



FEDERACIÓN COLOMBIANA DE SQUASH  
**FEDESQUASH**

**NORMATIVA NACIONAL  
DE COMPETICIÓN**

**2006**



# NORMATIVA NACIONAL DE COMPETICIÓN

## INTRODUCCIÓN

La FEDERACIÓN COLOMBIANA DE SQUASH – **FEDESQUASH** - es una asociación sin ánimo de lucro, conformada por las ligas y clubes deportivos que se encuentran debidamente constituidas y afiliadas de acuerdo con los estatutos de FEDESQUASH. Está afiliada al COMITÉ OLÍMPICO COLOMBIANO –COC – y por su intermedio a todas las organizaciones deportivas a las que le corresponda pertenecer. Está inscrita y registrada ante el Instituto Colombiano del Deporte (Coldeportes) de acuerdo con lo establecido por la Ley Nacional del Deporte.

Su función principal es la de controlar, coordinar, dirigir, evaluar, fomentar, organizar y orientar las actividades y el desarrollo del squash en el ámbito nacional, sin perjuicios de las atribuciones que respecto de estas correspondan al Comité Olímpico Colombiano (COC).

Además de preservar la integridad del deporte en el país, FEDESQUASH avala las actuaciones de los equipos nacionales representativos del País y de las Ligas en el ámbito internacional.

FEDESQUASH implementó hace más de una década un sistema de competencia con una estructura básica que se ha mantenido desde entonces y que ha ido evolucionando y actualizándose de acuerdo con las necesidades. Para elaborarlo, consultó la estructura del deporte a nivel internacional, la experiencia en otros deportes, las necesidades del squash colombiano y una estrategia de desarrollo a largo plazo. Consistencia y equilibrio han sido los cimientos, aplicando siempre normas que respondan a criterios generales sobre los que se estructura el sistema de competencia.



Dentro de estos criterios generales cabe mencionar los siguientes, referidos a tres aspectos fundamentales.

#### EN LA COMPETENCIA:

- Dar oportunidades similares a todos los competidores
- Fomentar el desarrollo y la formación de deportistas
- Fomentar el desarrollo de las regiones y balancear los desequilibrios
- Estimular el “fair play”

#### EN EL CALENDARIO:

- Fomentar el desarrollo de torneos y campeonatos
- Usarlo como un mecanismo natural y coherente, base para la selección y desarrollo de deportistas de alto rendimiento
- Estimular la competencia organizativa entre clubes y regiones

#### EN LA EXPOSICIÓN DEL SQUASH A LA COMUNIDAD:

- Buscar que la competencia sea un mecanismo de difusión y desarrollo del deporte hacia todos los estratos
- Presentar un perfil de deporte acorde con las exigencias y expectativas del ciudadano moderno
- Generar una base sólida que permita proyectar el squash hacia bases más amplias en el futuro
- Hacer viable la inclusión del deporte del squash en los juegos multideportivos

FEDESQUASH presenta la Normativa Nacional de Competición que se ajusta a los avances del Squash y para que los afiliados e interesados tengan claridad de los diferentes procesos y aspectos relacionados con la práctica del squash a nivel de alta competencia.



# **1. AFILIADOS**

FEDESQUASH tiene dos clases de afiliados: institucionales e individuales.

## **1.1. Institucionales**

Los afiliados institucionales son, generalmente, ligas deportivas y clubes deportivos. Las ligas y clubes deportivos deben afiliarse a FEDESQUASH mediante solicitud expresa. Para hacerlo deben contar con el Reconocimiento Deportivo de Coldeportes. Una vez aceptada la solicitud, las ligas y clubes deportivos cancelan los derechos correspondientes. La afiliación debe renovarse anualmente en el mes de enero, pagando el valor establecido por FEDESQUASH. Para ello, deben tener vigente su Reconociendo Deportivo.

La afiliación a FEDESQUASH les permite tener el reconocimiento de Coldeportes y del Comité Olímpico Colombiano y de los organismos a los que ellos se encuentran afiliados.

Las ligas y los clubes deportivos deben designar un delegado permanente ante FEDESQUASH para todos los efectos relacionados con el squash.

## **1.2. Individuales**

Los afiliados individuales son, por lo general, jugadores de squash de alta competencia. Los practicantes de squash que quieran tener un reconocimiento formal como tales, deben estar afiliados a una liga deportiva y ser miembros de un club deportivo afiliado a dicha liga deportiva. Esto les permite participar en todas las actividades organizadas por ella.

Los jugadores de alta competencia, que quieran figurar en el ranking nacional, se afilian a FEDESQUASH y le pagan el valor por ella establecida para la afiliación, previo aval de su liga deportiva o club deportivo. Para poder ingresar al Ranking Nacional y figurar en él, es requisito indispensable estar al día con FEDESQUASH por afiliación, inscripciones, demás derechos y sanciones pecuniarias. El hecho de que un jugador esté registrado en FEDESQUASH, lo registra automáticamente en su liga deportiva y club deportivo correspondiente.

La afiliación es anual y vence el 31 de diciembre de cada año. FEDESQUASH establece anualmente el valor de los derechos de afiliación. Quienes se afilien o renueven su afiliación después de junio, pagarán la mitad del valor.

### **1.2.1. Carnetización**

FEDESQUASH carnetiza a los jugadores de alta competencia que quieren figurar en el ranking nacional. El carné es requisito para ingresar a las sedes donde se desarrollan las actividades de FEDESQUASH y demás organizaciones del squash y del deporte.

## **2. TORNEOS**

### **2.1. Alta Competencia**

#### **2.1.1. Internacionales**

- 2.1.1.1. Bolivarianos
- 2.1.1.2. Sudamericanos
- 2.1.1.3. Centroamericanos y del Caribe
- 2.1.1.4. Panamericanos
- 2.1.1.5. Mundiales
- 2.1.1.6. Abiertos
- 2.1.1.7. PSA
- 2.1.1.8. WISPA
- 2.1.1.9. Otros Torneos Internacionales

#### **2.1.2. Nacionales**

- 2.1.2.1. Circuito Nacional
- 2.1.2.2. Juegos Nacionales
- 2.1.2.3. Interligas
- 2.1.2.4. Universitarios

### **2.2. Otros Torneos y Actividades Deportivas**

FEDESQUASH puede organizar otros tipos de torneos, especialmente cuando las ligas deportivas no logren o puedan asumirlos. Estos pueden ser torneos interclubes, interuniversitarios, intercolegiales, recreativos, intercajas, intercooperativas, interempresas, intergrupos o festivales.

Igualmente puede organizar escuelas deportivas, clínicas técnicas y eventos académicos formales y no formales.

### **2.3. Solicitud de torneo**

El club afiliado a una liga deportiva que desee realizar un torneo nacional o internacional, debe elevar la respectiva solicitud, previo aval de su liga deportiva, ante la Comisión Técnica de FEDESQUASH durante el mes de septiembre de cada año. Si es torneo internacional, FEDESQUASH hace el trámite ante COLDEPORTES. La convocatoria al torneo debe estar avalada por la Comisión Técnica de FEDESQUASH.

Los clubes deben conocer, en su totalidad, la Normativa Nacional de Competencia a fin de cumplir con todas las normas técnicas y logísticas que se requieren para llevar a cabo un evento de squash. Para los torneos nacionales deben conocer la Normativa de Competición Nacional de FEDESQUASH y para los internacionales las de la entidad rectora del torneo.



El club solicitante debe conocer y aceptar los convenios comerciales que establece FEDESQUASH y ajustarse a ellos. El club debe solicitar, mínimo con 30 días de antelación, el nivel de compromisos comerciales que se tengan a la Secretaría de FEDESQUASH, a fin de que se pueda realizar la labor comercial propia del evento y el manejo especificado para la pauta comercial adquirida. Para torneos nacionales debe aceptar los convenios y programas existentes con FEDESQUASH y para los internacionales los vigentes con las organizaciones rectoras del torneo.

## **2.4. Delegados**

Los clubes que avalen jugadores para un torneo, deben designar un delegado de dicho club para el torneo. El nombre del delegado se envía a FEDESQUASH quien lo comunica al organizador del evento. El delegado debe asistir a la Reunión Técnica y es el representante, para todos los efectos, del club, sus jugadores y el entrenador. La organización del torneo se entiende únicamente con el delegado para ese torneo, reconocido por FEDESQUASH y el club organizador.

## **2.5. Inscripciones**

Los jugadores de squash de alto nivel deben inscribirse para participar en cualquier tipo de torneo. Para hacerlo deben llenar el formato de inscripción con los siguientes datos: club, nombre, apellidos, categoría, número carné, fecha nacimiento, teléfono y correo electrónico. Pueden hacerlo enviando por fax la consignación con los datos requeridos. El orden de inscripción se utiliza para asignar los cupos en los diferentes cuadros por categorías, cuando estos están limitados.

FEDESQUASH fija anualmente el valor máximo que se puede cobrar por inscripción a un torneo. La convocatoria debe estipular el valor exacto de la inscripción al torneo o evento y la forma de cancelarla.

Los participantes deben pagar el valor de la inscripción a través de su club. El club realiza una sola consignación en la cuenta de su LIGA y cada liga realiza una sola consignación en la cuenta de FEDESQUASH indicada en la convocatoria y la envía al fax de Fedesquash junto con la relación de los jugadores que cubre dicha consignación. Los participantes pueden hacerlo individualmente, asumiendo el sobre costo que fije FEDESQUASH, y envían a FEDESQUASH vía fax la consignación con los datos requeridos. La responsabilidad del pago de la inscripción es del jugador.

Los clubes envían un listado con los jugadores que inscriben para el torneo, firmada por el delegado del club ante FEDESQUASH y esta comunicación se constituye en el aval del club para dichos jugadores. FEDESQUASH informa al club organizador del evento, los nombres de los jugadores inscritos con sus datos relevantes.

FEDESQUASH informa a las ligas y a los clubes de los jugadores que no han cancelado el valor de la inscripción. Los jugadores que no paguen el valor completo de la inscripción no pueden inscribirse en ningún torneo hasta tanto no se encuentren a paz y salvo con FEDESQUASH.



Las convocatorias determinan fechas límites para las inscripciones y pueden establecer inscripciones extraordinarias con un extracosto hasta del 50% del valor de la inscripción ordinaria.

Los jugadores extranjeros pueden inscribirse y para hacerlo deben seguir la normativa de FEDESQUASH para ellos.

## **2.6. Comisión Técnica del Torneo**

Para todo torneo se debe designar una Comisión Técnica, presidida por el Director del Torneo. De la Comisión Técnica del Torneo deben formar parte un delegado de la Comisión Técnica de Fedesquash y un Delegado de los clubes participantes. Este Comité es la máxima autoridad técnica del torneo.

## **2.7. Reunión Técnica**

Para todo torneo se debe realizar una Reunión Técnica previa a la iniciación del mismo. La Reunión Técnica estará dirigida por el Comité Técnico del Torneo y presidida por el Director del Torneo. A la Reunión Técnica se deben convocar, con carácter **obligatorio**, a los **delegados** de los clubes participantes en el torneo y a los **entrenadores**. El Coordinador de Juzgamiento debe participar. Los jugadores que quieran asistir, pueden hacerlo. En la Reunión Técnica se informarán y aclararán todos los aspectos técnicos, como son: la normativa de competición del torneo, las normas de comportamiento para el torneo, las instancias u órganos de decisión en los diferentes aspectos del torneo, las reglamentaciones generales y particulares del torneo; se dan a conocer los criterios para el manejo del torneo y se informan o sortean (cuando sea del caso) las ubicaciones en los diferentes cuadros del Torneo. Se debe levantar un acta de la Reunión Técnica.

## **2.8. Coordinador de Juzgamiento**

Para todo torneo se debe designar un Coordinador de Juzgamiento proveniente de la Comisión de Juzgamiento de Fedesquash o del Colegio de Árbitros. Es la máxima autoridad y última instancia en materia de juzgamiento del torneo. Sus decisiones son inapelables.

## **2.9. CONTROL AL DOPAJE**

De acuerdo con lo establecido en la normatividad nacional e internacional, es obligatorio el control al dopaje en las prácticas y competencias deportivas. Los jugadores y los clubes, así como las ligas deportivas y las federaciones deportivas, deben conocer y sujetarse a lo dispuesto en ellas. Dentro de estas normas se encuentran: Ley 49 de 1993, Ley 845 de 2003, Código Mundial Antidopaje, la Lista de sustancias prohibidas 2004 y todas aquellas que las modifiquen o replacen.



Según el artículo 3º de la Ley 845 de 2003, “Están autorizados para ordenar el control al dopaje en las prácticas o competencias deportivas el Director del Instituto Colombiano del Deporte – COLDEPORTES- y los presidentes de las Federaciones deportivas debidamente reconocidas”

Solamente los médicos designados por la Comisión Nacional Antidopaje y Medicina Deportiva, están autorizados para efectuar la toma de muestras de control al dopaje. Ellos cuentan con un equipo de profesionales que apoya la realización de las tareas de control. (Artículo 11, Ley 845 de 2003).

## **2.10. INFORME DEL TORNEO A FEDESQUASH**

La información que el club organizador debe suministrar a FEDESQUASH, una vez realizado el torneo, es la siguiente:

- 2.10.1.** Informe General del Torneo en el formato oficial de FEDESQUASH, debidamente diligenciado.
- 2.10.2.** Acta de la Reunión Técnica.
- 2.10.3.** Cuadros originales de resultados para actualización del ranking nacional. Para evitar errores y malas interpretaciones, los cuadros deben suministrar, en los resultados, todo tipo de información muy claramente, así:
  - 2.10.3.1.** En el caso de que un jugador no asista y haya sido sorteado, resaltarlo adecuadamente indicando su no-participación.
  - 2.10.3.2.** Anotar todos los marcadores, diferenciando los W/O.
  - 2.10.3.3.** Anotar nombres completos del jugador para evitar confusiones.
- 2.10.4.** Relación de los jugadores afiliados, con sus fichas técnicas diligenciadas.
- 2.10.5.** Un registro fotográfico de las canchas, publicidad y algunas fotos sociales (premiación, etc.) para archivo e informes de FEDESQUASH.

### 3. CATEGORIAS DE JUEGO

FEDESQUASH establece diferentes categorías de juego de acuerdo con la naturaleza y finalidad de los torneos. La Comisión Técnica de FEDESQUASH puede delimitar, por resolución, el número máximo de jugadores en cualquier categoría.

#### 3.1. Criterios

Las categorías de juego se conforman con base en tres criterios:

Nivel de juego  
Grupo de edad  
Sexo

La actividad profesional o no de los jugadores no es criterio para establecer categorías diferentes a las definidas.

#### 3.2. Categorías Alta Competencia

MAYORES		MENORES				SENIOR	
		JUVENILES		INFANTILES			
MASCULINA	FEMENINA	MASCULINA	FEMENINA	MASCULINA	FEMENINA	MASCULINA	FEMENINA
Primera	Primera	Sub 19	Sub 19	Sub 9	Sub 9	Primera	Primera
Segunda	Segunda	Sub 17	Sub 17			Segunda	Segunda
Tercera	Tercera	Sub 15	Sub 15			Tercera	Tercera
Cuarta	Cuarta	Sub 13	Sub 13			Novatos	Novatos
Quinta	Quinta	Sub 11	Sub 11				
Novatos	Novatos						
Sub 21	Sub 21						
Sub 23	Sub 23						

##### 3.2.1. Mayores

Los mayores establecen sus categorías por nivel de juego y edad.

###### 3.2.1.1. Primera Categoría

Está constituida por los mejores jugadores del País y por aquellos jugadores que a juicio de la Comisión Técnica de FEDESQUASH deban o puedan jugar en esta categoría. Cuando se tiene el carácter de profesional, sólo se puede participar en esta categoría.

### **3.2.1.2. Grupos de edad**

Las categorías Sub 23 y Sub 21 se definen por la edad de los jugadores y el año de nacimiento es el tope para la categoría.

## **3.2.2. Menores**

Los menores establecen sus categorías por la edad. Se consideran básicamente dos grandes grupos: Juveniles e Infantiles. El año de nacimiento es el tope para la categoría.

### **3.2.2.1. Juveniles**

Los juveniles se constituyen, en realidad, por dos grupos: juveniles (Sub 15, Sub 17 y Sub 19) y pre-juveniles (Sub-11 y Sub-13).

Las categorías juveniles deben ser programadas en todos los Torneos Juveniles en sus dos ramas (masculina y femenina), mientras que en los Torneos Nacionales se recomienda programar las categorías de Sub 11, Sub 13 y Sub 15 en ambas ramas.

El juvenil que quiera participar en categoría de mayores, lo puede hacer autorizado por la Comisión Técnica de FEDESQUASH y declinando competir en la de menores. Sin embargo, figura en el Ranking tanto de mayores como de juvenil en su grupo de edad, con los puntos logrados en la categoría de mayores.

### **3.2.2.2. Infantiles**

En los torneos nacionales de alta competencia se puede realizar un festival para la categoría infantil Sub 9. Este Festival debe ser programado en todos los torneos Infantiles y Juveniles.

## **3.2.3. Senior**

En Senior, sólo pueden competir los jugadores con edad igual o superior a 35 años. La Comisión Técnica de FEDESQUASH es la única que autoriza a los jugadores para que puedan o deban participar en otras categorías de mayores por su nivel de juego y de salud.

En la categoría senior se pueden establecer subcategorías por edad. Se consideran los grupos entre 35 y 45 años, 46 y 55 años, 56 y 65, y de más de 66 años.

## **3.2.4. Cambios de categoría**

Al corte final de cada año, la Comisión Técnica de FEDESQUASH determina los cambios (ascensos, descensos e ingresos) de categoría basada en el nivel de juego de los jugadores durante el año. Igualmente, informa de los cambios de categoría por tope de edad.



A mediados de año, un jugador puede solicitar su cambio de categoría. Esta solicitud debe ir avalada por su entrenador. La Comisión Técnica de FEDESQUASH determina la viabilidad técnica para el cambio solicitado.

Durante el transcurso del año, la Comisión Técnica de FEDESQUASH, por su propia iniciativa, puede decidir el ascenso o descenso de cualquier jugador por razones técnicas, teniendo en cuenta que el primer criterio para determinar la categoría es el nivel de juego.

### **3.3. Abiertos y Festivales**

En los torneos Nacionales, los abiertos o festivales se utilizan para las categorías que la comisión técnica del torneo determine. Pueden ser categorías abiertas o mezclas de las categorías existentes para alta competencia.

## **4. SISTEMA DE COMPETICIÓN**

### **4.1. Modalidades**

Las modalidades y ramas que se pueden convocar en los Torneos se expresan en los siguientes numerales. El club de acuerdo con FEDESQUASH determina con cuál o cuáles de las modalidades y ramas desarrolla su torneo.

#### **4.1.1. Individuales**

##### **4.1.1.1. Individual Masculino**

##### **4.1.1.2. Individual Femenino**

##### **4.1.1.3. Individual Mixto (hombre vs mujer)**

#### **4.1.2. Equipos**

##### **4.1.2.1. Equipos Masculino**

##### **4.1.2.2. Equipos Femenino**

##### **4.1.2.3. Equipos Mixtos**

#### **4.1.3. Dobles**

##### **4.1.3.1. Dobles Masculino**

##### **4.1.3.2. Dobles Femenino**

##### **4.1.3.3. Dobles Mixtos**

### **4.2. Cuadros de competencia**

En los torneos, cada categoría por modalidad y rama tiene su cuadro de competencia. Si en una categoría hay más de nueve (9) jugadores inscritos, se utilizan cuadros de eliminación directa o de doble entrada. Cuando hay ocho (8) y hay limitaciones de tiempo, se puede trabajar con este sistema. Si el número de jugadores es de nueve (9) o menos, se emplea el sistema de Eliminación por Grupos o Round Robin. Los jugadores se ubican en el cuadro de acuerdo con su posición en el Ranking bien sea por siembra o por sorteo o asignación de la casilla.

#### **4.2.1. Cuadro de Eliminación Directa**

En el cuadro de eliminación directa se juega únicamente ronda de ganadores. Los cuadros pueden ser de 4, 8, 16, 32 o 64 jugadores. En los de 4, 8 y 16 se definen el primero, segundo, tercero y cuarto lugar. En los cuadros de 32 y 64 se definen, adicionalmente, las posiciones de la quinta a la octava.

## **4.2.2. Cuadro de Doble Entrada**

En el cuadro de doble entrada se juegan ronda de ganadores y ronda de consolación. La ronda de ganadores se comporta igual que en el cuadro de Eliminación Directa.

En la ronda de consolación, juegan perdedores de la ronda de ganadores. En el cuadro de 8 y de 16 se define el quinto lugar o campeón de consolación así como las posiciones a partir de este puesto. En el cuadro de 32 y de 64 se define el noveno lugar o campeón de consolación y las posiciones que le siguen. Para minimizar la posibilidad de enfrentamientos repetidos de jugadores en esta fase con la previa de ganadores, se considera una inversión de los jugadores de la mitad superior del cuadro a la inferior en la segunda fase de la ronda de consolación.

## **4.2.3. Cuadro de Eliminación por Grupos o Round Robin**

Los cuadros (grupo) del Round Robin son, por lo general, de cuatro jugadores que juegan todos contra todos, a una vuelta. Cuando son 9 los jugadores, se arman dos grupos: uno de cinco y otro de cuatro. En el caso de seis, se recomienda jugar con dos cuadros de tres.

Cuando se juega un solo cuadro (grupo) las posiciones se definen por el mayor número de puntos obtenidos. Cuando se juegan dos o más cuadros (grupos), la mejor alternativa para definir posiciones es que una vez definidas las diferentes posiciones en los cuadros, se enfrentan cruzados los primeros y los segundos de los grupos, en un cuadro de cuatro (o de ocho) jugadores de eliminación directa para definir el primer, segundo, tercer y cuarto lugar. Otra alternativa, cuando hay problemas de tiempo, y que es la menos utilizada, consiste en que los ganadores de cada grupo en el Round Robin, disputen la final y los segundos el tercer lugar.

## **4.3. Siembras y asignación de casillas en los cuadros**

Las casillas en los cuadros se asignan por siembra, por sorteo o por asignación de la Comisión Técnica de FEDESQUASH o de la Comisión Técnica del Torneo, a partir de la ubicación en el Ranking Nacional o Internacional (PSA, WISPA, FPS) vigente o por nivel actual de juego. Para los jugadores extranjeros o los colombianos que compiten en el extranjero, se aplican los criterios de FEDESQUASH en su sistema de competición establecidos en el numeral 4.5. Siempre se debe buscar lo mejor técnicamente para garantizar la calidad del torneo y evitar el desbalance de los cuadros. Las casillas se numeran descendentemente.

### **4.3.1. Siembras**

El primer jugador del Ranking siempre es siembra número 1 del Torneo y va en la casilla 1 del cuadro. La siembra número 2 del Torneo siempre va en la última casilla del cuadro, ya sea la 8, 16, 32, 64 o 128.

La base para definir una siembra siempre es el nivel de juego de los jugadores. El Ranking es la mejor herramienta para aplicar este criterio adecuadamente. Cuando por razones de competencia, representación nacional, jugador protegido o asistencia de extranjeros y el Ranking no cumpla

adecuadamente esta función, la Comisión Técnica de FEDESQUASH establecerá la siembra provisional de los jugadores.

#### 4.3.1.1 Número de siembras:

- Tamaño del Cuadro	Número de Jugadores	Siembras
8	2 - 5	2
8	6 - 8	4
16	8 - 11	4
16	12 - 16	8
32	16 - 23	8
32	24 - 32	16
64	32 - 47	16
64	48 - 64	32

#### 4.3.2. Sorteos o asignación

##### 4.3.2.1. Cuadro de Round Robin

En los cuadros de Round Robin se pueden utilizar diversas fórmulas o combinaciones siempre y cuando las siembras 1 y 2 del Torneo queden en cuadros diferentes. El orden final de los jugadores se determina según las siembras definidas para el torneo de los jugadores inscritos. Una de las formas más utilizadas es ubicar las siembras 1, 4, 5, 8 y 9 en un cuadro y las 2, 3, 6 y 7 en el otro. Otra de las formas es constituir un cuadro con las siembras pares y otro con las impares. Cuando sólo existe un cuadro, la ubicación no tiene ninguna incidencia por cuanto juegan todos contra todos.

En caso de empate en la puntuación entre dos (2) o más jugadores o equipos en los cuadros de Round Robin, se resolverá el mismo de acuerdo con el siguiente criterio, en pasos sucesivos:

- Resultados entre los jugadores o equipos empatados.
- Diferencia de games
- Diferencia de puntos
- Sorteo

##### 4.3.2.2. Cuadro de 8 jugadores

Las casillas 3 y 6 se sortean entre las siembras número 3 y 4. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 2, 4, 5 y 7 se sortean entre las siembras del número 5 al 8. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

##### 4.3.2.3. Cuadro de 16 jugadores



Las casillas 5 y 12 se sortean entre las siembras número 3 y 4. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 3, 7, 10 y 14 se sortean entre las siembras del número 5 al 8. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas restantes se sortean en orden descendente consecutivo entre las siembras del número 9 al 16. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

#### **4.3.2.4. Cuadro de 32 jugadores**

Las casillas 9 y 24 se sortean entre las siembras número 3 y 4. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 5, 13, 20 y 28 se sortean entre las siembras del número 5 al 8. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 3, 7, 11, 15, 18, 22, 26 y 30 se sortean entre las siembras del número 9 al 16. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas restantes se sortean en orden descendente consecutivo entre las siembras del número 17 al 32. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

#### **4.3.2.5. Cuadro de 64 jugadores**

Las casillas 17 y 48 se sortean entre las siembras número 3 y 4. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 9, 25, 40 y 56 se sortean entre las siembras del número 5 al 8. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 5, 13, 21, 29, 36, 44, 52 y 60 se sortean entre las siembras del número 9 al 16. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58 y 62 se sortean entre las siembras del número 17 al 32. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

Las casillas restantes se sortean en orden descendente consecutivo entre las siembras del número 33 al 64. La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del Torneo pueden asignarlas autónomamente sin sorteo.

### 4.3.3. Asignación de espacios libres ( BYE)

Cuando el número de jugadores inscritos no ocupe el número total de casillas del cuadro, en las vacías se coloca un bye. Se asignarán tantos bye como sean necesarios para completar el cuadro, tomando como punto de partida la casilla de la llave asignada al contendor de la siembra 1 del cuadro y completando en orden descendente de siembra. De esta forma, los jugadores mejor sembrados serán quienes dispongan de los bye e iniciar sus partidos en la siguiente fase. Otra de las maneras de asignar los bye, es sorteándolos siguiendo los mismos criterios que para la asignación de casillas en los cuadros.

### 4.3.4. CUPOS POR REGIÓN

• <b>Tamaño del Cuadro</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>64</b>
• <b>Siembras por Ranking</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>
• <b>Cupos Liga Organizadora</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
• <b>Cupos Otras Ligas</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
• <b>Cupos por Qualy</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>8</b>

Los cupos asignados a **Otras Ligas** que no sean utilizados por ellas, quedan a disposición de la **Liga Organizadora**. Los cupos asignados a los **Qualy** que no se utilicen por no realizarse estos, quedan a disposición de la **Liga Organizadora**.

## 4.4. W.O

En las convocatorias a los torneos, normalmente, se expresa que los jugadores deben presentarse a la Mesa de Control 15 minutos antes de la hora programada para el partido y que pasados 10 minutos de **llamado** el partido se pita el W.O.

El **Árbitro del partido**, de acuerdo con el Coordinador de Juzgamiento o Juez del Torneo (cuando no exista, se hace con el Director del Torneo y/o el Delegado de Fedesquash), puede otorgar un partido a un jugador cuyo oponente no está presente en la cancha, listo para jugar, después de los 10 minutos siguientes a la llamada del partido. El reglamento dice que el árbitro y los jugadores debe estar en la cancha dentro de los 10 minutos una vez se haya llamado el partido a la cancha por la Mesa de Control. La interpretación de la Regla nos indica que el **ÁRBITRO DEL PARTIDO** debe consultar con el **COORDINADOR DE JUZGAMIENTO** del evento **antes** de sancionar un W.O. La Mesa de Control no debe otorgar ningún W.O. diferente al otorgado por el Árbitro del partido.

Así como un jugador no tiene derecho a solicitar cambio de Árbitro, tampoco debe solicitar que le den el W.O. No es potestad de un jugador; entrenador; director técnico; Mesa de Control; directivos de club, liga o del torneo; familiares o espectadores solicitar el W.O.

## 4.5. JUGADORES INTERNACIONALES Y PROTEGIDOS

### **4.5.1. JUGADORES INTERNACIONALES**

Los jugadores no colombianos autorizados por FEDESQUASH para participar eventualmente en torneos y campeonatos nacionales, regionales, distritales y locales se siembran de acuerdo con los siguientes criterios:

- El jugador que ocupa la posición 1 del Ranking Nacional vigente siempre es siembra 1. Si la siembra nacional 1 del torneo o campeonato no corresponde a esta posición no goza de este privilegio.
- La Comisión Técnica de FEDESQUASH o el Comité Técnico del torneo o campeonato define la siembra del jugador internacional por su nivel de juego.
- En caso de no conocerse el nivel de juego, el jugador internacional se siembra de acuerdo con los siguientes niveles:
  - Nivel 1. Masculino: PSA 1 a 60 - Femenino: WISPA 1 a 40. Es siembra 1 a 4.
  - Nivel 2 FPS y Suramericano: 1 al 8, según ranking vigente. Es siembra 5 a 8.
  - Nivel 3 Masculino: PSA 61 a 120 - Femenino: WISPA 41 a 80. Es siembra 5 a 8.
  - Nivel 4 FPS y Suramericano: 9 al 16, según ranking vigente. Es siembra 9 a 16.
  - Nivel 5 Masculino: PSA 121 a 180 - Femenino: WISPA 81 a 120. Es siembra 9 a 16.
  - Nivel 6 Ranking nacional del país del jugador. A criterio de la Comisión Técnica de FEDESQUASH.

### **4.5.2. JUGADORES PROTEGIDOS**

El jugador colombiano que se encuentre jugando en el exterior y no haya participado en 3 torneos tipo A y cuatro torneos tipo B del circuito nacional, su siembra corresponde a la posición obtenida en el último torneo o campeonato jugado.

Si el jugador ha participado en 3 torneos tipo A y cuatro torneos tipo B su siembra corresponde a la posición que ocupa en el Ranking Nacional vigente.

## **4.6. GAFAS DE PROTECCIÓN**

Los jugadores en los torneos y campeonatos nacionales, regionales, distritales y locales deben utilizar gafas de protección en los partidos. Si el jugador no tiene las gafas de protección o no se presenta con ellas dentro de los diez (10) minutos después de llamado el partido, pierde el partido por W.O.



## **5. RANKING NACIONAL**

El Sistema de Ranking en Colombia es una mezcla de otros ranking de squash en el mundo y busca premiar no sólo el nivel de juego sino, también, la continuidad en la asistencia a los diferentes eventos del calendario anual.

Esta es la razón por la cual en el Calendario de FEDESQUASH los torneos se agrupan por su naturaleza y finalidad. En el Calendario Nacional de FEDESQUASH, se programan Torneos Tipo A y Torneos Tipo B, ambos de alto rendimiento y donde los criterios de programación son variables dependiendo del número de clubes que desean hacer torneos. La diferencia fundamental entre un Torneo A y uno B, es el puntaje otorgado. Cada Liga tiene derecho a organizar únicamente un torneo tipo A y los que su capacidad le permita en tipo B.

A nivel Nacional no hay torneos más importantes que otros, por cuanto en puntaje y valoración para el ranking TODOS SON IMPORTANTES.

### **5.1. Estructura del Ranking Nacional**

El Sistema de Ranking Nacional tiene la finalidad de catalogar a los participantes de acuerdo con sus resultados en los torneos nacionales con miras a definir los jugadores que pueden participar en el Torneo Master de cada año. El circuito de torneos es anual y culmina con el Master. Por ello, el Ranking Nacional refleja los resultados obtenidos durante el año calendario por los jugadores y así definir quienes ese año pueden participar en el Master.

## 6. SEGUIMIENTO MÉDICO A JUGADORES

El squash está catalogado científicamente como deporte de “alta a moderada demanda dinámica y baja demanda estática”. En su práctica regular, expone a los jugadores a mayores esfuerzos físicos y que pueden generarle problemas de salud como consecuencia de una preparación no adecuada; malos hábitos y movimientos; calentamientos inadecuados o la falta de ellos; desconocimiento de su cuerpo físico; y, falta de orientación médico deportiva.

Todo jugador que se inscriba para participar en una competencia debe hacer constar su aptitud médica.

Los clubes deportivos, las Ligas y FEDESQUASH son responsables del seguimiento médico de sus jugadores para lo cual deben tomar las medidas médicas necesarias en el desarrollo de sus programas de formación, entrenamiento y competencias en el calendario deportivo nacional. La evaluación o control médico debe ser realizada por profesionales de la salud especializados en medicina deportiva.

Para este efecto, cada Liga afiliada a FEDESQUASH debe contar con lo siguiente, a fin de proteger la salud de sus jugadores:

- Examen médico general.
- Evaluación física y atlética general para principiantes.
- Evaluaciones antropométricas y de aptitud.
- Asistencia médica y terapéutica en acondicionamiento físico.

Las Ligas y FEDESQUASH, como responsables del seguimiento médico de sus jugadores, toman las medidas médicas necesarias para el desarrollo de sus funciones. En particular deben:

- Proporcionar el Certificado de Aptitud Médica a cada jugador, otorgado por uno de los médicos del Sistema Nacional del Deporte.
- Elaborar la historia clínica, técnica y administrativa de cada jugador, en asocio con el club al que pertenezca el jugador.
- Evaluaciones biomédicas y biomecánicas para talentos.
- Exámenes de pre-participación, cuando se conforma una selección o se autoriza una participación individual a nivel nacional o internacional.
- Asistencia médica y terapéutica en períodos de preparaciones de las selecciones.
- Asistencia médica y fisiológica en torneos nacionales y regionales.
- Diseño, ejecución y evaluación, en conjunto con las Ligas y FEDESQUASH, de programas de capacitación e investigación que permitan la apropiación y el desarrollo de lo referente a la medicina deportiva y al control de dopaje.

## **7. CONDICIONES TÉCNICAS PARA TORNEOS**

Las condiciones técnicas para los torneos aceptadas y divulgadas por FEDESQUASH son las referentes a: cupos, infraestructura del club organizador, especificaciones de canchas, puesto de arbitraje, programación de los partidos, tiempos de programación y capacidad de programación.

### **7.1. INFRAESTRUCTURA DEL CLUB ORGANIZADOR**

#### **7.1.1. INSTALACIONES LOCATIVAS**

El Club debe contar con las siguientes instalaciones:

##### **7.1.1.1. PUESTO DE CONTROL**

###### **7.1.1.1.1. Mesa de control**

Mesa para el control de la programación de partidos y el control de arbitraje, dotada con elementos básicos para su eficaz trabajo: Planillas de los partidos debidamente diligenciadas, planillas con los horarios de programación, tableros, lápices, borradores, marcadores e implementos para arbitraje y completar carteleras.

###### **7.1.1.1.2. Sonido**

###### **7.1.1.1.3. Carteleras**

Carteleras con los cuadros por categorías para que los jugadores, organizadores y asistentes tengan información oficial, oportuna y visible del desarrollo del torneo.

##### **7.1.1.2. SERVICIO MÉDICO Y DE ENFERMERÍA**

El área médica en los sitios de competición debe:

- Estar equipada con una buena iluminación, suministro de agua y una camilla o cama.
- Tener una buena dotación de materiales para primeros auxilios y aplicación de vendajes.
- Tener acceso fácil desde y al sitio de competencia.
- Tener acceso fácil a los transportes en el evento del traslado de un lesionado.
- Estar debidamente señalizado o por lo menos ser un sitio de conocimiento general de deportistas y organizadores.
- Permanecer disponible el sitio de parqueo de la ambulancia y contar con un excelente acceso y salida.

Cuando no se cuente con enfermería en el club o sitio de competencia, se debe escoger y equipar el área médica con antelación para hacerla conocer previamente a los organizadores del torneo o evento.

### **7.1.1.3. PUESTO DE CONTROL ANTI-DOPAJE**

El área para control anti-dopaje, para pruebas durante y después del torneo o evento, debe tener tres áreas fundamentales:

#### **7.1.1.3.1. Sala de espera:**

- Con suficiente espacio para albergar deportistas.
- Equipada con suministro de agua para beber y sillas.
- Con personal de seguridad para limitar el acceso de otros deportistas y público en general.

#### **7.1.1.3.2. Sala de trabajo**

- Protegida con normas de seguridad.
- Equipada con mesa, sillas, lavabo y un frigorífico para almacenar las muestras.

#### **7.1.1.3.3. Sala de aseo**

- Equipada con lavabo e inodoro.
- Conectada al área de trabajo.
- Tener capacidad para ser ocupado por el deportista y el responsable de la toma de las muestras anti-dopaje.

### **7.1.1.4. SERVICIO DE CAFETERÍA**

El club debe ofrecer durante todo el tiempo de programación el servicio de alimentación para los jugadores, árbitros, organizadores y asistentes, el cual como mínimo debe hacerlo en una cafetería.

### **7.1.1.5. CAMERINOS**

Servicio de vestiers, duchas, zonas húmedas y sanitarios disponibles para jugadores, árbitros y organizadores durante todo el tiempo de programación.

### **7.1.1.6. TRIBUNAS**

El club debe determinar los espacios para los espectadores, ojalá, con espacios amplios y/o tribunas.

### **7.1.1.7. INGRESO**

En caso de existir restricciones de acceso al sitio del Torneo, el club las debe especificar en la carta de invitación. De lo contrario, se considera la entrada como libre.

### **7.1.1.8. PARQUEADERO**

El club debe contar con una zona de parqueo vigilado tanto para la ambulancia como para los vehículos de los participantes y asistentes al torneo.

## **7.2. ESPECIFICACIONES DE CANCHAS**

Los clubes deben disponer de canchas que cumplan con las normas de la W.S.F. para la práctica del deporte, tanto en dimensiones como especificaciones. Se destacan los siguientes aspectos:

### **7.2.1. Iluminación**

La iluminación debe cubrir suficientemente toda el área de la cancha y no presentar deficiencias.

### **7.2.2. Ventilación**

La ventilación de las canchas tiene que ser tal que el aire debe circular y ninguna rejilla o similar debe estar obstruida.

### **7.2.3. Pisos**

Los pisos de las canchas, por disposiciones técnicas, deben ser de madera y no llevar ningún tipo de recubrimiento (pintura, laca, esmalte o barniz) para evitar accidentes, puesto que estos materiales impiden la absorción del sudor haciendo que el piso sea resbaladizo.

### **7.2.4. Paredes y puertas**

La puerta debe estar dotada de una cerradura a ras con la misma, que evite desviaciones de la pelota al rebotar en ella y que, además, ofrezca seguridad al jugador. Igualmente, no deben existir aristas peligrosas por las mismas razones anteriores. La puerta debe abrir hacia el interior de la cancha por seguridad de los jugadores, entrenadores, árbitros y espectadores

## **7.3. PUESTO DE ARBITRAJE**

Cada club deberá especificar en cada caso, la zona de arbitraje, buscando que el juez y el marcador queden lo más independiente posible del público. Lo ideal es contar con torres para el arbitraje.

## **7.4. PROGRAMACIÓN**

### **7.4.1. CRITERIOS DE PROGRAMACIÓN**

Para mantener un adecuado y exitoso desarrollo del Torneo, se deben considerar algunas rutinas básicas en la programación de los partidos, así:

- 7.4.1.1.** Las fases de cada cuadro (dieciseisavos, octavos, cuartos, etc.) se deben programar por tandas completas en cada categoría, especialmente, cuando se está llegando a las fases finales, para no castigar con menos tiempo de descanso a un competidor versus su oponente.
- 7.4.1.2.** La mayor longitud del Cuadro de Consolación en cuanto de su número de fases de eliminación, hace que la presión de la programación sea más exigente en esta Ronda de

Consolación. Siempre se deben programar de primero los partidos de Ronda de Consolación.

- 7.4.1.3. Con objeto de no hacer injusta la competencia, al variar el tiempo de descanso de los jugadores, no se deben adelantar partidos bajo ningún pretexto. . Cuando se necesite adelantar la programación, se adelanta la fase completa del cuadro.
- 7.4.1.4. Cuando el torneo no tenga árbitros oficiales, el ganador o perdedor de un partido que le toque arbitrar, debe hacerlo sin excusas; si no está capacitado debe buscar asesoría pero no reemplazo. El Club Organizador debe determinar en la invitación los responsables de arbitrar los partidos.
- 7.4.1.5. Las siembras y sorteos se hacen con base en lo establecido en el numeral 4.2 de esta Normativa.
- 7.4.1.6. Si se comete un error en la ubicación en el cuadro o en el sorteo y no ha comenzado el Torneo (8 horas hábiles anteriores: 8:00 a.m.- 6:00 p.m.), se reubica o sortea de nuevo. La decisión final la tiene la Comisión Técnica de FEDESQUASH o la Comisión Técnica del Torneo.
- 7.4.1.7. Si no ha comenzado el Torneo (sólo 8 horas hábiles anteriores: 8:00 a.m.-6:00 p.m.) y se sabe de la no-participación de algún jugador, se sortea de nuevo. La decisión final la tiene la Comisión Técnica de FEDESQUASH o la Comisión Técnica del Torneo.
- 7.4.1.8. Se debe estructurar la programación general de forma tal que las categorías y partidos más importantes se programen en los horarios claves de mayor afluencia de público

Considerando lo anterior, es claro que no se debe iniciar programación de partidos para los jugadores locales los días anteriores al inicio oficial de la programación para todos los jugadores, cuando en la fase que se adelante hay jugadores de fuera de la sede del torneo o evento, evitando, así, las ventajas competitivas que esta práctica otorga a quienes adelantan partidos en detrimento de los jugadores de otras ciudades o ligas.

## 7.4.2. Programación de los partidos

<u>CATEGORÍA</u>	<u>R. GANADORES</u>	<u>R. CONSOLACIÓN</u>	<u>FINAL</u>	<u>3er LUGAR</u>
Primera	3 de 5 games	3 de 5 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Segunda	3 de 5 games	2 de 3 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Tercera	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Cuarta	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Quinta	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Damas 1	3 de 5 games	3 de 5 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Damas 2	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	3 de 5 games
Senior	2 de 3 games	2 de 3 games	2 de 3 games	2 de 3 games
Sub - 15	2 de 5 games	2 de 5 games	3 de 5 games	2 de 5 games
Sub - 13	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	2 de 3 games
Sub - 11	2 de 3 games	2 de 3 games	3 de 5 games	2 de 3 games

### **7.4.3. PROGRAMACIÓN DEL TORNEO**

- El club debe determinar el número máximo de inscritos a su torneo.
- Cuando el número de inscritos excede la capacidad del club, se debe buscar apoyo en otro club.
- El torneo de carácter nacional debe realizarse en sólo 3 días de competencia.
- Para fin de semana corriente, se inicia el día viernes a las 16:00 horas. Las jornadas van máximo hasta las 22:00 horas. El torneo finaliza el domingo máximo a las 20 horas.
- El torneo en fin de semana con "puente", se puede programar como un fin de semana corriente o se inicia el día sábado a las 8:00 horas y se termina el día lunes máximo a las 16:00 horas.

### **7.4.4. Tiempos de programación**

- Definir el número de partidos para cada categoría según los inscritos.
- Totalizar número de partidos y el número de "turnos":
  - Asignar 2 turnos de programación para los partidos a 3 de 5 games
  - Asignar 1 turno de programación para los partidos a 2 de 3 games
- Dividir el número total de "turnos" por los días u horas totales a jugar.
- Dividir los "turnos" diarios por el número de canchas disponibles.
- Definir el tiempo asignado a cada "turno".
  - Entre 1985 - 1992 se asignaban 20 minutos por turno
  - Entre 1993 - 2000 se asignaban 25 minutos por turno
  - Hoy, lo más usual son 30 minutos por turno
- Programar los partidos empezando siempre por las categorías con cuadros mayores y categorías con partidos a 3 de 5 games.
- Tiempo mínimo entre partidos para un mismo jugador: 3 horas

### **7.4.5. Divulgación de la programación**

La programación de los partidos se da a conocer a los jugadores inscritos con la suficiente antelación antes de la iniciación del torneo, por intermedio de sus clubes o de los organizadores o de las carteleras o cuadros oficiales en la(s) sede(s) del Torneo. La divulgación se puede hacer por fax, teléfono, correo electrónico o en las páginas web de la Federación, de las Ligas, del club organizador o de los clubes participantes.

