Marcador
 - 19.1 Cantos (G18)
 - 19.2 Cantar el puntaje sin demora
 - 19.3 Detener el rally después de un canto del Marcador
 - 19.4 El Marcador no puede ver
 - 19.5 Detener el juego sin canto del Marcador
 - 19.6 El Marcador lleva registro escrito

- 20. Deberes del Arbitro (G19)
 - 20.1 Decidir y anunciar todas las apelaciones
 - 20.2 Control del Arbitro
 - 20.2.1 Apelaciones del jugador
 - 20.2.2 Aplicar las Reglas correctamente
 - 20.2.3 Control del publico
 - 20.3 Intervención del Arbitro en cantos del puntaje
 - 20.4 Intervención del Arbitro en cantos durante el juego
 - 20.5 Responsabilidad del tiempo
 - 20.6 El Arbitro lleva registro escrito
 - 20.7 Responsabilidad sobre las condiciones de la cancha
 - 20.8 Otorgar el partido cuando un jugador no esta presente

APENDICES

Apéndice 1	Guías Oficiales
	Introducción
G1	Cambio de equipo
G2	Perdida de tiempo
G3	Objetos caídos
G4	Jugador golpeado por la pelota, incluyendo vuelta e intentos posteriores
G5	Interferencia en vuelta o intentos posteriores
G6	Hacer el máximo esfuerzo y mínima interferencia
G7	Interferencia con el swing y temor razonable de golpear al oponente
G8	Método de apelación
G9	Momento oportuno de apelación
G10	Apelación temprana
G11	Interferencia creada
G12	Contacto físico significativo o deliberado
G13	Pelota rota
G14	Sangrado, enfermedad, discapacidad o lesión
G15	Recibir instrucciones
G16	Progresión de las sanciones
G17	Un solo oficial
G18	Guías para el Marcador
G19	Guías para el Arbitro
Apéndice 2	Definiciones
Apéndice 3	Cantos oficiales
	Apéndice 3.1 Cantos del Marcador
	Apéndice 3.2 Cantos del Arbitro
Apéndice 4	Diagramas
	Apéndice 4.1 Línea de pensamiento del Arbitro según la Regla 12
	Apéndice 4.2 Decisiones del Arbitro según Regla 16
Apéndice 5	Especificaciones de cancha y equipo
	Apéndice 5.1 Dimensiones de la cancha
	Apéndice 5.2 Pelota estandar
	Apéndice 5.3 Dimensiones de una raqueta
Apéndice 6	Lentes protectores
Apéndice 7	Conteo punto por rally
Apéndice 8	Experimentación
	Apéndice 8.1 Sistema de Arbitraje
	Apéndice 8.2 Reglas experimentales

PREFACIO

REGLAS ABREVIADAS DEL SQUASH

Esta versión abreviada de las Reglas del Juego de Sencillos de Squash es para ayudar a los jugadores a comprender lo básico. Todos los jugadores deben leer las Reglas completas. El número de la Regla entre paréntesis en cada encabezado se refiere a la Regla completa.

EL PUNTAJE (Regla 2)

Un partido se juega al mejor de 5 games. Cada game es a 9 puntos, a menos que el puntaje se ponga 8 iguales. En 8 iguales el receptor (no el que sirve) debe elegir jugar a 9 puntos ("set one" o "un punto") o a 10 puntos ("set two" o "dos puntos"). (No existe ningún requisito para que un jugador deba estar 2 puntos adelante para ganar un game).

Los puntos son sumados solamente por el jugador que sirve. Cuando el jugador que sirve gana un rally él o ella suma un punto; cuando el receptor gana un rally él o ella se convierte en el servidor.

EL CALENTAMIENTO (Regla 3)

Antes de empezar un partido, a los dos jugadores se les permite 5 minutos (2 ½ minutos por cada lado) en la cancha del partido para calentar ellos mismos y la pelota.

Cuando una pelota ha sido reemplazada durante el partido, o si el partido ha sido continuado después de alguna demora, los jugadores calientan la pelota hasta la 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 el servicio. El jugador que sirve primero se decide con el giro de la raqueta. Luego, el jugador que sirve continúa sirviendo hasta que pierda un rally, cuando el oponente pasa a ser el servidor y hay "cambio de saque".

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

Al principio de cada game y cuando ha habido cambios de servicio de un jugador a otro, el jugador que sirve puede hacerlo desde cualquier cajón de servicio. Después de un ganar un rally el jugador que sirve continúa sirviendo alternando de cajón.

Para servir el jugador se para con al menos una parte de su pie en el piso dentro del cajón de servicio. Para que un servicio sea bueno, la pelota debe ir directamente a la pared frontal por encima de la línea de servicio y debajo de la línea de fuera y debe retornar, a menos que sea tomada de volea, hasta alcanzar el piso dentro del cuarto posterior de la cancha, opuesto al cajón de servicio.

BUENA DEVOLUCION (Regla 6)

Una devolución es buena si la pelota, antes de rebotar dos veces en el piso, es devuelta correctamente por el golpeador a la pared frontal por encima de la chapa y debajo de la línea de fuera, sin tocar primero el piso. La pelota puede golpear la pared lateral y/o la pared posterior antes de alcanzar la pared frontal.

Una devolución no es buena si es "NOT UP" (la pelota golpeada después de haber rebotado mas de una vez en el piso, o no ha sido golpeada correctamente, o ha sido golpeada dos veces); "BAJA" (la pelota después de haber sido golpeada, toca el piso antes de la pared frontal o golpea en la chapa) o "FUERA" (la pelota golpea la pared en o por encima de la línea de fuera).

RALLIES (Regla 8)

Después de que un buen servicio ha sido efectuado los jugadores golpean la pelota por turnos hasta que uno falla en hacer una buena devolución.

Un rally consiste en un servicio y un numero de buenas devoluciones. Un jugador gana el rally si el oponente falla en hacer un buen servicio o devolver la pelota o si, antes de que el jugador haya intentado golpear la pelota, la pelota toca a su oponente (incluyendo la raqueta o la ropa) cuando el oponente no es el golpeador.

NOTA: EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE UN RALLY UN JUGADOR NO DEBE GOLPEAR LA PELOTA SI HAY PELIGRO DE GOLPEAR AL Oponente CON LA RAQUETA O CON LA PELOTA. EN ESTOS CASOS SE DETIENE EL JUEGO 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, la cual, antes de alcanzar la pared frontal, golpea al oponente, o la raqueta o ropa del oponente, el juego se detiene.

- Si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera alcanzado la pared frontal sin haber tocado primero otra pared, el jugador que golpea gana el rally, siempre y cuando no haya dado un giro.
- Si la pelota ha golpeado, o hubiera golpeado, cualquier otra pared y la devolución hubiera sido buena, se juega un let.
- Si la devolución no podría haber sido buena, el jugador que golpea pierde el rally.

GIRO (Regla 9)

Si el jugador que golpea ha dado un giro a la pelota o ha permitido que la pelota pase alrededor de él o ella – en cualquier caso que se golpee la pelota por la derecha del cuerpo después de que la pelota ha pasado por la izquierda (o viceversa) – entonces el jugador ha dado un "GIRO".

Si el oponente es golpeado con la pelota después de que el jugador que golpea ha dado un giro, el rally es concedido al oponente.

Si el jugador que golpea, mientras da un giro, detiene el juego por temor de golpear a su oponente, entonces se juega un let. Esta es la recomendación de la manera como se debe actuar en situaciones donde el jugador quiere dar un giro pero esta inseguro de la posición de su oponente.

INTENTOS POSTERIORES (Regla 10)

Un jugador, después de intentar golpear la pelota y fallar, puede hacer un intento posterior para golpear la pelota.

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

INTERFERENCIA (Regla 12)

Cuando él o ella está en su turno de golpear la pelota, el jugador tiene derecho a estar libre de interferencia de su oponente.

Para evitar la interferencia, el oponente debe tratar de proveer al jugador un acceso directo sin obstrucción a la pelota, una visión justa de la pelota, espacio para un swing completo y libertad para golpear la pelota directamente a cualquier parte de la pared frontal.

Un jugador, cuando encuentra la interferencia de su oponente, puede aceptar la interferencia y continuar, o detener el juego. Es preferible detener el juego si hay posibilidad de colisión con el oponente, o de golpearlo con la raqueta o la pelota.

Cuando el juego ha sido detenido como resultado de una interferencia las guías generales son:

- Al jugador se le concede un **let** si podría haber devuelto la pelota y el oponente ha hecho todo el esfuerzo por evitar la interferencia.
- Al jugador **no** se le concede un let (por consiguiente pierde el rally) si no podría haber devuelto la pelota, o si acepta la interferencia y continua el juego, o la interferencia fue tan mínima que el jugador pudo llegar a la pelota y no afectó que la golpeará.
- Al jugador se le concede un **stroke** (por consiguiente gana el rally) si el oponente no hizo el máximo esfuerzo por evitar la interferencia, o si el jugador hubiera hecho una devolución ganadora, o si el jugador hubiera golpeado al oponente con la pelota yendo directamente a la pared frontal.

LETS (Regla 13)

Un let es un rally indeciso. El rally no suma y el servidor sirve otra vez desde el mismo cajón.

En adición a los lets concedidos como se indica en los paragrafos anteriores, los lets pueden ser concedidos en otras circunstancias. Por ejemplo, un let puede ser concedido si la pelota en juego toca algún objeto en el piso, o el jugador se abstiene de golpear la pelota debido a un razonable temor de lesionar al oponente.

Un let debe ser concedido si el receptor no esta listo y no intenta devolver el servicio, o si la pelota se rompe durante el juego.

CONTINUIDAD DEL JUEGO (Regla 7)

Se espera que el juego sea continuado en cada game una vez el jugador ha comenzado a servir. No debe haber demora entre el final de un rally y el comienzo del siguiente.

Entre todos los games es permitido un intervalo de 90 segundos.

Se permite a los jugadores cambiar de ropa o equipo si es necesario.

SANGRADO, LESION Y ENFERMEDAD (Regla 16)

Si ocurre una lesión la cual involucra sangrado, el sangrado debe ser detenido antes de que el jugador pueda continuar. Al jugador se le concede un tiempo razonable para atender una herida que sangra.

Si el sangrado es a causa de una acción solamente del oponente, el jugador lesionado gana el partido.

Si el sangrado es recurrente no se concede tiempo adicional, excepto que el jugador conceda el game utilizando los 90 segundos del intervalo entre games para atender la herida y detener el sangrado. Si es incapaz de detenerlo, el jugador debe conceder el partido.

Para una lesión que no involucra sangrado, debe decidirse si la lesión fue causada por el oponente, o Auto-infligida o con contribución de ambos jugadores.

- Si es causada por el oponente, el jugador lesionado gana el partido si no es suficiente el tiempo de recuperación.
- Si es Auto-infligida, al jugador lesionado se le conceden 3 minutos para recuperarse y luego debe continuar el juego, o conceder el game utilizando los 90 segundos de descanso entre games para recuperarse.
- Si es con contribución de ambos jugadores, al jugador lesionado se le concede hasta una hora para recuperarse.

Un jugador que esta enfermo debe continuar el juego o tomar el periodo de descanso concediendo el game y utilizar los 90 segundos del intervalo para recuperarse. Calambres, nauseas y asfixia (incluyendo asma) son considerados enfermedad. Si un jugador vomita en la cancha, el oponente gana el partido.

DEBERES DEL JUGADOR (Regla 15)

La Regla 15 provee guías para los jugadores. El artículo 15.6 indica que la distracción deliberada no está permitida. Los jugadores deben leer esta regla completamente.

Algunas de las 8 subsecciones hablan de situaciones relacionadas con partidos bajo el control de los oficiales (Arbitro/Marcador). El uso de oficiales no está cubierto en esta versión abreviada.

CONDUCTA EN LA CANCHA (Regla 17)

Comportamiento ofensivo, molesto o intimidatorio no es aceptable en el squash.

Se incluyen en esta categoría: obscenidades audibles y visibles, abuso verbal y físico, desavenencias, abuso de la raqueta, cancha o pelota, contacto físico innecesario, swing excesivo de la raqueta, calentamiento desleal, abuso del tiempo, regreso tardío a la cancha, juego deliberado o peligroso o dar instrucciones (excepto entre games).

REGLAMENTO MUNDIAL PARA EL JUEGO DE SENCILLOS DE SQUASH 2001

NOTA:

El uso de la palabra “debe” en el reglamento significa obligatoriedad y la falta de cualquier alternativa. La palabra “tiene” significa un curso de acción requerido con consideraciones que se deben tener en cuenta si la acción no es ejecutada. La palabra “puede” indica la opción de ejecutar o no una acción.

Se usan palabras o términos en cursivas con un significado específico como el definido en el Apéndice 2.

1. EL JUEGO

El juego de **Sencillos** de Squash es jugado entre dos jugadores, cada uno utiliza una raqueta, con una pelota y en una cancha, todos tres con las especificaciones que dicta la WSF (**ver Apéndice 5**).

2. EL PUNTAJE

2.1 **Solamente el servidor suma puntos.** El servidor, ganando un rally, suma un punto; el receptor, ganando un rally, se convierte en el servidor.

2.2 Un partido tiene que consistir en el mejor de 3 o 5 games a opción del organizador de la competencia. **El jugador** que suma 9 puntos gana el game, excepto cuando el puntaje llega a 8 igual por primera vez, en donde el receptor debe escoger, antes **del próximo servicio**, para continuar el juego a 9 puntos (“Set one” o “1 punto”) o a 10 puntos (“Set two” o “2 puntos”). **En ultimo caso** el jugador que sume 2 puntos mas gana el game. El receptor tiene que indicar claramente su elección al Marcador, Arbitro y al oponente.

El Marcador tiene que cantar “Set one” o “Set two” según el caso, antes de continuar el juego.

El Marcador tiene que cantar “bola de game” o “game ball” para indicar **que** el servidor requiere un punto para ganar el game en progreso o “bola de partido” o “match ball” para indicar **que** el servidor requiere un punto para ganar el partido.

3. EL CALENTAMIENTO (**ver definición en el Apéndice 2**)

3.1 Inmediatamente antes del empezar el juego a **ambos** jugadores se les tiene que permitir un periodo de 5 minutos dentro de la cancha para **calentar juntos**.

Después de dos minutos y medio de calentamiento, el Arbitro debe cantar "medio tiempo" y **los jugadores deben cambiar de lado a menos que ya lo hayan hecho.** El Arbitro debe avisar también **a los jugadores** cuando el periodo de calentamiento se ha terminado con un canto de "tiempo".

- 3.2 **En el calentamiento ambos jugadores deben tener igual posibilidad de golpear la pelota. Un jugador que retiene la bola por un tiempo no razonable esta calentando deslealmente. El Arbitro debe decidir cuando el calentamiento es desleal y aplicar la Regla 17.**
- 3.3 **Cualquier jugador puede calentar la pelota durante cualquier intervalo.**
- 3.4 **Los jugadores pueden calentar la pelota hasta la condición de juego después de cualquier intervalo a discreción del Arbitro.**

4. EL SERVICIO

- 4.1. El juego comienza con un servicio **y el girar la raqueta decide el derecho a servir primero.** Después de eso, el servidor continua al servicio hasta perder **un rally,** después de lo cual el oponente se convierte en el servidor y este procedimiento continua a través de todo el partido. Al comienzo del segundo y cada subsiguiente game el ganador de cada game anterior sirve primero.
- 4.2 Al comienzo de cada game y en cada *"mano"* el servidor **debe escoger de cual cajón servir** y de ahí en adelante debe servir alternando de cajón mientras mantiene el servicio. Sin embargo, si un rally termina en let, el servidor debe servir desde el mismo cajón.

Si el servidor se mueve al cajón equivocado, o cualquiera de los jugadores esta inseguro del cajón correcto para servir, el Marcador debe anunciar el cajón correcto. El Arbitro debe advertir el cajón correcto si el Marcador esta incierto o incorrecto, o si hay un desacuerdo.
- 4.3 **Para servir, un jugador debe lanzar la pelota con cualquier mano o con la raqueta y luego golpearla. Si el jugador no hace intento de golpear la pelota después del lanzamiento, el jugador debe lanzar la pelota otra vez para servir.**
- 4.4 **Un servicio es bueno si se cumplen todas las condiciones del Reglamento 4.4.1 – 4.4.5:**
 - 4.4.1 **El servidor tiene parte de un pie en contacto con el piso dentro del cajón de servicio sin ninguna parte de ese pie tocando la línea del cajón (parte de ese**

pie puede proyectarse por encima de la línea si no esta tocando la línea) al tiempo que esta golpeando la pelota;

4.4.2 el servidor, después de lanzar la pelota para el servicio, golpea la pelota correctamente en el primer o intentos posteriores antes de que la pelota caiga al piso, toque una pared, o toque cualquier prenda del servidor;

4.4.3 el servidor golpea la pelota directamente hacia la pared frontal entre la línea de servicio y la línea de fuera;

4.4.4 a menos que sea tomada de volea por el receptor, el primer bote de la pelota en el piso es en el cuarto opuesto al cajón del servicio sin tocar las líneas corta y de mitad de cancha;

4.4.5 el servidor no sirve la pelota fuera.

4.5 Un servicio el cual no cumple los requisitos del Reglamento 4.4.1.- 4.4.5 no es bueno y el Marcador debe hacer el canto apropiado. Los cantos son:

"falta de pie" para la Regla 4.4.1

"not up" para la Regla 4.4.2

"falta" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea primero la pared lateral o la pared frontal en o debajo de la línea de servicio pero por encima de la chapa

"baja" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea en o debajo de la chapa o en el piso

"falta" para la Regla 4.4.4

"fuera" para la Regla 4.4.5

Un servicio el cual se considera que la pelota ha golpeado la pared frontal y lateral simultáneamente no es bueno y se canta "falta".

4.6 El servidor no debe servir antes que el Marcador haya completado el canto del puntaje. El Marcador debe cantar el puntaje sin demora. Si el servidor sirve o intenta servir antes que el Marcador haya completado el canto del puntaje, el Arbitro debe detener el juego y requerir al servidor que espere hasta que el Marcador haya completado de cantar el puntaje.

5. EL JUEGO

Después que **el servidor ha realizado** un buen servicio, los jugadores devuelven la pelota alternadamente hasta que uno falla en hacer una buena devolución, por lo tanto la pelota deja de estar en juego según las reglas, un **jugador apela**, o el Marcador o el Arbitro **hace un canto**.

6. BUENA DEVOLUCION

Una devolución es buena si se cumplen **todas las condiciones** de las Reglas 6.1 – 6.3:

- 6.1 **El que golpea devuelve la pelota correctamente** antes de que haya rebotado dos veces **en** el piso.
- 6.2 **La pelota golpea la pared frontal** por encima de la chapa, directamente o vía la pared lateral y/o **la** pared posterior, sin haber tocado primero el piso o cualquier parte del cuerpo o prenda del que golpea, o raqueta, cuerpo o prenda del oponente.
- 6.3 **La pelota no es fuera.**

7. CONTINUIDAD DEL JUEGO

Después que **el servidor ha realizado el** primer servicio, el juego debe ser continuo tanto como sea posible. **Sin embargo,**

- 7.1. en cualquier momento **el Arbitro puede suspender** el juego debido a mala iluminación u otras circunstancias fuera del control de los jugadores **y oficiales**, hasta por el periodo que el Arbitro decida. El puntaje se mantiene. Si otra cancha esta disponible y las condiciones originales de la cancha no son adecuadas para jugar, **el Arbitro puede trasladar** el partido para esa cancha.
- 7.2. **Debe haber 90 segundos de intervalo** entre el final del calentamiento y **el** comienzo del primer game y entre todos los games. Los jugadores pueden dejar la cancha durante **estos** intervalos pero deben estar listos para jugar antes de que terminen los 90 segundos del intervalo.
Por consentimiento mutuo de los jugadores, el juego puede comenzar o reanudarse antes que terminen los 90 segundos del intervalo.
- (G1) 7.3 **Si un jugador satisface** al Arbitro para cambiar de equipo, ropa o calzado cuando es necesario, el jugador puede dejar la cancha y hacer el cambio tan rápido como sea posible **pero debe hacerlo dentro de 90 segundos.**
- 7.4 Cuando faltan 15 segundos de los **90 segundos** permitidos para el intervalo el Arbitro debe cantar "Quince segundos" para avisar a los

jugadores que estén listos para continuar el juego. Al final de los **90 segundos** el Arbitro debe cantar "Tiempo".

Es responsabilidad de los jugadores estar en posición de escuchar los cantos de "Quince segundos" y "Tiempo".

Si uno o ambos jugadores no están listos para continuar el juego cuando se ha cantado "Tiempo", el Arbitro debe aplicar la Regla 17.

- 7.5 **Si un jugador esta lesionado, enfermo o incapacitado el Arbitro debe aplicar la Regla 16.**
- (G2) **7.6 El Arbitro, cuando ha decidido que el jugador ha demorado el juego sin razón, debe aplicar la Regla 17.**
- (G3) 7.7 Si un objeto, diferente a la raqueta del jugador, cae al piso **de la cancha** mientras un rally esta en progreso, los requerimientos son:
- 7.7.1 el Arbitro, siendo conciente de un objeto caído, detendrá el juego inmediatamente;
- 7.7.2 un jugador siendo conciente de un objeto caído puede **detener el juego y apelar.**
- 7.7.3 Si el objeto cae desde un jugador, ese jugador debe perder el **rally**, a menos que **la Regla 7.7.5 aplique o** la causa es una colisión con el oponente. En este ultimo caso el **Arbitro debe conceder un let**, a menos que el jugador apele por un let causado por interferencia en el cual el **Arbitro debe aplicar** la Regla 12.
- 7.7.4 Si el objeto cae desde una fuente diferente al jugador, el Arbitro **debe conceder un let** a menos que la Regla 7.7.5 aplique.
- 7.7.5 Si el jugador ha realmente hecho una devolución ganadora cuando el objeto cae al piso, ese jugador debe ganar el **rally.**
- 7.7.6 Si un objeto caído permanece inadvertido hasta el final del rally, el resultado del rally debe permanecer.
- (G3) 7.8 Si a un jugador se le cae la raqueta, el Arbitro debe permitir que el rally continúe, a menos que haya ocurrido una interferencia (Regla 12), la pelota haya tocado la raqueta (Regla 13.1.1), haya ocurrido una distracción (Regla 13.1.3), o el **Arbitro aplique una penalización por conducta (Regla 17).**

8. GANAR UN RALLY

Un jugador gana un rally si:

- 8.1. el oponente falla al devolver un buen servicio (Regla 4.4);
- 8.2 el oponente falla al hacer una buena devolución (Regla 6), a menos que el Arbitro conceda un let u otorgue un stroke al oponente;
- (G4) 8.3 la pelota toca al oponente (incluyendo cualquier parte que vista o lleve), sin interferencia, cuando el oponente no es el que golpea, excepto lo previsto para las Reglas 9 y 10. Si la interferencia ocurre entonces aplica lo estipulado en la Regla 12. En todos los casos el Arbitro debe tomar la decisión;
- 8.4 El Arbitro concede un stroke al jugador como esta estipulado en las Reglas.

9. LA PELOTA GOLPEA AL Oponente Y GIRO DE UN JUGADOR

- (G4) 9.1 Si el jugador golpea la pelota la cual, antes de alcanzar la pared frontal, golpea al oponente (incluyendo cualquier parte que vista o lleve), el juego debe detenerse. El Arbitro, considerando una posible infracción al la Regla 17, debe evaluar la trayectoria de la pelota y debe:
 - 9.1.1 otorgar un stroke al jugador que golpea si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera golpeado la pared frontal sin haber tocado primero ninguna otra pared, a menos que aplique la Regla 9.1.2 o 9.1.3;
 - (G4 y G5) 9.1.2 si el jugador que golpea da un giro, se concede un stroke al oponente, a menos que el oponente haya hecho un movimiento deliberado para interceptar la devolución, en tal caso el Arbitro debe conceder un stroke el que golpea;
 - (G5) 9.1.3 si la devolución del jugador es un intento posterior, se concede un let, en tanto no aplique la Regla 9.1.2;
 - 9.1.4 se concede un let si la pelota ha golpeado o hubiera golpeado cualquier otra pared antes de la pared frontal y la devolución hubiera sido buena, a menos que aplique la Regla 9.1.5;
 - 9.1.5 si se decide que la devolución hubiera sido una pelota ganadora, se concede un stroke al que golpea;
 - 9.1.6 se concede un stroke al oponente si la devolución no hubiera sido buena.
- (G5) 9.2 si el que golpea da un giro:

9.2.1 **el que golpea puede, antes de golpear la pelota, por temor de golpear al oponente con la pelota, suspender y apelar. El Arbitro debe:**

9.2.1.1 **conceder un let, si decide que hubo un temor razonable de golpear con la pelota al oponente y el que golpea hubiera sido capaz de hacer una buena devolución a menos que aplique la Regla 9.2.3 o**

9.2.1.2 **no conceder un let, si decide que el golpeador no podría haber hecho una buena devolución.**

9.2.2 **El que golpea puede, a causa de una interferencia, detener el juego y apelar. El Arbitro debe:**

9.2.2.1 **conceder un let, si decide que el que golpea era incapaz de completar un intento de jugar la pelota a causa de la interferencia del oponente o**

9.2.2.2 **otorgar un stroke al que golpea, si decide que el oponente no hizo todo el esfuerzo para evitar la interferencia en el giro, o**

9.2.2.3 **no conceder un let, si decide que el que golpea no podría haber hecho una buena devolución sin tomar en cuenta la interferencia.**

9.2.3 **El Arbitro no debe conceder un let si decide que el giro fue para crear la oportunidad de apelar en vez de intentar devolver la pelota.**

10. INTENTOS POSTERIORES DE GOLPEAR LA PELOTA

Si el que golpea intenta golpear la pelota y falla, **puede hacer** intentos posteriores.

10.1 Si, después de haber fallado, la bola toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que se use o se lleve), el Arbitro **debe:**

10.1.1 **conceder un let, si decide que** el que golpea podría haber hecho una buena devolución, o

10.1.2 **otorgar un stroke al oponente, si decide que** el que golpea no podría haber hecho una buena devolución.

- 10.2 El Arbitro debe conceder un let si cualquier intento posterior es acertado pero no alcanza la pared del frente porque golpea al oponente, incluyendo cualquier cosa que se use o se lleve.
- 10.3 El que golpea puede, a causa de una interferencia en un intento posterior, detener el juego y apelar. El Arbitro debe:
- 10.3.1 Conceder un let, si el que golpea es incapaz de completar un intento posterior para jugar la pelota siempre y cuando una buena devolución fuera posible; o
- 10.3.2 otorgar un stroke al que golpea, si decide que el oponente no hizo todo el esfuerzo para evitar la interferencia en el intento posterior; o
- 10.3.3 no conceder un 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 Marcador que afecte ese rally.

Un jugador debería preceder cualquier apelación bajo la Regla 11 diciendo "apelo por favor". El juego se detiene cuando un jugador apela. El Arbitro, si no esta seguro de la razón de la apelación, puede solicitar una explicación al jugador.

Si el Arbitro desaprueba una apelación bajo la Regla 11, la decisión del Marcador debe mantenerse. Si esta indeciso, el Arbitro debe conceder un let, excepto cuando aplique la Regla 11.2.1, 11.5 o 11.6.

Las apelaciones y las intervenciones del Arbitro en situaciones especificas se tratan a continuación (ver también Regla 20.4).

11.1 Apelaciones en el Servicio.

11.1.1 Si el Marcador hace un canto de "Falta de pie", "Falta", "Not up", "Baja" o "Fuera" en el servicio, el servidor puede apelar. Si el Arbitro sostiene la apelación, el Arbitro debe conceder un let.

11.1.2 Si, después de un servicio, el Marcador no hace cantos, el receptor puede apelar, inmediatamente o al

finalizar el rally. El Arbitro, si esta seguro que el servicio no fue bueno, debe, sin esperar una apelación, detener el juego y otorgar un stroke al oponente. En respuesta a una apelación el Arbitro debe:

11.1.2.1 Si está seguro que el servicio fue bueno, otorgar un stroke para el que sirve.

11.1.2.2 Si no esta seguro, conceder un let.

11.2 Apelaciones en el juego diferente al servicio.

11.2.1 Un jugador puede apelar si el Marcador canta "Not up", "Baja" o "Fuera" luego a esa devolución del jugador. El Arbitro, si sostiene la apelación o no está seguro aunque el canto del Marcador fue correcto, debe:

11.2.1.1 conceder un let, a menos que aplique la Regla 11.2.1.2 o 11.2.1.3;

11.2.1.2 otorgar un stroke al jugador, si el canto del Marcador interrumpió esa devolución ganadora;

11.2.1.3 otorgar un stroke al oponente, si el canto del Marcador ha interrumpido o impedido una devolución ganadora del oponente.

11.2.2 Si el Marcador falla al cantar "Not up", "Baja" o "Fuera" luego a una devolución del jugador, el oponente puede apelar inmediatamente o al final del rally. El Arbitro, si esta seguro que la devolución no fue buena, debe, sin esperar una apelación, detener el juego y otorgar un stroke al oponente. En respuesta a una apelación el Arbitro debe:

11.2.2.1 si decide que la devolución fue buena, otorgar un stroke al jugador;

11.2.2.2 si no esta seguro, conceder un let.

11.3 Después de realizar un servicio ningún jugador puede apelar por nada que haya ocurrido antes de ese servicio, excepto como lo prevé la Regla 14.3.

11.4 Cuando el perdedor hace mas de una apelación concerniente al rally, el Arbitro debe considerar cada apelacion.

11.5 Si un jugador apela el canto del Marcador "Falta de pie", "Falta", "Not up", "Baja" o "Fuera" en el servicio pero ese

mismo servicio es luego es claramente una falta, not up, baja o fuera, el Arbitro debe decidir solamente en la ocurrencia siguiente.

- 11.6 Si un jugador apela el canto del Marcador "Not up", "Baja" o "Fuera" a una devolución pero esa misma devolución es luego claramente baja o fuera, el Arbitro debe decidir solamente en la ocurrencia siguiente.

12. INTERFERENCIA

- 12.1 El jugador que tiene el turno para jugar la pelota tiene derecho de jugar libre de interferencia de su oponente.
- 12.2 Para evitar interferencia el oponente debe hacer todo el esfuerzo para dar al jugador:
- (G6) 12.2.1 acceso directo sin obstrucción a la pelota hasta una terminación razonable del swing;
- 12.2.2 visión clara de la pelota en su rebote en la pared frontal;
- (G7) 12.2.3 libertad de golpear la pelota con un swing razonable;
- 12.2.4 libertad de jugar la pelota directamente a cualquier parte de la pared frontal.
- 12.3 Ocurre una interferencia si el oponente falla al cumplir cualquiera de los requisitos de la Regla 12.2, no importa si el oponente hace su máximo esfuerzo para cumplir esos requisitos.
- 12.4 Un swing excesivo de un jugador puede contribuir a una interferencia para el oponente cuando corresponde al ultimo el turno de jugar la pelota.
- 12.5 Un jugador que encuentra una posible interferencia tiene la alternativa de continuar el juego o, detenerse y apelar al Arbitro.
- (G8) 12.5.1 Para pedir un let o un stroke un jugador debe decir "Let por favor".
- (G9, G10) 12.5.2 Solamente el jugador que posee el turno de jugar la pelota puede apelar. El jugador tiene que apelar inmediatamente ocurra la interferencia o, cuando claramente no continúe jugando después del momento de la interferencia, sin demora excesiva.
- 12.6 El Arbitro decidirá en la apelación y debe anunciar la decisión con las palabras "No let", "Stroke para (nombre del jugador o equipo)", o

“Si let” **(ver tabla en el Apéndice 4.1). Solamente el Arbitro toma todas las decisiones, las cuales son finales. El Arbitro, si esta indeciso de la razón de la apelación, puede pedir una explicación al jugador.**

- 12.7 El Arbitro no debe conceder un let y el jugador debe perder el rally, **si el Arbitro decide que:**
- (G6) **12.7.1 no hubo interferencia, o la interferencia fue tan mínima que la visión de la pelota y la libertad para alcanzar y jugar la pelota no fueron afectadas;**
- (G6) 12.7.2 la interferencia **ocurrió** pero el jugador ni podría haber hecho una buena devolución ni hizo su máximo esfuerzo para alcanzar **y jugar la pelota;**
- 12.7.3 el jugador **pasó el punto de** interferencia y **jugó;**
- (G11) 12.7.4 el jugador creó la interferencia al moverse hacia la pelota.
- 12.8 El Arbitro debe otorgar un stroke al jugador si:
- 12.8.1 **hubo** interferencia, la cual el oponente no hizo su máximo esfuerzo para evitar, y el jugador podría haber hecho una buena devolución;
- (G7) **12.8.2 hubo interferencia, la cual el oponente hizo su máximo esfuerzo por evitar, pero la posición del jugador previno el swing razonable y el jugador podría haber sido capaz de hacer una buena devolución;**
- (G7) 12.8.3 **hubo** interferencia, la cual el oponente hizo su máximo esfuerzo por evitar, y **el jugador** podría haber hecho una devolución ganadora;
- 12.8.4 el jugador se abstuvo de golpear la pelota la cual, si golpea, claramente hubiera golpeado al oponente yendo directamente a la pared frontal; o a la pared lateral pero en este ultimo caso podría haber sido una devolución ganadora (a menos que en ambos casos aplique giro o intento posterior).
- 12.9 El Arbitro debe conceder un let si hubo una interferencia, la cual el oponente hizo su máximo esfuerzo por evitar, y el jugador podría haber hecho una buena devolución.
- 12.10 **El Arbitro no debe otorgar un stroke al jugador que provoque una interferencia con un swing excesivo.**

12.11 El Arbitro **puede conceder** un let bajo la Regla **12.9** u **otorgar** un stroke bajo la Regla **12.8 sin una apelación, si necesita detener el juego para hacerlo.**

12.12 **El Arbitro también puede** aplicar la Regla 17 **cuando ocurre una interferencia.** El Arbitro debe, detener el juego si no se ha detenido realmente, y aplicar una penalización apropiada si:

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

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

13. LETS

Adicionalmente a los lets concedidos bajo otras reglas, **el Arbitro puede o debe conceder** lets también en otros casos. **Un jugador debe solicitar un let diciendo "Let por favor". El Arbitro, si esta indeciso de la razón de la apelación, puede pedir una explicación al jugador.**

13.1 El Arbitro puede conceder un let si:

13.1.1 la pelota en juego toca cualquier articulo que se encuentre en el piso (**ver Regla 15.3**);

(G7) 13.1.2 **el jugador se abstiene** de golpear la pelota hacia **cualquier pared incluyendo la posterior** debido a un temor razonable de lesionar al oponente;

13.1.3 **el Arbitro determina que** un hecho dentro o fuera de la cancha **distrajo a uno u otro jugador.** Un jugador que apela por distracción debe hacerlo inmediatamente ocurra la distracción. Sin perjuicio de lo anterior el Arbitro puede otorgar un stroke a un jugador que ha sido distraído, si ese jugador pudiese haber hecho una jugada ganadora a no ser por la distracción;

13.1.4 el Arbitro **determina que** un cambio en las condiciones de la cancha afectó el resultado del rally.

13.2 El Arbitro debe conceder un let si:

13.2.1 el receptor no está listo y no hace intento de devolver el servicio;

13.2.2 la pelota se rompe durante el juego;

13.2.3 el Arbitro es incapaz de decidir una apelación:

13.2.4 un jugador hace una buena devolución pero la pelota se aloja en alguna parte de la superficie de juego de la cancha, evitando que la pelota rebote mas de una vez en el piso, o la pelota sale de la cancha después de su primer bote.

- 13.3 Si el jugador apela por un let bajo las Reglas 13.1.1 a 13.1.4, **el Arbitro debe conceder** un let solo si el jugador puede hacer una buena devolución. Para una apelación del oponente bajo las Reglas 13.1.1 y 13.1.4 esto no es un requisito.
- 13.4 Si el jugador intenta jugar la pelota, el Arbitro todavía puede conceder un let bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 y 13.2.2.
- 13.5 Los requisitos de apelación a la Regla 13 son:
- 13.5.1 Una **apelación de un jugador** es necesaria para que **el Arbitro pueda conceder** un let bajo las Reglas 13.1.2 (golpeador solamente), 13.1.3, 13.2.1 (receptor solamente) y 13.2.3;
- 13.5.2 Una apelación **de un jugador** o intervención del Arbitro sin apelación es aplicable para 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 esté actualmente en juego, **cualquier jugador o el Arbitro puede examinar la pelota. El Arbitro puede substituir la pelota con otra por consentimiento mutuo de los jugadores, o por la apelación de cualquier jugador.**
- 14.2 Si la pelota se rompe durante el juego, **el Arbitro, después de confirmar que está rota, debe reemplazarla con otra pelota con prontitud.**
- 14.3 Si **la pelota se rompe durante** el juego **sin ser advertido durante el rally, el Arbitro debe conceder** let para el rally en el cual la pelota se rompió, si el jugador apela antes del próximo servicio o si el receptor apela antes de intentar devolver el servicio.

(G13)

14.3.1 Si el receptor apela antes de intentar devolver el servicio y el Arbitro decide que la pelota se rompió durante ese servicio, el Arbitro debe conceder un let para ese rally solamente, pero si está inseguro debe conceder un let para el rally previo.

- 14.4 Las condiciones de la Regla 14.3 no aplican para el rally final de un game. **En ese caso un jugador debe apelar inmediatamente** después del rally.
- 14.5 Si un jugador detiene un rally para apelar que la pelota está rota, solamente para encontrar que la pelota no está rota, entonces ese jugador perderá **el rally.**
- 14.6 **La pelota debe permanecer dentro de la cancha en todo momento, a menos que el Arbitro permita lo contrario.**
- 14.7 **Cuando el Arbitro ha substituido la pelota por otra o cuando los jugadores continúan el partido luego de una interrupción, el Arbitro debe permitir a los jugadores calentar la pelota hasta la condición de juego.**

15. **DEBERES DE LOS JUGADORES**

- 15.1 **Los jugadores deben respetar todas las Reglas y el espíritu del juego. Fallar en hacerlo podría llevar al juego a una deshonra y la Regla 17 puede ser aplicada.**
- 15.2 **Los jugadores tienen que estar listos para comenzar a jugar al llamado de comienzo del partido.**
- 15.3 **A los jugadores no se les permite colocar dentro de la cancha ningún objeto(s), ropa o equipo.**
- 15.4 **A los jugadores no se les permite salir la cancha durante el juego sin el permiso del Arbitro. Si ellos lo hacen el Arbitro puede aplicar la Regla 17.**
- 15.5 **A los jugadores no se les permite solicitar un cambio de Marcador o Arbitro.**
- 15.6 **Un jugador no puede distraer deliberadamente al oponente. Si esto ocurre el Arbitro debe aplicar la Regla 17.**
- 15.7 **Los jugadores deberían anteceder las apelaciones diciendo "Let por favor" o "Apelo por favor" de acuerdo a las circunstancias. Señalar con el dedo o la raqueta, otros gestos como levantar las cejas u otra actividad del ojo no son métodos de apelación universalmente reconocidos.**
- 15.8 **Los jugadores deben cumplir con cualquier regulación adicional de competencia (p.e.: requisitos de vestuario para el torneo), así como aquellas incluidas en el Reglamento.**

(G14)

16. SANGRADO, ENFERMEDAD, DISCAPACIDAD Y LESION (ver tabla en el Apéndice 4.2)
- 16.1 Sangrado: El Arbitro debe detener inmediatamente el juego cuando cualquier jugador tiene sangrado visible, una herida abierta o su ropa manchada de sangre. Antes de permitir que el juego continúe el Arbitro debe requerir que el sangrado sea detenido, la herida cubierta y la ropa manchada de sangre cambiada, concediendo tanto tiempo como sea razonable y necesario y esté disponible en el horario del torneo. Si el sangrado fue causado solamente por el oponente. El Arbitro debe otorgar el partido al jugador lesionado inmediatamente.
- 16.1.1 Sangrado recurrente: Si una herida, para la cual se ha concedido tiempo de recuperación vuelve a sangrar, el Arbitro no debe conceder tiempo adicional de recuperación excepto que el jugador puede conceder el game en progreso y utilizar los 90 segundos de intervalo entre games para recuperarse. Si el sangrado visible continua al termino de los 90 segundos del intervalo el jugador debe conceder el partido. Un jugador solo puede conceder un game para tomar los 90 segundos de intervalo.
- Si la cubierta de la herida sangrante falla o se remueve durante el partido, exponiendo así la herida, el Arbitro debe considerar esto como sangrado recurrente, a menos que todos los signos de sangrado hayan cesado.
- 16.2 Enfermedad o discapacidad: Un jugador que sufre de enfermedad o discapacidad sin involucrar sangrado tiene las siguientes opciones:
- 16.2.1 continuar el juego sin demora;
- 16.2.2 conceder el game en progreso, tomando los 90 segundos del intervalo, o
- 16.2.3 conceder el partido.
- Síntomas de cansancio, alegar enfermedad, discapacidad no razonable evidente para el Arbitro, o recurrencia de dolencias anteriores, incluyendo lesiones ocurridas tempranamente en el partido, deben ser tratadas bajo esta Regla 16.2. Esto incluye calambres de cualquier clase, náusea real o inminente y asfixia, incluyendo asma. El Arbitro

debe informar a los jugadores de la decisión y requisitos de las reglas.

16.3 Lesión:

16.3.1 Si un jugador afirma que ha sufrido una lesión, el Arbitro debe constatar que esa lesión es genuina y, si es cierta, decidir la categoría de lesión, informar a los jugadores la decisión y los requisitos de las reglas. El jugador esta autorizado solamente para tomar tiempo de recuperación inmediatamente después ocurra la lesión.

Las categorías son:

16.3.1.1 Auto-infligida, donde el oponente no contribuye a la lesión;

16.3.1.2 Contribuida, donde el oponente accidentalmente contribuye o accidentalmente causa la lesión. El Arbitro no debe interpretar las palabras "accidentalmente contribuye o accidentalmente causa" para incluir la situación donde el jugador es empujado por el oponente;

16.3.1.3 Infligida por el oponente, donde solamente el oponente causa la lesión.

16.3.2 Si la lesión involucra sangrado, la Regla 16.1 debe aplicarse hasta que el sangrado se haya detenido. Seguidamente aplica la Regla 16.3.3.

16.3.3 Si la lesión no involucra sangrado las siguientes reglas deberán aplicarse:

16.3.3.1 Para lesión Auto-infligida (Regla 16.3.1.1) el Arbitro debe conceder 3 minutos de recuperación al jugador lesionado. El Arbitro debe cantar "tiempo" al final del periodo de 3 minutos luego de hacer la advertencia de 15 segundos. Si el jugador solicita tiempo adicional de recuperación a los 3 minutos, el Arbitro debe solicitar al jugador lesionado conceder un game, aceptar los 90 segundos del intervalo entre games y luego continuar el juego o conceder el partido. Si el jugador lesionado no regresa a la cancha cuando se ha cantado "tiempo", el Arbitro debe conceder el partido al oponente;

16.3.3.2 Para una lesión contribuida (Regla 16.3.1.2) el Arbitro debe conceder una hora al jugador lesionado para recuperarse y tanto tiempo adicional como lo permita el horario de competencia. El Arbitro debe cantar "tiempo" al final de cada tiempo de recuperación concedido. El jugador lesionado debe, al final de este periodo, continuar el juego o conceder el partido. Si el jugador lesionado continua el juego, debe mantenerse el puntaje a la conclusión del rally en el cual ocurrió la lesión.

16.3.3.3 Para una lesión infligida por el oponente (Regla 16.3.1.3) el Arbitro debe aplicar la Regla 17 y si el jugador lesionado requiere tiempo de recuperación, el Arbitro debe otorgar el partido al jugador lesionado.

16.4 Si un jugador lesionado, a quien se ha concedido un periodo de tiempo de recuperación, desea continuar el juego antes de expirar ese tiempo, el Arbitro debe permitir al oponente suficiente tiempo de preparación para continuar el juego.

16.5 Si un jugador aduce lesión y el Arbitro no está satisfecho de que haya ocurrido una lesión, el Arbitro debe solicitar al jugador continuar el juego; o conceder el game, aceptar el tiempo de intervalo disponible y luego continuar el juego o conceder el partido.

16.6 Si concede el game, un jugador conservará los puntos adquiridos en el puntaje y al finalizar el intervalo de 90 segundos entre games debe continuar el juego o conceder el partido.

17. CONDUCTA EN LA CANCHA

17.1 Si el Arbitro considera que el comportamiento de un jugador es deshonesto, intimidatorio u ofensivo para el oponente, un oficial o un espectador, o podría de cualquier forma degradar al juego, el Arbitro debe penalizar al jugador.

(G15) 17.2 Ofensas con las cuales el Arbitro debe tratar bajo esta regla incluyen obscenidades audibles y visibles, abuso verbal y físico, desavenencias con el Marcador o Arbitro, abuso de la raqueta, pelota o cancha e instrucciones, otras diferentes a aquellas durante el intervalo entre games. Otras ofensas incluyen contacto físico significativo o deliberado (Regla 12.12.1), swing excesivo de la raqueta, (Regla 12.4), calentamiento desleal

(Regla 3.2), regreso tardío a la cancha (**Regla 7.4**), acción o juego peligroso (Regla 16.3.1.3) y desperdicio de tiempo (Regla 7.6).

- (G16) 17.3 El **Arbitro debe aplicar** una de las siguientes **penalizaciones** para estas y cualquier otra ofensa.

Advertencia (cantado Advertencia por Conducta).

Stroke concedido al oponente (cantado Stroke por Conducta).

Game concedido al oponente (cantado Game por Conducta).

Partido concedido al oponente (cantado Partido por Conducta).

- 17.3.1 **Si el Arbitro detiene el juego para hacer una Advertencia por Conducta, el Arbitro debe conceder un let.**

- 17.3.2 **Durante un rally, si ocurre un incidente que justifique otorgar un Stroke por Conducta, el Arbitro debe detener el juego, si no se ha detenido aun, y otorgar un stroke. La aplicación de Stroke por Conducta es el resultado del rally.**

- 17.3.3 **Si el Arbitro otorga un Stroke por Conducta como resultado de un incidente entre rallies, el resultado del rally terminado se mantiene y el Stroke por Conducta otorgado es adicional al puntaje pero sin cambio adicional de cajón de servicio.**

- 17.3.4 **Si el Arbitro otorga un Game por Conducta, ese game debe ser el que está en progreso o el siguiente si no lo hay. En el ultimo caso el intervalo entre games no aplicará. El jugador que ofende debe conservar los puntos ya sumados en el game otorgado.**

18. CONTROL DE UN PARTIDO

- (G17) **18.1 Un Arbitro, asistido por un Marcador, normalmente controla un partido. Aunque un Arbitro también puede tomar las responsabilidades del Marcador, la WSF recomienda que los oficiales cumplan su papel por separado.**

18.2 La localización correcta para el Arbitro y el Marcador es en el centro de la pared posterior, tan cerca de la pared como sea posible, encima de la línea de fuera de la pared posterior y preferiblemente sentados.

19. DEBERES DEL MARCADOR

- (G18) 19.1 El Marcador debe cantar el juego, seguido por el puntaje, cantando primero los puntos del servidor. El Marcador debe cantar **los servicios y devoluciones que no sean buenas** utilizando los cantos reconocidos de "Falta", "Falta de Pie", "Not Up", "Baja", "Fuera", "Cambio" y "Alto" ("Stop") **(ver Apéndice 3.1)** como sea apropiado y debe repetir todas las decisiones del Arbitro.
- 19.2 **Al final del rally debe cantar el puntaje sin demora y después de que el Arbitro haya decidido cualquier apelación.**
- 19.3 Si el Marcador hace un canto, el rally debe detenerse.
- 19.4 **El Marcador, si no vio o esta indeciso, no debe hacer cantos.**
- 19.5 Si el juego se detiene **sin que el Marcador haya hecho un canto**, el Marcador, si no vio o está indeciso, debe avisar a los jugadores y el Arbitro debe tomar la decisión pertinente. Si también esta indeciso, el Arbitro debe conceder un let.
- 19.6 **El Marcador debe mantener un registro escrito del puntaje y el lado correcto del servicio.**

(G19)

20. DEBERES DEL ARBITRO

- 20.1 El Arbitro debe **decidir en todas las apelaciones**, tomar decisiones **donde las Reglas lo ameriten** y debe decidir todas las apelaciones contra los cantos del Marcador o falta de ellos. La decisión del Arbitro debe ser final.
- El Arbitro debe anunciar todas las decisiones a los jugadores en la cancha y debe hacer todos los cantos en voz alta lo suficiente para ser escuchado en la cancha y en la tribuna.**
- 20.2 El Arbitro debe ejercer control:
- 20.2.1 **cuando** uno de los **jugadores apela**, incluyendo una apelación contra cualquier especificación;
- 20.2.2 para asegurar que todas las reglas relevantes son aplicadas correctamente;
- 20.2.3 **cuando el comportamiento de cualquier espectador, oficial, director o entrenador es deshonesto para el juego u ofensivo para los jugadores, oficiales o espectadores. El Arbitro debe suspender el juego hasta que el incidente se haya superado y, si es necesario, debe solicitar a la(s) persona(s) que ofendió salir del área de las canchas.**

- 20.3 El Arbitro no debe intervenir en los cantos del Marcador acerca del puntaje a menos que el **Arbitro decida que el Marcador ha cantado el puntaje incorrectamente. En este caso el Arbitro debe corregir el puntaje y el Marcador debe cantar el puntaje corregido.**
- 20.4 El Arbitro no debe intervenir en los cantos del Marcador durante el juego a menos que el Arbitro decida **que** el Marcador ha cometido un error al detener el juego o al permitir que el juego continúe, en tal caso el Arbitro debe actuar inmediatamente de conformidad.
- 20.5 El Arbitro debe hacer cumplir todas **las Reglas** con relación al tiempo.
- 20.6 **El Arbitro debe llevar un registro escrito del puntaje y del lado correcto del servicio.**
- 20.7 El Arbitro es el responsable de asegurar que las condiciones de la cancha sean satisfactorias para el juego.
- 20.8 El Arbitro puede otorgar un partido a un jugador cuyo oponente no está presente en la cancha, listo para jugar, dentro de los 10 minutos **después** de anunciado el tiempo para comenzar a jugar.

APENDICE 1

GUIAS PARA LA INTERPRETACION DE LAS REGLAS

Los números guías son referenciados en el Reglamento

INTRODUCCION

El principio más importante que rige al Reglamento de Squash y sus interpretaciones es permitir un resultado justo a cada partido. Esto requiere que el Arbitro aplique las reglas justamente a ambos jugadores **durante todo** el partido.

Las guías deben ser leídas junto con las Reglas y han sido aprobadas por la Federación Mundial de Squash-WSF.

G1. CAMBIO DE EQUIPO

Con el propósito **de prevenir que un jugador** gane injustamente tiempo para descansar a través de un cambio de equipo, el Arbitro, antes de permitir a un jugador salir de la cancha para hacer el cambio, **debe** estar seguro que en verdad ha habido un deterioro material del equipo.

La preferencia por otra raqueta, o un par de zapatos diferentes donde el deterioro físico no es evidente, no es suficiente razón **para que el jugador** cambie **ese** equipo. **El jugador puede salir de la cancha para hacer el cambio tan rápido como sea posible y debe hacerlo dentro de 90 segundos.**

Si los anteojos de un jugador se rompen o pierde un lente de contacto, **a ese jugador se le permiten 90 segundos, después de los cuales tiene que continuar el juego.**

Si un jugador es incapaz de continuar el juego por falta de equipo alternativo, el Arbitro debe otorgar el partido al oponente.

G2. PERDIDA DE TIEMPO

Perdida de tiempo es un intento de un jugador por ganar injustamente ventaja sobre el oponente. Una discusión prolongada con el Arbitro y una preparación lenta para servir o recibir el servicio son ejemplos. El Arbitro debe aplicar la Regla 17 **cuando** esto ocurra.

Aunque rebotar la bola excesivamente antes de un servicio es pérdida de tiempo, esto no constituye cambio de servicio.

Los jugadores deberían ser conscientes que durante los 90 segundos de intervalo, el canto del Arbitro de "Quince segundos" es un aviso para ellos regresar a la cancha. Un jugador que no esta listo para continuar el juego al llamado de "Tiempo" esta ganando ventaja injustamente y el **Arbitro debe aplicar** la Regla 17.

G3. OBJETOS CAIDOS

La Regla 7.7 especifica que, si un objeto cae (o es arrojado) al piso de la cancha, el juego debe detenerse. Puesto que puede ocurrir una lesión si un jugador pisa cualquier objeto de tamaño o textura significativa, el Arbitro o el Marcador debe detener el juego con la palabra "Alto", o cualquiera de los jugadores puede detenerse y apelar. Si el objeto caído no es advertido por los jugadores y Oficiales hasta el final del rally y el Arbitro determina que no afectó el resultado del mismo, el resultado del rally debe mantenerse (Regla 7.7.6).

Los jugadores son responsables por retener sus equipos. Como regla general, un jugador al que se le cae o arroja un pedazo de su equipo perderá un stroke. Las excepciones son equipo caído como resultado de una colisión cuando el Arbitro debe conceder un let o conceder un stroke dependiendo si el jugador ha hecho una jugada ganadora. Si la colisión resulta en una apelación por interferencia, la Regla 12 tomará prioridad.

Si a un jugador se le cae la raqueta sin colisionar con el oponente, el Arbitro debe permitir que el rally continúe en la mayoría de las circunstancias. Se considera que el jugador esta ya en una desventaja significativa, mientras el jugador puede recoger la raqueta y permanecer en el rally.

El Arbitro debe juzgar aquellas situaciones en las que un jugador arroje o deje caer deliberadamente un objeto al piso de la cancha, bajo la Regla 17.

G4. JUGADOR GOLPEADO CON LA PELOTA INCLUYENDO GIRO E INTENTO POSTERIOR

Si la pelota golpea al oponente el Arbitro debe tomar una decisión en todos los casos y no se requiere un canto del Marcador hasta después que el Arbitro haya tomado una decisión.

Si la pelota, viniendo de la pared frontal, golpea al oponente sin que ocurra una interferencia, el oponente pierde un stroke a menos que aplique intento posterior (Regla 10). La definición de "Intento" especifica que incluso un swing falso de la raqueta o amagar golpear la pelota es un intento, pero la preparación de la raqueta, que comprende solamente el backswing (movimiento hacia atrás) sin movimiento de la raqueta hacia la bola, no es un intento.

Las Reglas 9 y 10 cubren las distintas situaciones en las cuales la pelota yendo hacia la pared frontal golpea al oponente.

Si **la pelota golpea al** jugador que golpea (sin interferencia), este pierde el **rally** y el Marcador **debe** cantar "Not up", porque el **jugador no ha golpeado** la pelota **correctamente**. El **Árbitro no necesita tomar** una decisión **a menos que el Marcador falle en hacer el canto**.

Cuando la pelota golpea a cualquiera de los jugadores y ocurrió una interferencia, el Árbitro **debe** aplicar la Regla 12.

Al decidir jugar la pelota en giro, un jugador tiene que asegurarse que esa devolución no golpeará al oponente. Si el jugador golpea al oponente con la pelota después de un giro, el Árbitro debe otorgar un stroke al oponente, **a menos que el oponente haya hecho un movimiento deliberado para impedir que la devolución alcance la pared frontal, en caso tal el Árbitro debe otorgar un stroke al jugador que golpea**.

G5. **INTERFERENCIA EN VUELTA O EN UN INTENTO POSTERIOR**

Cuando un jugador da un giro o hace un intento posterior para jugar la pelota, el oponente todavía tiene la obligación de hacer el máximo esfuerzo para dar al jugador la libertad de ver, alcanzar y jugar la pelota como está previsto en la Regla 12. Sin embargo, el acto de dar el giro o de recuperar con un intento posterior es a menudo tan rápido que el oponente no tiene la oportunidad razonable de salir antes que ocurra una interferencia. En estos casos, el Árbitro debe conceder un let. Contrariamente, si el oponente tiene suficiente tiempo para salir pero no hizo esfuerzo para hacerlo, o deliberadamente se movió para así crear una interferencia, el Árbitro debe otorgar un stroke al jugador.

Cuando un jugador aparenta jugar la bola por un lado y luego lleva la raqueta a través de su cuerpo para tomar la pelota por el otro lado, no es ni giro ni tampoco intento posterior y, **si ocurre una interferencia, aplica** la Regla 12. Esta situación ocurre frecuentemente después de que la pelota ha golpeado **simultáneamente la pared lateral y la frontal** y luego rebota hacia la mitad de la cancha.

G6. **HACER EL MAXIMO ESFUERZO E INTERFERENCIA MINIMA**

El **oponente tiene** que hacer el máximo esfuerzo por despejar la pelota después de hacer una devolución. **La ruta del oponente debería permitir al jugador acceso directo sin obstrucción** a la pelota, previendo que el **jugador** no se haya movido a jugar la pelota tan rápido que haya bloqueado la salida del **oponente**. **En el último caso el Árbitro debe conceder un let, a menos que el jugador no podría haber hecho una buena devolución, en caso tal el Árbitro no debe conceder un let.**

Sin embargo, es igualmente importante para el **jugador** hacer el máximo esfuerzo para llegar **y jugar la pelota**. Si el **jugador** no hace el máximo esfuerzo para alcanzar y jugar la pelota, es un factor determinante para la

evaluación del Arbitro de cuando podría o no el jugador alcanzar la pelota y hacer una buena devolución.

El **Arbitro debe decidir el** grado de esfuerzo **que el jugador** debería **hacer** para demostrar "hacer el máximo esfuerzo". **Esto no le da al jugador el derecho de** abusar físicamente **del** oponente y **el Arbitro debe penalizar** el contacto físico **significativo o deliberado** bajo la **Regla 12 o Regla 17.**

Cuando un jugador apela por un let, habiendo encontrado alguna interferencia, el Arbitro, cuando decida que la interferencia no tuvo efecto sobre la visión de la pelota y la libertad de alcanzar y jugar la pelota, no debe conceder un let. Esto es interferencia mínima e incluye situaciones en las cuales: el oponente se cruza muy temprano en la trayectoria de la pelota cuando viene de la pared frontal pero todavía permite al jugador tener visión sobre la pelota; el jugador roza al oponente en el camino hacia la pelota sin afectar el acceso directo del jugador; y el swing de la raqueta roza al oponente, ropa o raqueta, sin afectar el swing de la raqueta.

Sin embargo, **cuando** la interferencia ha ocurrido, el Arbitro no **debe** negar **un let** en situaciones **en las cuales** el jugador claramente estuvo haciendo el máximo esfuerzo (aunque corto a causa del contacto físico con el oponente) para llegar y jugar la pelota y ha demostrado al Arbitro la habilidad para alcanzar la pelota.

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

La Regla 12.2.3 otorga al jugador "libertad de golpear la pelota **con un swing razonable**". Si el jugador detiene el juego porque el oponente no le concedió ésta libertad y apela, el Arbitro debe considerar **las siguientes** opciones:

1. **Si el oponente esta demasiado cerca y ha evitado un swing razonable del jugador y es golpeado o podría haber sido golpeado con la raqueta, el Arbitro debe otorgar un stroke al jugador.**
2. **Si el jugador detiene el juego como resultado de un leve contacto de la raqueta con el oponente, quien esta haciendo el máximo esfuerzo por salir, el Arbitro debe conceder un let. Esto es diferente de la interferencia mínima descrita en G6. La cantidad de contacto tiene que ser suficiente para afectar el swing del jugador, pero insuficiente para evitarlo.**
3. **Si el jugador detiene el juego por temor de golpear al oponente y el oponente, aunque cerca, no impide el swing razonable del jugador, el Arbitro debe conceder un let bajo la regla 13.1.2 – temor razonable de lesión. En tanto el oponente no impida un swing razonable, un let es la decisión apropiada.**

4. **Si el jugador detiene el juego por temor de golpear al oponente y el oponente esta fuera del swing razonable, el Arbitro no debe conceder un let, ya que el jugador ha juzgado incorrectamente la posición del oponente.**

G8. METODO DE APELACION

El método correcto de apelación cuando, han ocurrido una interferencia o situaciones bajo la Regla 13, es decir "Let por favor" ("Let please"), y para otras situaciones bajo la Regla 11 se dirá "Apelo por favor".

Los jugadores algunas veces usan otras formas de apelación incluyendo levantar la mano o la raqueta, especialmente **cuando** la comunicación entre los jugadores y el Arbitro es difícil. Un Arbitro que acepte cualquier forma de apelación diferente a la normal "Let please" o **"Apelo por favor" debe estar satisfecho con que** el jugador está **actualmente haciendo una apelación.**

G9. MOMENTO OPORTUNO PARA APELACIONES

El momento para una apelación en una interferencia es importante.

En el caso de una apelación concerniente a visión justa y libertad de golpear la pelota directamente a la pared frontal (comúnmente conocida como "cruzando el vuelo"), el Arbitro **debe** considerar la situación en el 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 cualquier intento de jugar la pelota. Cualquier intento de golpear la pelota después que ha ocurrido la interferencia en el backswing significa que ese jugador ha aceptado la interferencia y de esta manera ha perdido el derecho para apelar.

Si hay una interferencia en el acto de golpear la pelota, lo cual incluye un backswing (preparación) razonable, golpe y una terminación razonable del swing (follow-through), una apelación es justificada. El Arbitro debe considerar tanto si el oponente fue estorbado y no se le dió libertad de jugar la pelota como decidir conceder un let u otorgar un stroke.

Si un jugador apela por no estar listo para recibir el servicio, el Arbitro debe conceder un let, a menos que decida que el jugador ha demorado el juego innecesariamente. En este caso el Arbitro podría aplicar la Regla 17.

G10. APELACION TEMPRANA

Si un jugador hace una apelación por interferencia antes que se conozca el resultado de la **devolución** del oponente, es considerado como una apelación temprana. Si un jugador hace una apelación temprana y la **devolución** del oponente luego es baja o fuera, el Arbitro **debe conceder mantener el resultado del rally, ganando el rally el jugador.**

Cuando el oponente apela por un let por interferencia antes que el jugador ha completado una terminación razonable del swing, follow-through, también es considerado como una apelación temprana. En este caso el oponente no tiene derecho de apelar y el Arbitro no debe conceder un let.

G11. INTERFERENCIA CREADA

En todo momento un **oponente** tiene que **permitir al** jugador acceso directo **sin obstrucción** para jugar la pelota.

Sin embargo, algunas veces ocurre una situación **en la cual** el oponente no ha causado interferencia (p.e. claramente el oponente ha permitido el acceso **directo** requerido) pero el jugador toma un camino indirecto hacia la pelota el cual lleva al jugador **hacia,** o muy cerca de, la posición del oponente. El jugador entonces apela por un let por haber sido "obstruido" en el acceso a la pelota.

Si no hay una razón evidente para tomar este camino indirecto, el jugador ha creado una interferencia donde no existía ninguna y, si el jugador apela, el Arbitro no debe conceder **un let**. Si el jugador podría haber hecho una buena devolución no es una consideración – a fin de permanecer en el rally el jugador tiene que alcanzar y jugar la pelota.

Esto es **diferente de** dos situaciones **en las cuales** un jugador, en el intento de recuperarse de una situación de desventaja, no tiene acceso directo a la bola. **En la primera situación el jugador** esta al "contra-pie" y anticipa el golpe del oponente a un lado, empieza a moverse a ese lado, pero ha adivinado erróneamente, cambia la dirección para encontrar al oponente en el camino. En esta situación el **Arbitro debe conceder** un let al jugador si la recuperación es suficiente para demostrar que el jugador **podría haber hecho una buena** devolución. De hecho, **si el oponente evita al jugador que viene, jugar una devolución ganadora, el Arbitro debe otorgar un stroke a ese jugador.**

En segundo lugar, si un jugador realiza una pobre devolución eso da al oponente una posición de ventaja, el **Arbitro debe conceder** un let al jugador solo si, yendo en línea recta hacia la pelota para la próxima devolución, el Arbitro determina que, a no ser por la interferencia, ese jugador podría haber sido capaz de alcanzar y jugar la pelota.

G12. CONTACTO FISICO SIGNIFICATIVO O DELIBERADO

El contacto físico significativo o deliberado va en detrimento del juego y es potencialmente peligroso. En casos obvios el Arbitro debe detener el rally y asignar la penalización apropiada. Cuando el jugador "empuje" al oponente y esto no tenga efectos significativos para el oponente, el Arbitro debe permitir que el rally continúe y hacer la advertencia al jugador al final del rally. Cuando si hay efectos significativos, el Arbitro debe detener el juego y aplicar la Regla 17.

G13. PELOTA ROTA

Cuando el receptor, sin intentar devolver el servicio, apela que la pelota esta rota, el Arbitro normalmente concederá un let para ese rally. Sin embargo, si el Arbitro considera que la pelota se rompió en el rally anterior, el Arbitro debe conceder un let por el rally anterior.
Esto también aplica si el servicio no es bueno.

G14. SANGRADO, ENFERMEDAD, INCAPACIDAD O LESION

1. Si el jugador tiene un sangrado visible, el Arbitro debe requerir al jugador salir de la cancha inmediatamente. El Arbitro no debe permitir que el juego continúe mientras el sangrado sea visible. El Arbitro debe permitir tiempo de recuperación para el sangrado de acuerdo a la Regla 16.1. Un jugador, incapaz de detener el sangrado dentro del tiempo que el Arbitro ha permitido, debe o conceder un game para obtener los 90 segundos adicionales y luego continuar el juego sin sangrado, o conceder el partido.

Si la ropa de un jugador se ha manchado de sangre como resultado de la lesión, el jugador debe cambiarse esa ropa antes de continuar el juego.

Si el sangrado ocurre después que se ha concedido tiempo de recuperación, el Arbitro no debe conceder tiempo de recuperación adicional, excepto que el jugador puede conceder el game en progreso y utilizar el intervalo entre games para recuperarse.

2. Un jugador que sufre enfermedad o discapacidad en la cancha tiene la opción, excepto cundo hay sangrado visible, de terminar el game en progreso o de conceder ese game o el partido.

Un jugador que no desee conceder el partido, pero requiere tiempo de recuperación o necesite salir de la cancha, debe conceder el game. Después de informar al Arbitro, el jugador debe tomar los 90 segundos del intervalo entre games para recuperarse, y luego estar

listo para jugar; o conceder el partido. **El jugador puede conceder solamente un game.**

Si un jugador vomita o **de otra manera diferente hace que la cancha no este en condiciones para jugar,** el Arbitro **debe conceder** el partido al oponente, sin considerar si el jugador enfermo es capaz de continuar el juego (Regla 17.). La decisión del Arbitro concerniente a las condiciones de la cancha es final.

En el caso de síntomas de cansancio, alegar lesiones no razonablemente evidentes para el Arbitro o dolencias preexistentes, el **Arbitro no debe permitir** tiempo de recuperación (excepto **cuando el Arbitro debe conceder** al jugador la opción de conceder un game **para tomar los 90** segundos de intervalo entre games **y luego continuar el juego**). En esta categoría se incluyen los calambres, otros dolores abdominales o calambres musculares, nausea real o inminente y asfisia incluyendo condiciones asmáticas.

3. **Si un jugador es lesionado,** el Arbitro, **después de confirmar que la lesión es genuina, debe** advertir a los jugadores los requisitos de las **Reglas, informar a los jugadores la categoría de la lesión y** debe indagar sobre las intenciones del jugador con respecto a la reanudación del juego.

Cuando un jugador sufre una lesión auto-infligida, p.e. una lesión en la cual el oponente no esta involucrado claramente como **se describe** en la Regla 16.3.1.1, el Arbitro **debe** conceder tiempo de recuperación permitido en la Regla 16.3.3.1.

Dicha lesión pudo ser el resultado de un golpe, especialmente en la cara o la cabeza, como resultado de la **colisión** del jugador con **las paredes o el piso, o un posible desgarre muscular o torcedura de una articulación causando que el jugador se detenga repentinamente.**

Es responsabilidad del jugador lesionado regresar a la cancha cuando el Arbitro ha llamado "Tiempo", continuar el juego o solicitar una extensión del tiempo de recuperación, si se requiere, en el caso de una lesión la cual esta todavía sangrando. Si el jugador no esta presente cuando "Tiempo" es llamado, el Arbitro debe otorgar el partido al oponente.

El jugador debe tomar la decisión de continuar el juego. El papel del Arbitro es decidir si existe una lesión, aplicar y observar los intervalos de tiempo y aplicar **las Reglas** cuando **la** totalidad del tiempo **de recuperación** asignado ha transcurrido.

G15. DAR INSTRUCCIONES (COACHING)

Dar instrucciones es solamente permitido durante el intervalo entre games. **Dar instrucciones no incluye comentarios breves** para animar entre

rallies que claramente no tienen efecto en la continuidad del juego. El Arbitro **debe decidir si los comentarios son de animo permisibles o instrucciones impropias.**

El uso de ayudas externas de comunicación es prohibido.

El Arbitro puede penalizar dar instrucciones de cualquier forma durante el juego, aplicando la Regla 17 al jugador que esta siendo instruido.

G16. PROGRESION DE PENALIZACIONES

Las penalizaciones disponibles para el Arbitro bajo la Regla 17, son:
 Advertencia (Warning), se canta Advertencia de Conducta (Conduct Warning).
 Stroke otorgado al oponente; se canta Stroke por Conducta (Conduct Stroke).
 Game otorgado al oponente; se canta Game por Conducta (Conduct Game).
 Partido otorgado al oponente; se canta Partido por Conducta (Conduct Match).

Las guías para aplicar las penalizaciones son las siguientes:

Cuando el Arbitro impone la primera penalización por una ofensa en particular, esta **debe** ser una advertencia, un stroke, un game o el partido, **dependiendo de la gravedad de la ofensa.** Sin embargo, cualquier penalización subsiguiente por el mismo tipo de ofensa **para el mismo jugador** no debe ser **menos severa** que la penalización anterior para esa ofensa. Así el Arbitro puede otorgar **mas de una** advertencia o stroke por el mismo tipo de ofensa si el **Arbitro decide que** la ofensa no justifica una penalización mas severa.

Cuando el Arbitro otorga una penalización debe usar la siguiente terminología:
 Advertencia de Conducta (nombre del jugador o del equipo) por (Ofensa).
 Stroke por Conducta (nombre del jugador o **del equipo**) por (Ofensa),
 stroke para (nombre del oponente o **equipo oponente**).
 Game por Conducta (nombre del jugador o **del equipo**) por (Ofensa),
 game para (nombre del oponente o **equipo oponente**).
 Partido por Conducta (nombre del jugador o **del equipo**) por (Ofensa),
 partido para (nombre del oponente o **equipo oponente**).

El Marcador solamente **debe** repetir la parte de la decisión del Arbitro **que** afecte el puntaje.

G17. UN SOLO OFICIAL

Si no es posible tener dos Oficiales para un partido, **un solo** Oficial actúa como Marcador y Arbitro. El Oficial hace los cantos del juego y del puntaje como Marcador y responde a las apelaciones como Arbitro.

Cuando hay un solo Oficial, las decisiones las cuales el Arbitro normalmente toma directamente – como cuando la pelota golpea al jugador o cuando responde apelaciones bajo la Regla 12 – no presenta problemas. Sin embargo, hay limitaciones en el proceso de apelaciones relacionadas con las decisiones del Marcador.

Específicamente, un Marcador que hace un canto afirmativo (p.e. "Fuera") es improbable, como Arbitro, revocar esa decisión en una apelación. Por otro lado, en el caso que el Marcador se equivoque en el canto (p.e. una sospechosa falta en el servicio), una apelación puede valer la pena porque la respuesta del Arbitro debe ser "Buena" o "Incierta". En el último caso el Arbitro debe conceder un let.

G18. GUIAS PARA EL MARCADOR

El Marcador debe cantar los servicios y las devoluciones que no sean buenas tan pronto como ellas ocurran utilizando el canto apropiado, de esta manera suspendiendo el rally.

El orden correcto del canto es:

1. Cualquier cosa que afecte el puntaje.
2. El puntaje con los puntos del que sirve, siempre primero.
3. Comentarios al puntaje:

Algunos ejemplos son:

"Not up, cambio, 4-3".

"Baja, 8 iguales, set one, game ball (punto de game)".

"Fuera, 8 iguales, set two".

"Si let, 3-4".

"No let, cambio, 5-7".

"Stroke para Rodríguez, 8-2, Match ball (punto de partido)".

"Falta de pie, cambio, 0-0".

"Falta" (apelación del que sirve, Arbitro incierto). **"Si** let, 8-3, game ball (punto de game)".

Introducción del partido:

"Rodríguez al servicio, Pérez recibiendo, mejor de 5 games, 0-0".

Final del game:

"9-7, game para Rodríguez. Rodríguez lidera un game a cero".

"10-9, game para Rodríguez. Rodríguez lidera dos games a cero".

"9-3, game para Pérez. Rodríguez lidera dos games a uno".

"9-4, game para Pérez, dos games iguales".

"10-8, partido para Rodríguez, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8".

Comienzo del game siguiente:

"Rodríguez lidera un game a cero, 0-0".

"Rodríguez lidera dos games a uno, Pérez al servicio, 0-0".

"Dos games iguales, **Rodríguez al servicio**, 0-0".

Después de otorgar una penalización por Conducta:

"Stroke para Rodríguez, 7-2".

"9-7, game para Pérez, 2 games iguales".

G19. GUIAS PARA EL ARBITRO

Al dirigirse a los jugadores:

Los oficiales deben utilizar el apellido de los jugadores, en vez del nombre de pila, cuando de dirijan a los jugadores. Esto elimina cualquier apariencia de familiaridad que los jugadores o los espectadores pudieran interpretar como favoritismo.

Explicaciones:

Después de una apelación de un jugador, el Arbitro **normalmente da la** decisión y el juego continúa. Sin embargo, en algunas ocasiones, puede ser apropiado explicar la decisión a los jugadores.

En esos casos el Arbitro **puede** dar una explicación concisa después de la decisión. Es útil para los jugadores si el Arbitro utiliza la terminología de la regla apropiada cuando explique una decisión.

APENDICE 2

DEFINICIONES

- APELACION** Solicitud de un jugador para que el Arbitro **tome una decisión**. La palabra "Apelación" es utilizada en dos contextos:
- 1) **Para solicitar** al Arbitro conceder un let, **u otorgar un stroke**;
 - 2) **Para solicitar** al Arbitro **revisar la** decisión del Marcador. La manera correcta de apelar un jugador es "Apelo por favor" o "Let por favor".
- ARBITRO DE TORNEO/CAMPEONATO** Persona a la que se le ha dado la total responsabilidad de todos los asuntos de Marcadores y Arbitros a través del torneo, incluyendo la designación y reemplazo de Oficiales para partidos. **(Ver el folleto de la WSF "Guías para Arbitro de Torneos" para una descripción completa.)**
- BAJA** **Termino** utilizado para indicar **que** un buen servicio o devolución ha golpeado el piso antes de alcanzar la pared frontal, o ha golpeado el tablero o la caha **antes de golpear el piso**. ("Baja" también es un canto del Marcador.)
- BACKSWING RAZONABLE** Acción de un jugador para mover la raqueta lejos de su cuerpo **para preparar** un swing hacia la pelota. Un backswing es razonable si no es excesivo. Un backswing excesivo es aquel en el que el brazo con la raqueta del jugador está extendido hacia la posición de brazo recto y/o la raqueta esta extendida con el eje aproximadamente horizontal. **El Arbitro debe decidir cuando un backswing es razonable o excesivo.**
- CAJON (DE SERVICIO)** Área cuadrada en cada cuarto de la cancha limitado por parte de la línea corta, parte de la pared lateral y por otras dos líneas y desde donde adentro sirve el servidor.
- CALENTAMIENTO** **Tiempo permitido, inmediatamente antes del comienzo del juego, a los jugadores para prepararse en la cancha del partido y calentar la pelota hasta la condición de juego.**
- CAMBIO** Condición cuando ocurre un cambio de servidor. ("Cambio" también es un canto del Marcador.)
- CHAPA** Area debajo del tablero, que cubre la totalidad del ancho de la cancha, la cual debe ser construida de un material que produzca un sonido distintivo cuando es golpeada por la pelota.
- COMPETENCIA** Partido competitivo de campeonato, torneo, liga u otro.

- CORRECTAMENTE** La pelota que es golpeada por la raqueta, sostenida en la mano, no más de una vez **y sin** contacto prolongado de la raqueta.
- CUARTO DE LA CANCHA** Una de las dos partes iguales de la cancha limitado por la línea corta, la pared posterior y la línea de media cancha.
- ESPECIFICADA** La descripción dada a las pelotas, raquetas y canchas que cumplen los requisitos de las especificaciones de la WSF.
- JUGADOR DEMASIADO CERCA** Situación de un oponente que esta demasiado cerca del golpeador y no da libertad para **(CROWDING)** jugar la pelota.
- FOLLOW-THROUGH RAZONABLE** Acción de un jugador que continua el movimiento de la raqueta después de haber contactado la pelota. Un follow-through es razonable si no es excesivo. Un follow-through excesivo es uno en el cual el brazo con la raqueta esta extendido hacia la posición de brazo recto con la raqueta también extendida con el eje horizontal, particularmente cuando la posición extendida se mantiene por mas de un momento. Un follow-through excesivo también es uno en el cual el brazo extendido hacia una posición recta marca un gran arco que continua el trayecto de la pelota. **El Arbitro debe decidir cuando un follow-through es razonable o excesivo.**
- FUERA** **Termino** que se utiliza para indicar que, **o** la pelota ha golpeado la línea de fuera, **o** la pared por encima de la línea de fuera, **o** el techo, o cualquier accesorio sujeto del techo y/o pared por encima de la línea de fuera, o la pelota ha pasado a través de cualquier accesorio sujeto del techo y/o pared por encima de la línea de fuera. En adición, en las canchas en las cuales no están totalmente cerradas, la pelota ha pasado por encima de la línea de fuera y fuera de la cancha sin tocar ninguna pared o, si no hay línea de fuera, ha pasado por encima de cualquier pared y fuera de la cancha. (“Out (fuera)” es **también un canto del Marcador**”).
- GOLPEADOR** Jugador que tiene el turno de golpear la pelota después que esta ha rebotado en la pared frontal, o quien esta en proceso de golpear la pelota, o quien – hasta el momento que la devolución alcanza la pared frontal – recién ha golpeado la pelota.
- INTENTO** **El movimiento de la raqueta desde la posición del backswing hacia la pelota.**
- INTERVALO** **Periodo de tiempo prescrito por las Reglas para una dilación en el juego.**
- GAME** Parte de un partido, que comienza con un servicio y concluye cuando el **puntaje de un jugador llega** a nueve o diez puntos de acuerdo a las reglas.

- GAME BALL** Estado en el puntaje cuando el servidor requiere un punto para ganar el game en progreso. ("Game ball (punto de game)" es también un canto del Marcador").
- GIRO** La acción del golpeador en la que este sigue la pelota y el jugador físicamente gira, o se deja pasar la pelota alrededor de él quien, en cualquier caso, golpea la pelota por la derecha de su cuerpo después de que ésta ha pasado por la izquierda (o viceversa).
- LANZAMIENTO** Acción de un jugador para soltar o lanzar la pelota desde la mano o la raqueta para servir.
- LET** Un rally sin decisión. **Si el Arbitro concede un let, ningún jugador gana punto por ese rally** y el servidor **debe** servir otra vez desde el mismo cajón.
- LINEA CORTA** Línea en el piso que se extiende a lo ancho de toda la cancha.
- LINEA DE FUERA** Línea continua que comprende la línea de la pared frontal, líneas de ambas paredes laterales y la línea de la pared posterior y marca los límites superiores de la cancha.
Nota: Cuando una cancha esta construida sin dicha línea, p.e. las paredes comprenden solamente el área de juego, o sin parte de dicha línea (p.e. una pared posterior de vidrio) y la pelota en juego golpea parte de la superficie horizontal superior de esa pared y se desvía adentro de la cancha, la pelota es fuera. El Marcador **debe tomar** la decisión de manera normal, sujeto a la **apelación del jugador** al Arbitro.
- LINEA DE MITAD DE CANCHA** Línea en el piso paralela a la pared lateral, que divide esa parte de la cancha entre la línea corta y la pared posterior en dos partes iguales, y al encontrarse con el medio de la línea corta forma la "T".
- LINEA DE SERVICIO** Línea en la pared frontal **entre el tablero y la línea de fuera**, que se extiende en la totalidad del ancho de la cancha.
- MANO** Periodo de tiempo en que un jugador pasa de ser servidor a receptor.
- MATCH BALL** Estado en el puntaje cuando el servidor requiere un punto para ganar el partido ("Match ball (punto de partido)" es también un canto del Marcador").
- MEDIO TIEMPO** Mitad del calentamiento. ("Medio tiempo" es también un canto del Marcador).
- NOT UP** Expresión utilizada para indicar **que** un jugador **no golpeó** la pelota de acuerdo con las **Reglas**. "Not up" aplica cuando **alguno de los dos jugadores no golpeó la pelota correctamente, o** la pelota

rebotó mas de una vez en el piso antes que el jugador la golpeó, o la pelota tocó al jugador o algo que usaba o llevaba puesto diferente a la raqueta, o el servidor hizo uno o mas intentos de golpear la pelota pero falló al hacerlo. (“Not up” es también un canto del Marcador”).

OFICIALES	El Marcador y el Arbitro.
PARTIDO	Contienda completa entre dos jugadores, que comienza con el calentamiento y concluye con el final del ultimo rally.
<u>POSICION DE GOLPEAR</u>	<u>Preparación de la raqueta antes de hacer un intento.</u>
PUNTO	Unidad del sistema de conteo. El Marcador adiciona un punto al puntaje del jugador cuando este es el servidor y gana un rally o se le otorga un stroke.
<u>RALLY</u>	Solo un servicio, o un servicio y cualquier numero de devoluciones de la pelota, que termina cuando <u>un jugador no puede hacer una buena devolución, el jugador apela, el Marcador hace un canto o el Arbitro detiene el juego.</u>
<u>SERVICIO</u>	<u>Acción de un jugador para poner la pelota en juego al inicio de un rally.</u>
<u>STROKE</u>	<u>Decisión del Arbitro en la cual el resultado es que el jugador gana el rally, sumando de esa manera un punto si es el servidor o convirtiéndose en el servidor si era el receptor.</u>
<u>SWING RAZONABLE</u>	<u>Este consiste en un backswing (preparación) razonable, golpe a la pelota y una terminación razonable del swing (follow-through).</u>
TABLERO	Marca (línea) horizontal más baja en la pared frontal, con la chapa debajo de ella cubriendo todo el ancho de la cancha.

APENDICE 3.1

CANTOS DEL MARCADOR

Los cantos del Marcador reconocidos están definidos como sigue.

Cantos hechos por el Marcador referidos en la **Regla 19** como **DEBERES DEL MARCADOR**

FALTA	Para indicar que el servicio es falta. Ver Reglas 4.4.3 y 4.4.4.
FALTA DE PIE	Para indicar que el servicio es falta de pie. Ver Regla 4.4.1.
NOT UP	Para indicar que <u>el jugador no golpeó</u> la bola de acuerdo a las Reglas . (Ver definición en el Apéndice 2).
BAJA	Para indicar que un buen servicio o devolución ha golpeado el piso antes de alcanzar la pared frontal o ha golpeado el tablero o la chapa. (Ver definición en el Apéndice 2).
FUERA	Para indicar que un buen servicio o devolución ha salido. (Ver definición en Apéndice 2).
CAMBIO	Para indicar que el servidor se ha convertido en receptor, p.e. ha ocurrido un cambio de servidor. (Ver definición en Apéndice 2).
ALTO	Para detener el juego cuando es conveniente, cuando el Arbitro lo ha decidido y otros cantos no son relevantes.

Cantos hechos por el Marcador referidos en la **Regla 2** como **EL PUNTAJE**

'4-3	Un ejemplo del puntaje. El puntaje del servidor siempre se canta primero, así en este ejemplo el servidor lidera por cuatro puntos a tres. Si los puntos son iguales la palabra utilizada es "iguales" (p.e. "seis iguales").
SET ONE	Para indicar que el game en progreso se va a jugar a nueve puntos después que el puntaje ha llegado a 8 iguales (se canta solo una vez en cada game).

SET TWO	Para indicar que el game en progreso se va a jugar a diez puntos después que el puntaje ha llegado a 8 iguales (se canta solo una vez en cada game).
GAME BALL	Para indicar cada vez que ocurre que el servidor requiere un punto para ganar el game en progreso. Ver definiciones "GAME BALL".
MATCH BALL	Para indicar cada vez que ocurre que el servidor requiere un punto para ganar el partido. Ver definiciones "MATCH BALL".

Cantos hechos por el Marcador referidos en la **Regla 19 (Repetir las Decisiones del Arbitro)**.

<u>SI LET, LET</u>	<u>Repetir la decisión del Arbitro</u> cuando un rally se va a jugar nuevamente.
<u>STROKE PARA</u>	<u>(NOMBRE DEL JUGADOR O DEL EQUIPO)</u> <u>Repetir la decisión del Arbitro de otorgar</u> un stroke a ese jugador o equipo.
<u>NO LET</u>	<u>Repetir la decisión del Arbitro</u> cuando una apelación de let es rechazada.

APENDICE 3.2

CANTOS DEL ARBITRO

Los cantos del Arbitro reconocidos están definidos como sigue.

ALTO	Para detener el juego.
TIEMPO	Para indicar que el periodo de tiempo indicado en las reglas ha concluido.
MEDIO TIEMPO	Para advertir a los jugadores la mitad del periodo de calentamiento.
SI LET	Cuando se concede un let, después de una apelación del jugador por un let.
NO LET	Cuando se rechaza una apelación del jugador por un let.
STROKE PARA	(JUGADOR O EQUIPO) Para advertir que al jugador <u>o equipo nombrado</u> se le ha otorgado un stroke.
QUINCE SEGUNDOS	Para advertir a el(los) jugador(es) que faltan quince segundos del intervalo permitido.
LET	Para advertir que un rally va a ser jugado nuevamente en circunstancias donde la palabra "Si let" no aplica. Puede ser acompañado por una explicación.
ADVERTENCIA DE CONDUCTA	Para informar al jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Arbitro esta dando una advertencia.
STROKE DE CONDUCTA	Para informar al jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y que el Arbitro ha otorgado un punto al oponente.
GAME DE CONDUCTA	Para informar al jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y <u>que el Arbitro ha otorgado</u> un game al oponente.
PARTIDO DE CONDUCTA	Para informar al jugador de una ofensa cometida bajo la Regla 17 y <u>que el Arbitro ha otorgado</u> el partido al oponente.

APENDICE 4.1

Diagrama: Línea de Pensamiento del Arbitro para la Regla 12

INTERFERENCIA

			Decisión	Regla
<u>Ocurrió una interferencia?</u>	→	NO	NO LET	12.7.1
SI ↓				
<u>La interferencia fue mínima?</u>	→	<u>SI</u>	<u>NO LET</u>	<u>12.7.1</u>
<u>NO</u> ↓				
El jugador obstruido pudo haber alcanzado la pelota y haber hecho una buena devolución e hizo su máximo esfuerzo para hacerlo?	→	NO	NO LET	12.7.2
SI ↓				
El jugador obstruido pasó el punto de interferencia y continuó?	→	SI	NO LET	12.7.3
NO ↓				
El jugador obstruido creó la interferencia al moverse hacia la pelota?	→	SI	NO LET	12.7.4
NO ↓				
El oponente hizo el máximo esfuerzo para evitar la interferencia?	→	NO	STROKE para <u>jugador</u>	12.8.1
SI ↓				
La interferencia <u>impidió</u> un swing razonable del <u>jugador</u> ?	→	SI	STROKE para <u>jugador</u>	12.8.2
NO ↓				
Pudo el jugador obstruido haber hecho una devolución ganadora?	→	SI	STROKE para <u>jugador</u>	12.8.3
NO ↓				
El jugador obstruido hubiera golpeado al oponente con la pelota yendo directamente a la pared frontal o si iba a la pared lateral podría haber sido una devolución ganadora?	→	SI	STROKE para <u>jugador</u>	12.8.4
	↘	NO	SI LET	12.9

APENDICE 4.2

Diagrama: Decisiones del Arbitro bajo la Regla 16

SANGRADO, ENFERMEDAD, DISCAPACIDAD O LESION

Incidente	Acción del Arbitro	Tiempo de recuperación	Decisión	Regla
Sangrado	Detener el juego. Conceder tiempo para detener el sangrado, cubrir la herida o cambiar la ropa. Permitir que el juego continúe, una vez se detenga el sangrado.	A discreción del Arbitro	Conceder tiempo	16.1
Sangrado recurrente	Detener el juego. Otorgar el game y conceder los 90 segundos de intervalo entre games.	Ninguno	Otorgar el game al oponente	16.1.1
	↓			
Sangrado imparable	Si después de 90 segundos del intervalo entre games el sangrado continua, el Arbitro otorga el partido.	Ninguno	Otorgar el partido al oponente	16.1.1
Enfermedad o discapacidad	Solicitar al jugador que continúe, conceder el game tomando los 90 segundos de intervalo entre games, o conceder el partido.	Directamente ninguno	El jugador decide	16.2
Lesión:	Confirmar que la lesión es genuina. Decidir la categoría de la lesión, anunciándolo a los jugadores.		Decidir categoría	16.3
Auto-infligida	Conceder tiempo de recuperación inicial.	3 minutos	Conceder tiempo	16.3.3.1
	↓			
	Si se requiere tiempo de recuperación adicional, otorgar ese game al oponente y conceder los 90 segundos del intervalo.	90 segundos	Otorgar el game	16.3.3.1
Contribuida	Conceder tiempo de recuperación.	Una hora	Conceder tiempo	16.3.3.2
	↓			
	Si se requiere tiempo adicional, considerar el horario del torneo.	A discreción del Arbitro	Conceder tiempo	16.3.3.2
Causada por el oponente	Aplicar la Regla 17. Si el jugador es incapaz de continuar, otorgar el partido al jugador lesionado.	Ninguno	Penalizar con la Regla 17, otorgar el partido	16.3.3.3

APENDICE 5.1

DESCRIPCION Y DIMENSIONES DE LA CANCHA PARA SENCILLOS

DESCRIPCION

Una Cancha de Squash es un rectángulo con cuatro paredes verticales de altura diferente: Pared Frontal, Paredes Laterales y Pared Posterior. La cancha tiene un piso plano y una altura libre por encima del área de la cancha.

DIMENSIONES

Longitud de la cancha entre la superficie de juego	9750 mm
Ancho de la cancha entre la superficie de juego	6400 mm
Diagonal	11665 mm
Altura encima del piso desde el borde mas bajo de la Pared Frontal	4570 mm
Altura encima del piso desde el borde mas bajo de la Pared Posterior	2130 mm
Altura encima del piso desde el borde mas bajo de la Línea de Servicio de la Pared Frontal	1780 mm
Altura encima del piso hasta el borde mas alto del Tablero	480 mm
Distancia hasta el borde más cercano de la Línea Corta desde la Pared Posterior	4260 mm
Dimensiones internas del Cajón de Servicio	1600 mm
Ancho de todas las líneas y el Tablero	50 mm
Altura libre mínima por encima del piso de la cancha	5640 mm

NOTAS

1. La Línea de la Pared Lateral esta en ángulo recto (90°) con la Línea de la Pared Frontal y la Línea de la Pared Posterior.
2. El Cajón de Servicio es un cuadrado formado por la Línea Corta, la Pared Lateral y otras dos líneas marcadas en el piso.
3. El largo, el ancho y la diagonal de la cancha son medidos a la altura de 1000 mm por encima del piso.
4. Se recomienda que las Líneas de la Pared Frontal, Paredes Laterales, Pared Posterior y Tablero tengan alguna forma de tal manera que se refleje cuando la pelota golpee en ellas.
5. El Tablero no debe sobresalir de la Pared Frontal mas de 45 mm.
6. Se recomienda que la puerta de la cancha esté en el centro de la Pared Posterior.
7. La configuración general de una Cancha de Squash, sus dimensiones y sus demarcaciones son ilustradas en el diagrama.

CONSTRUCCION

Una Cancha de Squash puede ser construida por un numero de materiales teniendo en cuenta que provean las características adecuadas para el rebote de la bola y sean seguras para el juego; sin embargo, la WSF publica unas Especificaciones para Canchas de Squash las cuales contienen los estándares recomendados. Los estándares deben ser satisfechos para el juego competitivo, como se requiere por las Federaciones Nacionales de Squash.

DIAGRAMA DE LAS DIMENSIONES DE LA CANCHA DE SQUASH

APENDICE 5.2

ESPECIFICACIONES DE UNA PELOTA PUNTO AMARILLO ESTANDAR

La siguiente especificación es la estándar para una pelota punto amarillo para ser usada bajo el Reglamento de Squash.

Diámetro	(milímetros)	40.0 +/- 0.5
Peso	(gramos)	24.0 +/- 1.0
Dureza	(N/mm) @ 23 grados C.	3.2 +/- 0.4
Fortaleza de Unión	(N,mm)	6.0 mínimo
Elasticidad de Rebote	- de 100 pulgadas/ 254 centímetros	
@ 23 grados C.	12% mínimo	
@ 45 grados C.	26% - 33%	

NOTAS

1. El procedimiento completo para examinar las pelotas con las especificaciones antes mencionadas esta disponible en la WSF. **Si es solicitado, la WSF dispondrá todo lo necesario para examinar las pelotas bajo procedimientos estandarizados.**

2. No se establecen especificaciones para pelotas de velocidad mas rápida o más lenta, las cuales pueden ser utilizadas por jugadores de mayor o menor habilidad o en canchas con condiciones mas calientes o mas frías que aquellas utilizadas para determinar las especificaciones de la pelota punto amarillo. A medida que aumenta la velocidad de la bola, ella puede cambiar de diámetro y de peso en las especificaciones antes mencionadas para los estándares de punto amarillo. Se recomienda que la pelota lleve un color permanente como código de marca para indicar su velocidad y categoria de uso. También se recomienda que la pelota para principiantes y avanzados sea conforme al rebote como se muestra a continuación:

<u>Principiantes</u>	<u>Elasticidad de Rebote @ 23 grados C no menos de 17%</u>
	<u>Elasticidad de Rebote @ 45 grados C 36% a 38%</u>
<u>Avanzados</u>	<u>Elasticidad de Rebote @ 23 grados C no menos de 15%</u>
	<u>Elasticidad de Rebote @ 45 grados C 33% a 36%</u>

Las especificaciones de las pelotas que actualmente cumplan estos requisitos pueden ser obtenidas en la WSF, previa solicitud.

La velocidad de las pelotas también puede ser indicada como sigue:

Super lenta -	Punto Amarillo
Lenta -	Punto Blanco o Punto Verde
Media -	Punto Rojo
Rápida -	Punto Azul

3. Las pelotas Punto Amarillo las cuales son utilizadas para Campeonatos Mundiales o estándares similares de juego tienen que cumplir las especificaciones mencionadas anteriormente pero un examen subjetivo adicional será llevado a cabo por las WSF con jugadores de estándar identificado para determinar la conveniencia de la nominación como pelota de Campeonato. **Las pelotas más lentas destinadas para uso de los jugadores elite y de Campeonato, si se requiere, pueden ser identificadas por un doble punto amarillo. Estas pelotas serán consideradas para el propósito de esta especificación, ser las pelotas de squash punto amarillo.**

4. **Desde Mayo 1 de 2001, las pelotas punto amarillo de diámetro de mas de 40.0 mm especificadas anteriormente, pero que de otro modo de encuentran en las especificaciones, pueden ser autorizadas para utilizarse en torneos por el cuerpo oficial de la organización.**

APENDICE 5.3

DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH

DIMENSIONES

Longitud máxima	686 mm
Ancho máximo, medido al ángulo recto del marco de la raqueta	215 mm
Longitud máxima de las cuerdas	390 mm
Area encordada máxima	500 cm cuadrados
Ancho mínimo del cualquier marco u otra parte estructural (medido a ras de las cuerdas)	7 mm
Grosor máximo de cualquier marco u otra parte estructural (medido en ángulo recto a ras de las cuerdas)	26 mm
Radio mínimo a cualquier punto de la curvatura exterior del marco	50 mm
Radio mínimo de la curvatura de cualquier borde del marco u otra parte estructural	2 mm

PESO

Peso máximo	255 gr
-------------	--------

CONSTRUCCION

- a) La cabeza de la raqueta esta definida como la parte de la raqueta que contiene o rodea el área encordada.
- b) Las cuerdas y sus terminales deben estar dentro de la parte hueca de la cabeza de la raqueta o, en casos en donde sea inapropiado a causa del material de la raqueta, o el diseño, deben estar protegidas por una cinta o faja de seguridad adherida.
- c) La cinta o faja de seguridad (bumper) debe ser de un material flexible que no pueda plegarse en bordes filosos tornándose abrasivos al contacto con el piso o las paredes.
- d) La cinta o faja de seguridad debe ser de un material blanco, sin color ni pigmento. Cuando por razones estéticas el fabricante elige utilizar una cinta con color, debe demostrar satisfacción de la WSF que ésta no deja trazos de color en las paredes o el piso después del contacto.
- e) El marco de la raqueta debe ser de un color y/o material que no deje marca en las paredes o el piso luego de un impacto en el juego normal.
- f) Las cuerdas deben ser de tripa, nylon o un material sustituto, estipulando que no se utilice metal.
- g) Solo dos capas de cuerdas deben ser permitidas y ellas deben ser entrelazadas alternativamente o tejidas cuando se cruzan, y el tejido de las cuerdas debe generalmente ser uniforme y formar un plano sencillo a través de la cabeza de la raqueta.
- h) Cualquier anti-vibrador, separador de cuerdas u otro dispositivo adherido a cualquier parte de la raqueta debe ser utilizado únicamente para limitar o prevenir el desgaste y ruptura o vibración y ser razonable en tamaño y colocado para dicho propósito. No debe ser adherido a ninguna parte de las cuerdas dentro del área de golpe (definida como el área formada por las cuerdas entrecruzadas).

- i) No debe haber áreas sin encordado dentro de la estructura de la raqueta que permita el paso de una esfera más grande de 50 mm de diámetro.
- j) La estructura total de la raqueta incluyendo la cabeza debe ser simétrica con respecto al centro de la raqueta vista en línea vertical de la cabeza al eje y vista de frente.
- k) Todos los cambios en la especificación de la raqueta serán sujetos a un periodo de notificación de dos años antes de hacerse efectivo.

La Federación Mundial de Squash deberá decidir en casos de duda de si una raqueta o prototipo cumple con las especificaciones anteriores, o de otro modo si es aprobado o no para jugar y publicará guías para asistir en las interpretaciones anteriores.

APENDICE 6

LENTES PROTECTORES

La WSF recomienda que todos los jugadores de Squash deberían utilizar medidas de protección para los ojos adecuadamente sobre estos en todo momento durante el juego, fabricadas con un Estándar Nacional apropiado. Es responsabilidad del jugador asegurar que la calidad del producto utilizado sea satisfactoria para el propósito.

Desde **Octubre 2000** los Estándares Nacionales de Protección de Ojos para Deportes de Raqueta son publicados por Canadian Standars Association, United States ASTM, Standars Australia/New Zealand y **British Standars Institution.**

APENDICE 7

CONTEO PUNTO POR RALLY

El sistema de conteo estándar descrito en la Regla 2 El Puntaje es el sistema de conteo **aprobado** para el juego de Sencillos de Squash. **Si el conteo Punto por Rally (PARS) es utilizado, el siguiente texto reemplaza la Regla 2.**

2. EL PUNTAJE

2.1 **Cualquier jugador puede sumar puntos. El servidor, ganando un punto, suma un punto y retiene el servicio; el receptor, ganando un punto, suma un punto y se convierte en el servidor.**

2.2 Un partido debe consistir en el mejor de tres o cinco games y cada game debe ser jugado a nueve o quince puntos a opción del organizador de la competencia.

Cuando cada game es a quince puntos, el jugador que suma quince puntos gana el game, excepto cuando el **puntaje llega** a catorce iguales el receptor debe escoger, antes **que el servidor haga el próximo servicio**, para continuar ese game a quince puntos

(conocido como "Set one") o a diecisiete puntos (conocido como "Set three"). En el último caso el jugador que suma tres puntos mas gana el game. El receptor en cualquier caso debe indicar claramente su elección al Marcador, Arbitro y oponente.

Cuando cada game es a nueve puntos, el jugador que suma nueve puntos gana el game, excepto cuando el puntaje lega a ocho iguales el receptor debe escoger, antes que el servidor haga el próximo servicio, para continuar ese game a nueve puntos (conocido como "Set one") o a once puntos (conocido como "Set three"). En el último caso el jugador que suma tres puntos mas gana el game. El receptor en cualquier caso debe indicar claramente su elección al Marcador, Arbitro y oponente.

El Marcador debe cantar "Set one" o "Set three" como se aplica antes de que el juego continúe.

El Marcador debe cantar "Game ball" para indicar que cualquier jugador requiere un punto para ganar el game en progreso, "Match ball" para indicar que cualquier jugador 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 en progreso y "Game ball, match ball" si el servidor requiere un punto para ganar el game en progreso y el receptor requiere un punto para ganar el partido.

4. EL SERVICIO

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

Nota: La utilización de los términos "Game ball, "Match ball" y "Stroke" por el Marcador deben ajustarse para cumplir con el sistema de Conteo Punto por Rally.

APENDICE 8.1

SISTEMA EXPERIMENTAL DE ARBITRAJE

La Federación Mundial de Squash esta evaluando un sistema experimental de arbitraje para determinar si es una alternativa viable con el sistema estándar de Marcador/Arbitro descrito en las Reglas 18, 19 y 20.

La evaluación continuará durante la validez del reglamento del 2001.

El sistema es conocido como el sistema de 2-Arbitros. Este Apéndice provee una breve descripción de él. Los detalles completos están disponibles sin costo en la Federación Mundial de Squash y en las Naciones Miembro de la WSF.

A cualquier organizador de competencias de Squash que desee ensayar este sistema se le recomienda obtener los detalles en la WSF y (si es posible) enviar un breve informe de la efectividad del sistema a la Oficina Principal de la WSF.

El sistema de 2-Arbitros utiliza solamente dos oficiales, conocidos como el Arbitro y el Arbitro de Apelación. El Arbitro cumple con **todos los deberes del Marcador y del Arbitro** tradicionales en el arbitraje estándar. El Arbitro de Apelaciones no toma parte en el control del partido a menos que haya una apelación de un jugador a una decisión del Arbitro **o cuando el Arbitro de Apelaciones esta seguro que el Arbitro ha cometido un error al permitir que el juego continúe.** Cualquier jugador puede apelar al Arbitro de Apelaciones contra una decisión del Arbitro. La decisión del Arbitro de Apelaciones es final.

El Arbitro resuelve todas las apelaciones iniciales en interferencia, jugador golpeado por la pelota y no cantos en el servicio o devolución, pero cualquier apelación a un canto del Arbitro en el juego va directamente al Arbitro de Apelaciones porque la decisión del Arbitro ya es conocida.

Tanto el Arbitro como el Arbitro de Apelaciones pueden invocar la Regla 17 de Conducta en la Cancha. Los jugadores no pueden apelar contra las decisiones de la Regla 17.

APENDICE 8.2

REGLAS EXPERIMENTALES

La Federación Mundial de Squash puede de vez en cuando solicitar o autorizar a sus miembros llevar a cabo reglas experimentales.

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