



REGLAMENTO DE JUEGO DE SQUASH

2009

(INCLUYE APENDICES 1-8)

EFFECTIVO A PARTIR DEL 1 DE ABRIL 2009

CONTENIDO

REGLAS

Prólogo – Reglas de squash abreviadas

1. El deporte de squash
2. La Puntuación
 - 2.1 Puntos
 - 2.2 Juegos y partidos
3. El calentamiento
 - 3.1 Inicio de un partido
 - 3.2 Calentamiento parejo
 - 3.3 Calentar la pelota durante un intervalo
 - 3.4 Calentar la pelota después de un intervalo
4. El servicio
 - 4.1 Primer servidor
 - 4.2 Cuadro de servicio
 - 4.3 Acción de servir
 - 4.4 Buen servicio
 - 4.4.1 Falta de pie
 - 4.4.2 Doble golpe
 - 4.4.3 Falta o Baja
 - 4.4.4 Falta
 - 4.4.5 Fuera
 - 4.5 Servicio no bueno y Anotador canta
 - 4.6 Decir el resultado
5. El juego
6. Buena devolución
 - 6.1 Golpear correctamente la pelota
 - 6.2 Pelota debe rebotar en la pared frontal
 - 6.3 Pelota no afuera
7. Continuidad de juego
 - 7.1 Suspensión del juego
 - 7.2 Intervalo entre juegos y desde final del calentamiento a principio de partido.
 - 7.3 Cambio de equipación (G1)
 - 7.4 Cantos del Árbitro referidos a intervalos
 - 7.5 Lesión, enfermedad o inhabilidad
 - 7.6 Demora del juego (G2)
 - 7.7 Objeto caído (G3)
 - 7.7.1 Árbitro detiene juego
 - 7.7.2 Jugador pide
 - 7.7.3 Jugador deja caer objeto
 - 7.7.4 No-jugador deja caer objeto
 - 7.7.5 Devolución ganadora
 - 7.7.6 Objeto caído no visto
 - 7.8 Raqueta caída
8. Ganar un tanto
 - 8.1 Servicio no bueno
 - 8.2 Devolución no buena
 - 8.3 Pelota toca a jugador no-golpeador (G4)
 - 8.4 Árbitro otorga stroke
9. Pelota golpea al oponente, jugador haciendo turning
 - 9.1 Golpeador golpea pelota – juego se detiene (G4)
 - 9.1.1 Stroke a jugador golpeador salvo 9.1.2, 9.1.3
 - 9.1.2 Turning - stroke al oponente (G4, G5)

- 9.1.3 Intentos posteriores - let (G5)
- 9.1.4 Pared lateral o trasera primero – let salvo 9.1.5
- 9.1.5 Devolución ganadora - stroke a jugador golpeador
- 9.1.6 Devolución no buena - stroke a oponente

9.2 Turning

- 9.2.1 Temor de golpear al oponente
 - 9.2.1.1 Let
 - 9.2.1.2 Buena devolución no es posible, no let
- 9.2.2 Interferencia en turning
 - 9.2.2.1 Let si golpeador obstruido
 - 9.2.2.2 Stroke, interferencia no evitada
 - 9.2.2.3 Let no permitido – golpeador no puede hacer buena devolución
- 9.2.3 Turning innecesario

10. Intentos posteriores de golpear la pelota

- 10.1 Pelota toca al oponente
 - 10.1.1 Let – buena devolución posible
 - 10.1.2 Stroke al oponente – buena devolución no posible
- 10.2 Let si intento posterior golpea al oponente
- 10.3 Interferencia en intento posterior
 - 10.3.1 Let si buena devolución posible
 - 10.3.2 Stroke a golpeador – interferencia por oponente no evitada
 - 10.3.3 No let si intento posterior no hubiera sido bueno

11. Apelaciones

- 11.1 En servicio
 - 11.1.1 Apelación de servidor
 - 11.1.2 El Anotador no canta – receptor apela
 - 11.1.2.1 Servicio bueno - stroke a servidor
 - 11.1.2.2 Árbitro no seguro - let
- 11.2 En otras jugadas
 - 11.2.1 Apelación de jugador a canto del Anotador
 - 11.2.1.1 Let salvo 11.2.1.2 o 11.2.1.3
 - 11.2.1.2 Stroke a jugador si canto de Anotador interrumpe su devolución ganadora
 - 11.2.1.3 Stroke a oponente si canto de Anotador interrumpe su devolución ganadora
 - 11.2.2 Apelación al Anotador por falta de canto
 - 11.2.2.1 Devolución buena – stroke a golpeador
 - 11.2.2.2 Referee no seguro - let
- 11.3 Apelación luego de servicio por ocurrencia anterior
- 11.4 Apelaciones múltiples
- 11.5 Servicio cantado, luego es bajo o fuera
- 11.6 Golpe subsiguiente bajo o fuera – decisión del Árbitro

12. Interferencia

- 12.1 Libertad de interferencia de jugador
- 12.2 Libertades definidas
 - 12.2.1 Acceso directo (G6)
 - 12.2.2 Buena visión
 - 12.2.3 Libertad para golpear (G7)
 - 12.2.4 Libertad para jugar en la pared frontal
- 12.3 Interferencia definida
- 12.4 Swing excesivo contribuye a interferencia
- 12.5 Pedido de jugador
 - 12.5.1 Método de apelar “Let por favor” (G8)
 - 12.5.2 Momento de apelar (G9, G10)
- 12.6 Acción del Árbitro
- 12.7 No let
 - 12.7.1 No hay interferencia o mínima (G6)
 - 12.7.2 Buena devolución no posible o esfuerzo insuficiente (G6)
 - 12.7.3 Jugó luego del momento de interferencia
 - 12.7.4 Interferencia creada (G11)
- 12.8 Otorgamiento de stroke
 - 12.8.1 Interferencia, esfuerzo insuficiente del oponente

- 12.8.2 Interferencia, oponente hizo todo esfuerzo pero posición no permite swing
- 12.8.3 Interferencia, oponente hizo todo esfuerzo, devolución ganadora no permitida (G7)
- 12.8.4 Interferencia, jugador no realiza su siguiente devolución

12.9 Let permitido

12.10 Stroke no otorgado si swing excesivo

12.11 Let o stroke sin apelación

12.12 Aplicación de Regla 17 por interferencia

12.12.1 Contacto físico (G12)

12.12.2 Swing peligroso y excesivo

13. Lets

13.1 Árbitro puede permitir let

13.1.1 Pelota toca objeto en cancha

13.1.2 Golpe no realizado– temor de golpear al oponente (G7)

13.1.3 Distracción

13.1.4 Cambio en condiciones de cancha

13.2 Árbitro otorgará let

13.2.1 Receptor no preparado

13.2.2 Pelota se rompe durante el juego

13.2.3 Árbitro no seguro sobre apelación

13.2.4 Buena devolución se traba en cancha

13.3 Condiciones para que Árbitro permita let

13.4 Condiciones para que Árbitro permita let aún si golpeador intenta golpear

13.5 Requisitos de apelación

13.5.1 Apelación por jugador es necesaria

13.5.2 Apelación por jugador o intervención del Árbitro

14. La pelota

14.1 Sustitución por otra pelota

14.2 Pelota se rompe

14.3 Pelota se rompe sin que se note

14.3.1 Receptor apela (G13)

14.4 Apelación en último tanto del partido

14.5 Jugador detiene el juego para apelar

14.6 Pelota permanece en la cancha

14.7 Calentamiento luego de sustitución

15. Deberes de los jugadores

15.1 Observar reglas y el espíritu del juego

15.2 Listos para comenzar juego

15.3 No se permite colocar objetos en cancha

15.4 No se permite abandonar la cancha

15.5 No se permite solicitar cambio de oficiales

15.6 No se permite distracción deliberada

15.7 Método de apelación

15.8 Cumplimiento de reglamentaciones adicionales

16. Herida sangrante, enfermedad, inhabilidad y lesión (G14)

16.1 Herida sangrante

16.1.1 Recurrencia de sangre

16.2 Opciones para enfermedad o inhabilidad

16.2.1 Reasumir juego

16.2.2 Conceder juego

16.2.3 Conceder partido

16.3 Lesión

16.3.1 Acción del Árbitro

16.3.1.1 Auto-infligida

16.3.1.2 Culpa compartida

16.3.1.3 Infligida por oponente

16.3.2 Lesión sangrante aplicar Regla 16.1

16.3.3 Decisiones para lesiones sin sangre

16.3.3.1 Auto-infligida

16.3.3.2 Culpa compartida

16.3.3.3 Infligida por oponente

16.4 Jugador lesionado reasume juego antes de tiempo

16.5 Árbitro no permite pedido de lesión

16.6 Jugador concede juego

17. Conducta en la cancha

17.1 Acciones requeridas del Árbitro

17.2 Ofensas (G15)

17.3 Penalidades aplicables por Árbitro (G16)

17.3.1 Advertencia por Conducta - let

17.3.2 Stroke por Conducta

17.3.3 Stroke por Conducta entre tanto

17.3.4 Juego por Conducta

18. Control de un partido

18.1 Cantidad de oficiales (G17)

18.2 Posición para arbitrar

19. Deberes del Anotador

19.1 Cantos (G18)

19.2 Cantar el resultado sin demora

19.3 Después del canto del Anotador el juego se detiene

19.4 El Anotador no puede ver

19.5 Juego se detiene sin que el Anotador cante

19.6 El Anotador lleva registro escrito

20. Deberes del Árbitro (G19)

20.1 Decide y anuncia toda apelación

20.2 Control del Árbitro

20.2.1 Jugador pide

20.2.2 Reglas aplicadas correctamente

20.2.3 Control del público

20.3 Intervención de Árbitro en canto de resultado

20.4 Intervención del Árbitro en canto de jugada

20.5 Responsabilidades sobre el tiempo

20.6 Árbitro lleva registro escrito

20.7 Responsabilidad sobre condición de cancha

20.8 Otorgamiento de partido si jugador ausente

APÉNDICES

Apéndice 1 Guías para Oficiales

Introducción

G1 Cambio de equipación

G2 Pérdida de tiempo

G3 Objeto caído

G4 Jugador golpeado por la pelota, incluyendo turning e intento posterior

G5 Interferencia en turning e intento posterior

G6 Hacer todo esfuerzo e interferencia mínima

G7 Interferencia con el swing y temor razonable de golpear al oponente

G8 Método de apelación

G9 Momento de la apelación

G10 Apelación anticipada

G11 Crear Interferencias

G12 Contacto físico significativo o deliberado

G13 Rotura de pelota

G14 Herida sangrante, enfermedad, inhabilidad o lesión

G15 Instrucciones de los entrenadores

G16 Progresividad de las penalizaciones.

G17 Un solo oficial

G18 Guías del Anotador

G19 Guías del Árbitro

Apéndice 2 Definiciones

Apéndice 3 Cantos estándar

Apéndice 3.1 Voces del Anotador

Apéndice 3.2 Voces del Árbitro

Apéndice 4 Gráficos

Apéndice 4.1 Línea de pensamiento del Árbitro para Regla 12

Apéndice 4.2 Decisiones del Árbitro para Regla 16

Apéndice 5 Especificaciones de cancha y equipo

Apéndice 5.1 Dimensiones de la cancha

Apéndice 5.2 Pelota estándar

Apéndice 5.3 Dimensiones de la raqueta

Apéndice 6 Lentes protectoras

Apéndice 7 Alternativa al sistema de Puntuación

Apéndice 8 Experimentación

Apéndice 8.1 Alternativa al Sistema de arbitraje

Apéndice 8.2 Reglas experimentales

REGLAS DE JUEGO DE SQUASH (SINGLES) 2009

Esta Versión Abreviada de las Reglas de Squash Individuales Mundiales es para ayudar a los jugadores a entender los elementos esenciales.

Todos los jugadores deben leer las Reglas completas. El número de la Regla subrayada se refiere a la regla completa. Esta enmendadura es eficaz del 1 de abril de 2009.

LA PUNTUACIÓN (Regla 2)

Un partido es al mejor de 3 ó 5 juegos.

Cada juego es a 11 puntos. El jugador que anota 11 puntos primero, gana el juego, excepto si la cuenta alcanza 10-iguales donde el juego continúa hasta que un jugador gane por dos puntos.

Cualquier jugador puede anotar puntos (PAR - punto-tanto). El servidor, al ganar un rally, se le adjudica el punto y retiene el servicio; el receptor, al ganar un rally, se le adjudica el punto y recupera el servicio.

EL CALENTAMIENTO (Regla 3)

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

Cuando una pelota se ha cambiado durante un partido, o si el partido continúa después de cierto retraso, los jugadores calientan la pelota hasta que esté en condición de juego.

La pelota puede calentarse por cualquiera de los 2 jugadores durante cualquier intervalo en el partido.

EL SERVICIO (Regla 4)

El juego comienza con un servicio. El jugador que sirve o recibe primero se decide girando la raqueta. Después de esto, el servidor continúa sirviendo hasta perder un tanto, cuando el oponente se convierte en servidor y hay cambio de saque.

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

Al principio de cada juego y cuando el servicio cambia de un jugador a otro, el servidor puede servir desde cualquiera de los cuadros de servicio. Después de ganar un tanto el servidor continúa sirviendo desde el cuadro opuesto.

Para servir el jugador debe estar con, al menos, la parte de un pie en el piso dentro del cuadro de servicio, no pudiendo pisar, en ningún momento, cualquiera de las líneas del citado cuadro.

Para que un servicio sea bueno, se sirve directamente hacia a la pared frontal por encima de la línea de servicio y por debajo de la línea de fuera para que en su regreso desde la pared frontal, a menos que sea voleada, la pelota alcanza el piso dentro del cuarto de la parte de atrás del contrario del servidor.

BUENA DEVOLUCIÓN (Regla 6)

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

Una devolución no es buena si es "DOBLE BOTE" (doble bote o dos botes); "DOBLE GOLPE" (la pelota es golpeada dos veces o no es golpeada correctamente), "BAJA" (la pelota después de golpeada rebota en el piso antes de la pared frontal o pega en la chapa) o "FUERA" (la pelota pega en una pared en o por encima de la línea de fuera).

TANTO (Regla 8)

Después de que se ha realizado un servicio bueno los jugadores golpean la pelota alternativamente hasta que uno de ellos no hace una buena devolución.

Un tanto consiste en un servicio y varias buenas devoluciones. Un jugador gana un tanto si el oponente no hace un buen servicio o devolución de la pelota o si, antes de que el jugador haya intentado pegar la pelota, esta toca al oponente (incluyendo su raqueta o vestimenta) cuando el oponente es el no-golpeador.

NOTA: DURANTE UN TANTO UN JUGADOR NUNCA DEBE GOLPEAR LA PELOTA SI HAY PELIGRO DE GOLPEAR AL Oponente CON LA PELOTA O CON SU RAQUETA. EN ESTOS CASOS EL JUEGO SE DETIENEN Y EL TANTO SE JUEGA DE NUEVO ("LET") O EL Oponente ES PENALIZADO.

GOLPEAR A UN Oponente CON LA PELOTA (Regla 9)

Si un jugador golpea la pelota y, antes de alcanzar la pared frontal, golpea al oponente o a la raqueta de este o su vestimenta, el juego se detiene.

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

TURNING (Regla 9)

Si el jugador golpeador ha girado con la pelota, o ha permitido que le pase a su alrededor – en cualquier caso golpeando la pelota a la derecha de su cuerpo, después de que la pelota haya pasado por la izquierda (o viceversa) - entonces el golpeador ha realizado TURNING.

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

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

Si el golpeador provoca el turning o no pudiera realizar una buena devolución y detiene el juego se le otorgará un no let.

INTENTOS POSTERIORES (Regla 10)

Un jugador, después de intentar golpear la pelota y fallar, puede hacer intentos posteriores por devolver la pelota.

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

INTERFERENCIA (Regla 12)

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

Para evitar interferencia, el oponente debe intentar dar al jugador acceso directo a la pelota sin obstruirlo desde una posición normal, una clara visión de la pelota, espacio para completar un swing razonable y habitual y libertad de jugar la pelota a cualquier parte de la pared frontal.

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

Cuando el juego se ha detenido como resultado de la interferencia las pautas generales son:

- El jugador tiene derecho a let, si hubiera podido devolver la pelota y el oponente ha hecho esfuerzo por evitar la interferencia.
- El jugador no tiene derecho a let (es decir pierde el tanto) si no hubiera podido devolver la pelota, o si acepta la interferencia y sigue jugando, o si la interferencia era tan mínima que la posibilidad de alcanzar y golpear la pelota no fue afectada.
- El jugador tiene derecho a stroke (es decir gana el tanto) si el oponente no hizo esfuerzo para evitar la interferencia bloquea al contrario, o si el jugador hubiera realizado un golpe ganador, o si el jugador hubiera golpeado con la pelota al oponente, que va directamente a la pared frontal.

LETS (Regla 13)

Un LET es un tanto indeciso. El tanto no cuenta y el servidor sirve de nuevo desde el mismo cuadro.

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

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

CONTINUIDAD DEL JUEGO (Regla 7)

Se espera que el juego sea continuo en cada juego, una vez que un jugador ha empezado a servir. No debe haber retraso entre el fin de un tanto y el inicio del próximo.

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

Se permite a los jugadores cambiar de vestimenta o equipo si es necesario y, siempre, con el consentimiento del Árbitro.

HERIDAS SANGRANTES, LESIONES Y ENFERMEDAD (Regla 16)

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

Si el sangrado se causara solamente por la acción del oponente, el jugador herido gana el partido.

Si el sangrado se repite, no se permite ningún retraso más, excepto que el jugador puede conceder un juego, mientras y usar el intervalo de los 90 segundos entre los juegos para atender la herida y dejar de sangrar. Si es incapaz de detenerla, el jugador debe conceder el partido.

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

- Si fue causada por el oponente, el jugador herido gana el partido si necesita tiempo para la recuperación.
- Si fue auto-infligida, al jugador herido se le permiten 3 minutos para recuperarse y luego debe continuar el juego, o concede un juego y usa los 90 segundos entre juegos para recuperarse.
- Si fue culpa compartida, al jugador herido se le permite una hora para recuperarse.

Un jugador que se enferma debe seguir jugando o puede tomar un período de descanso concediendo un juego y usando los 90 segundos de intervalo entre juegos para recuperarse. Los calambres, náuseas y falta de aire o ahogo (incluso el asma) son considerados enfermedades. Si un jugador vomita en la cancha, el oponente gana el partido.

DEBERES DE LOS JUGADORES (Regla 15)

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

Algunas de las 8 subsecciones tratan situaciones relacionadas con partidos bajo el control de oficiales (Árbitro/Anotador). El uso de oficiales no se cubre en esta versión abreviada.

CONDUCTA EN LA CANCHA (Regla 17)

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

Incluido en esta categoría: las obscenidades verbales y visibles, el abuso verbal y físico, discusión, abuso de raqueta, cancha o pelota, contacto físico innecesario, swing de raqueta excesivo, el calentamiento desparejo o injusto, pérdida de tiempo, demora para volver a la cancha, juegos o acciones deliberadas o peligrosas y coaching (excepto entre los juegos).

REGLAS DE SQUASH MUNDIAL(INDIVIDUAL) 2009

NOTA: El uso de la palabra "permitirá" en las reglas indica obligatoriedad y la ausencia de alternativas. La palabra "debe" indica una acción requerida con las consideraciones a ser tenido en cuenta si la acción no se lleva a cabo.

La palabra "puede" indica la opción de llevar a cabo o no llevar a cabo la acción.

Se usan palabras y términos entre comillas con un significado específico definido en el Apéndice 2.

1. EL DEPORTE

El deporte de squash Individual se juega entre dos jugadores, cada uno utiliza una raqueta y una pelota y en una cancha, los tres elementos deben cumplir las especificaciones de WSF (ver Apéndice 5).

Punto de tanto, anotando 11 puntos.

Punto de tanto, al que anote 11 puntos será el sistema de puntuación oficial para todos los niveles en las competiciones de squash a partir del 1 de abril de 2009.

Regla 2 LA PUNTUACIÓN se reemplaza por lo siguiente:

2. LA PUNTUACIÓN (ver Apéndice 7 para los sistemas de Puntuación Alternativa.)

2.1 Cada jugador puede sumar puntos. El servidor, al ganar un tanto, anota un punto y retiene el servicio; el receptor, al ganar un tanto, suma un punto y recupera el servicio.

2.2 Un partido es al mejor de 3 o 5 juegos a opción de los organizadores de la competición.

2.3 Cada juego es a 11 puntos. El jugador que anota 11 puntos primero gana el juego, excepto si la cuenta alcanza "10-Iguals", donde el juego continúa hasta que un jugador gane por dos puntos.

2.4 Cuando el Anotador anuncia "10-Iguals": un jugador debe ganar por 2 puntos."

2.5 El anotador llama "Bola de Juego" para indicar que el jugador que está sacando necesita 1 punto para ganar el punto en juego, o "Bola de Partido" para indicar que el jugador que está sacando necesita 1 punto para ganar el partido. Esto incluye las situaciones dónde está el receptor que recibe a 1 punto de ganar el juego (por ejemplo 10-6, pelota de juego (o partido) seguido por (la el "Cambio de Saque", 7-10, Bola de juego (o partido).

3. EL CALENTAMIENTO (ver la definición en Apéndice 2)

3.1 Inmediatamente antes del inicio de juego ambos jugadores podrán entrar a la cancha de juego por un período de cinco minutos para calentar juntos.

Después de dos minutos y medio de calentamiento, el Árbitro cantara "Medio tiempo" y los jugadores cambiarán de lado a menos que ya lo hayan hecho. El Árbitro también avisará a los jugadores cuando el período de calentamiento haya finalizado con "Tiempo".

3.2 En el calentamiento ambos jugadores deben tener oportunidades iguales de golpear la pelota. Un jugador que golpea por un tiempo no razonable está calentando de manera injusta. El Árbitro decidirá cuando el calentamiento es desparejo y aplicará la Regla 17.

3.3 Cualquiera de los dos jugadores puede calentar la pelota durante cualquier intervalo de tiempo.

3.4 Los jugadores pueden calentar la pelota hasta que esté en condiciones de juego, después de cualquier intervalo, a discreción del Árbitro.

4. EL SERVICIO

4.1 El juego comienza con un servicio y el giro de una raqueta decide el derecho de servir primero. Luego, el servidor continúa sirviendo hasta perder un tanto, momento en el cual su oponente se convierte en el servidor; este procedimiento continúa a lo largo del partido. Al inicio del segundo y subsiguientes juegos, el ganador del juego anterior sirve primero.

4.2 Al comienzo de cada juego y de cada serie de servicios, el servidor elegirá desde que cuadro de servicio servirá. Posteriormente debe alternar de cuadro para servir mientras mantenga el servicio. Sin embargo, si un tanto termina en "let", el servidor servirá nuevamente desde el mismo cuadro.

Si el servidor se mueve hacia el cuadro incorrecto, o si alguno de los jugadores no está seguro del cuadro de servicio correcto, el Anotador anunciará el cuadro correcto. El Árbitro decidirá sobre el cuadro correcto si el Anotador no está seguro o si se equivoca, o si hay una disputa.

4.3 Para servir, un jugador soltará la pelota desde una mano o desde la raqueta y la golpeará. Si el jugador no hace intento de golpearla después de soltarla, el jugador repetirá el servicio.

4.4 Un servicio es bueno si cumple con todas las condiciones de las Reglas 4.4.1 - 4.4.5:

4.4.1 El servidor tiene parte de un pie en contacto con el piso dentro del cuadro de servicio sin ninguna parte de ese pie tocando la línea de cuadro de servicio (parte de ese pie puede proyectarse por encima de esta línea si no toca la línea) en el momento de golpear la pelota;

4.4.2 El servidor, después de soltar la pelota para servir, la golpea *correctamente* en el primer intento o en intentos siguientes antes de que la pelota caiga al piso, toque una pared o toque cualquier cosa que el servidor vista.

4.4.3 El servidor golpea la pelota directamente a la pared frontal entre las líneas de servicio y de fuera.

4.4.4 A menos que sea voleada, el primer bote de la pelota en el piso es en el cuarto de cancha opuesto al cuadro de servicio, sin tocar la línea corta o la línea de media cancha;

4.4.5 El servidor no sirve la pelota fuera.

4.5 Un servicio que no cumple con los requisitos de las Reglas 4.4.1 - 4.4.5 no es bueno y el Anotador hará el canto apropiado.

Los cantos son:

- "falta de pie" o "foot-fault" para la Regla 4.4.1
- "falta" o "not up" para la Regla 4.4.2
- "falta" o "fault" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea una pared lateral primero o en la pared frontal en o por debajo de la línea de servicio pero por encima de la chapa
- "baja" o "down" para la Regla 4.4.3 si la pelota golpea en la chapa o en el piso
- "falta" o "fault" para la Regla 4.4.4
- "fuera" o "out" para la Regla 4.4.5

Un servicio que se considera que ha golpeado en la pared frontal y la pared lateral simultáneamente no es bueno y se considera "falta" o "fault".

4.6 El servidor no debe servir hasta que el Anotador ha terminado de anunciar el resultado. El Anotador debe anunciar el resultado sin demora. Si el servidor sirve o intenta servir antes de que el Anotador termine de anunciar el resultado, el Árbitro detendrá el juego y pedirá al servidor que espere a que el Anotador haya terminado de anunciar el resultado.

5. EL JUEGO

Después de que el servidor ha hecho un buen servicio, los jugadores devolverán la pelota de forma alternada hasta que uno de ellos no haga una buena devolución, la pelota deja de estar en juego según las Reglas, un jugador realiza una apelación, ó el Anotador o Árbitro realizan un canto.

6. BUENA DEVOLUCIÓN

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

6.1 El golpeador devuelve la pelota *correctamente* antes de que haya rebotado dos veces en el piso.

6.2 La pelota rebota en la pared frontal por encima de la chapa, directamente o vía una o más paredes laterales y/o la pared trasera, sin antes tocar el piso o cualquier parte del cuerpo o vestimenta del golpeador, o del cuerpo, vestimenta o raqueta del oponente.

6.3 La pelota no es *fuera*.

7. CONTINUIDAD DE JUEGO

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

7.1 En cualquier momento el Árbitro puede suspender el juego debido a mala iluminación u otras circunstancias fuera del control de los jugadores y oficiales, por un período que decidirá el Árbitro. El resultado se mantiene. Si hay otra cancha disponible y la cancha original se mantiene insatisfactoria para el juego, el Árbitro puede trasladar el partido a esa cancha.

7.2 Habrá un intervalo de 90 segundos entre el final del calentamiento y el comienzo del primer juego y entre todos los juegos. Los jugadores pueden abandonar la cancha durante estos intervalos, pero deben estar preparados para jugar antes de la finalización del intervalo de 90 segundos. Por consentimiento mutuo de los jugadores el juego puede comenzarse o reanudarse antes de la finalización del intervalo de 90 segundos.

(G1) 7.3 Si un jugador comunica al Árbitro que es necesario un cambio de equipamiento, vestimenta o calzado, el jugador puede abandonar la cancha para efectuar el cambio lo más rápido posible, pero debe hacerlo en menos de 90 segundos.

7.4 Cuando faltan 15 segundos para el final de un intervalo permitido de 90 segundos el Árbitro cantará "Quince segundos" para avisar a los jugadores que deben prepararse para reanudar el juego. Al final de los 90 segundos el Árbitro cantará "Tiempo".

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

Si uno o ambos jugadores no están preparados para reanudar el juego cuando se canta "Tiempo", el Árbitro aplicará la Regla 17.

7.5 Si un jugador resulta lesionado, enfermo o inhabilitado el Árbitro aplicará la Regla 16.

(G2) 7.6 El Árbitro, decidirá si un jugador ha demorado el juego en forma no razonable, y aplicará la Regla 17.

(G3) 7.7 Si un objeto, que no sea la raqueta de un jugador, cae al piso de la cancha durante un tanto los requerimientos son:

7.7.1 El Árbitro, al darse cuenta de un objeto caído, detendrá el juego inmediatamente.

7.7.2 Un jugador, al darse cuenta de un objeto caído puede detener el juego y apelar.

7.7.3 Si el objeto se le cae a un jugador, entonces ese jugador pierde el tanto a menos que sea aplicable la Regla 7.7.5 o que la causa sea una colisión con el oponente. En este último caso el Árbitro permitirá let excepto que si hay un pedido de let por interferencia el Árbitro aplicará la Regla 12.

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

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

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

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

8. GANAR UN TANTO

Un jugador gana un tanto si:

8.1 El oponente no realiza un buen servicio (Regla 4.4);

8.2 El oponente no hace una buena devolución de la pelota cuando le corresponde golpear (Regla 6), a menos que el Árbitro indique let o conceda stroke al oponente;

(G4) 8.3 La pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o porte) sin que exista interferencia, excepto lo indicado en las Reglas 9 y 10. Si se produce interferencia entonces se estará a lo referido en la Regla 12. En todos los casos el Árbitro decidirá.

8.4 El Árbitro otorga stroke a un jugador como consecuencia de la aplicación del reglamento.

9. GOLPEAR AL Oponente CON LA PELOTA, JUGADOR HACIENDO TURNING

(G4) 9.1 Si el golpeador golpea la pelota y esta, antes de llegar a la pared frontal golpea al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o porte), el juego se detendrá. El Árbitro, además de considerar posibles infracciones a la Regla 17, tendrá en cuenta la trayectoria de la pelota.

9.1.1 Otorgará stroke al golpeador si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera rebotado en la pared frontal sin antes tocar ninguna otra pared, a menos que las reglas 9.1.2 o 9.1.3 sean aplicables;

(G4 y G5) 9.1.2 Si el golpeador hizo turning, otorgará stroke al oponente, a menos que el oponente haya hecho un movimiento deliberado para interceptar la devolución, en cuyo caso el Árbitro otorgará stroke al golpeador;

(G5) 9.1.3 Si la devolución del golpeador es un intento posterior, permitirá let, siempre que la Regla 9.1.2 no sea aplicable;

9.1.4 Permitirá let si la pelota rebotó o hubiera rebotado en cualquier otra pared antes de la pared frontal y la devolución hubiera sido buena, a menos que la Regla 9.1.5 sea aplicable.

9.1.5 Si decide que la devolución hubiera sido una devolución ganadora, otorgará stroke al golpeador;

9.1.6 Otorgará stroke al oponente si la devolución no hubiera sido buena.

(G5) 9.2 Si el golpeador hace turning:

9.2.1 El golpeador puede, antes de golpear la pelota, por temor a golpear a su oponente con la pelota, detener el juego y apelar. El Árbitro:

9.2.1.1 Permitirá let, si decide que había temor razonable de que la pelota golpeará al oponente y que el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución a menos que sea aplicable la Regla 9.2.3

9.2.1.2 No permitirá let si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución.

9.2.2. El golpeador puede, por interferencia, detener el juego y apelar. El Árbitro:

9.2.2.1 permitirá let, si decide que el golpeador no puede completar un intento de jugar la pelota debido a interferencia por el oponente

9.2.2.2 otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo esfuerzo posible por evitar la interferencia en el turning, o

9.2.2.3 no permitirá let, si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución sin importar la interferencia.

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

10. INTENTOS POSTERIORES DE GOLPEAR LA PELOTA

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

10.1 Si, después de que el golpeador fallase, la pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o porte), el Árbitro:

10.1.1 Permitirá let, si decide que el golpeador podría de haber realizado una buena devolución,

10.1.2 Otorgará stroke al oponente, si decide que el golpeador no hubiera podido realizar una buena devolución.

10.2 El Árbitro permitirá let si cualquier intento posterior es exitoso pero resulta una buena devolución que no llega a la pared frontal porque golpea al oponente, incluyendo cualquier cosa que vista o porte.

10.3 El golpeador puede, debido a interferencia en el intento posterior, detener el juego y apelar. El Árbitro:

10.3.1 Permitirá let, si el golpeador no puede completar un intento posterior para jugar la pelota siempre que hubiera sido posible una buena devolución;

10.3.2 Otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo lo posible para evitar la interferencia en el intento posterior;

10.3.3 No permitirá let, si decide que en el intento posterior no hubiera resultado una buena devolución.

11. APELACIONES

El perdedor de un tanto puede apelar cualquier decisión del Anotador que se refiera a ese tanto.

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

Si el Árbitro rechaza una apelación bajo la Regla 11, la decisión del Anotador se mantendrá. Si el Árbitro no está seguro concederá un let, excepto cuando se aplique lo indicado en las Reglas 11.2.1, 11.5 o 11.6.

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

11.1 Apelaciones en el servicio.

11.1.1 Si el Anotador canta "Falta de pie", "Falta", "Doble golpe", "Baja" o "Fuera" cuando se ha servido, el servidor puede apelar. Si el Árbitro acepta la apelación, el Árbitro permitirá un let.

11.1.2 Si, después del servicio, el Anotador no canta, el receptor puede apelar, inmediatamente o al final del tanto. El Árbitro, si está seguro de que el servicio no fue bueno, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:

11.1.2.1 si está seguro que el servicio fue bueno, otorgará stroke al servidor.

11.1.2.2 si no está seguro, permitirá let.

11.2 Apelaciones a otra jugada que no son servicio.

11.2.1 Un jugador puede apelar si el Anotador canta "Doble golpe", "Doble pique", "Baja" o "Fuera" después de la devolución de ese jugador, o si el Árbitro, mantiene la apelación o si no está seguro si el canto del Anotador fue correcto:

11.2.1.1 permitirá let, salvo que las Reglas 11.2.1.2 o 11.2.1.3 se apliquen;

11.2.1.2 otorgará stroke al jugador, si el canto del Anotador interrumpió el golpe ganador de ese jugador;

11.2.1.3 otorgará stroke al oponente, si el canto del Anotador ha interrumpido o evitado una devolución ganadora del oponente.

11.2.2 Si el Anotador se equivoca al no cantar "Doble golpe", "Doble pique", "Baja" o "Fuera" después de la devolución de un jugador, el oponente puede apelar inmediatamente o al final del tanto. El Árbitro, si está seguro de que la devolución no fue buena, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:

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

11.2.2.2 si no está seguro, permitirá let.

11.3 Después de un servicio, ninguno de los jugadores puede apelar por nada que haya ocurrido antes de ese servicio, salvo lo indicado en la Regla 14.3.

11.4 Cuando el jugador que ha perdido el tanto hace más de una apelación con respecto a un tanto, el Árbitro considerará cada apelación.

11.5 Si un jugador apela el canto del Anotador de "Falta de pie", "Falta", "Doble golpe", "Baja" o "Fuera" a un servicio pero ese mismo servicio luego es claramente una falta, doble-golpe, baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre lo último ocurrido.

11.6 Si un jugador apela el canto del Anotador de "Doble golpe", "Baja" o "Fuera" en relación con una devolución, pero esa misma devolución luego es claramente baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre lo último ocurrido.

12. INTERFERENCIA

12.1 El jugador a quien le corresponde jugar la pelota tiene derecho de jugar sin que el oponente le interfiera.

12.2 Para evitar interferencias, el oponente debe hacer todo lo posible para facilitar al jugador:

(G6) 12.2.1 acceso directo y libre a la pelota después de la *terminación de golpe razonable*;

12.2.2 clara visión de la pelota después de su rebote en la pared frontal;

(G7) 12.2.3 libertad para golpear la pelota con un swing razonable y habitual;

12.2.4 libertad para jugar la pelota directamente a cualquier parte de la pared frontal.

12.3 Ocurre interferencia si el oponente no cumple con cualquiera de los requisitos de la Regla 12.2, con independencia de que el oponente hiciera o no todo lo posible por cumplir los requisitos.

12.4 El swing excesivo de un jugador puede contribuir a la interferencia contra el oponente cuando se convierte en turno del oponente de jugar la pelota.

12.5 Un jugador que encuentra posible interferencia tiene la elección de continuar el juego o de detener el juego y apelar al Árbitro.

(G8) 12.5.1 Un jugador que busca let o stroke debe apelar diciendo "Let, por favor".

(G9, G10) 12.5.2 Sólo el jugador cuyo turno es jugar la pelota puede apelar. El jugador debe apelar inmediatamente cuando ocurre la interferencia o, si claramente no continúa el juego más allá del momento de la interferencia, sin demora.

12.6 El Árbitro decidirá sobre la apelación y anunciará su decisión con las palabras "No Let", "Stroke (o Punto) a... (nombre del jugador o equipo)", o "Yes Let" (o Let) (ver diagrama en Apéndice 4.1). El Árbitro toma todas las decisiones, que son finales. El Árbitro, si no está seguro del motivo de una apelación, puede pedir al jugador una explicación.

12.7 El Árbitro no permitirá let y el jugador perderá el tanto si el Árbitro decide que:

(G6) 12.7.1 no hubo interferencia o la interferencia fue tan mínima que la clara visión de la pelota y libertad de llegar y jugar la pelota no fueron afectados;

(G6) 12.7.2 ocurrió interferencia y el jugador no hubiera podido hacer una buena devolución, o el jugador no ha realizado todo esfuerzo por llegar a la pelota y jugarla;

12.7.3 el jugador siguió jugando después del momento de la interferencia;

(G11) 12.7.4 el jugador creó la interferencia al moverse hacia la pelota.

12.8 El Árbitro otorgará stroke al jugador si:

12.8.1 hubo interferencia que el oponente no ha hecho todo esfuerzo por evitar, y el jugador hubiera realizado una buena devolución;

(G7) 12.8.2 hubo interferencia, que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar, pero la posición del oponente no permitió el *swing razonable* del jugador y el jugador hubiera podido hacer una buena devolución;

(G7) 12.8.3 hubo interferencia, el oponente hizo todo lo posible por evitarla, y el jugador hubiera realizado una devolución ganadora;

12.8.4 el jugador desistió de golpear la pelota que, de haberla golpeado, claramente hubiera golpeado al oponente con la pelota dando directamente hacia la pared frontal; o hacia una pared lateral pero en este caso hubiera sido un golpe ganador (salvo que en cualquiera de los dos casos sean aplicables turning o intento posterior).

12.9 El Árbitro permitirá un let si hubo interferencia, el oponente hizo todo esfuerzo por evitarla, y el jugador hubiera realizado una buena devolución.

12.10 El Árbitro no otorgará stroke a un jugador que causa interferencia con un swing excesivo.

12.11 El Árbitro puede permitir let bajo la Regla 12.9 o conceder stroke bajo la Regla 12.8 sin apelación, deteniendo el juego si es necesario.

12.12 El Árbitro también puede aplicar la Regla 17 cuando ocurre interferencia. El Árbitro aplicará la penalidad correspondiente, deteniendo el juego si no se ha detenido, si:

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

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

13. LETS

Además de lets permitidos bajo otras reglas, el Árbitro puede o debe permitir lets en ciertos casos.

Un jugador debe pedir un let diciendo "Let por favor". El Árbitro, si no está seguro sobre el motivo de una apelación, puede pedir una explicación al jugador.

13.1 el Árbitro puede permitir let si:

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

(G7) 13.1.2 el golpeador desiste de jugar la pelota hacia cualquiera de las paredes incluso la pared trasera debido al temor razonable de dañar al oponente.

13.1.3 el Árbitro determina que cualquiera de los jugadores han sido distraídos por un suceso ocurrido dentro o fuera de la cancha. Un jugador que apela debido a la distracción debe hacerlo inmediatamente después de ocurrida dicha distracción. Aun así, el Árbitro puede otorgar stroke a un jugador que ha sido distraído si ese jugador hubiera podido hacer una devolución ganadora si no hubiera sido por la distracción;

13.1.4 el Árbitro determina que un cambio en las condiciones de la cancha afectó el resultado del tanto.

13.2 el Árbitro permitirá let si:

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

13.2.2 la pelota se rompe durante el juego;

13.2.3 el Árbitro es incapaz de decidir sobre una apelación;

13.2.4 un jugador hace una devolución que hubiera sido buena pero la pelota se engancha en cualquier parte de la superficie de la cancha, impidiéndole botar más de una vez en el piso, o la pelota sale de la cancha en su primer bote.

13.3 si el golpeador apela let al amparo de las Reglas 13.1.1 a 13.1.4, el Árbitro permitirá let solo si el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución. Para un no golpeador que apela basándose en las Reglas 13.1.1, 13.1.3 y 13.1.4 no es necesario este requisito.

13.4 si el golpeador intenta jugar la pelota, el Árbitro puede permitir let al amparo de las Reglas 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 y 13.2.2.

13.5 los requisitos de las apelaciones bajo la Regla 13 son:

13.5.1 la apelación de un jugador es necesaria para el Árbitro permitir let bajo Reglas 13.1.2 (golpeador únicamente), 13.1.3, 13.2.1 (receptor únicamente) y 13.2.3;

13.5.2 la apelación de un jugador o intervención del Árbitro a menos que la apelación es aplicable bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 y 13.2.4.

14. LA PELOTA

14.1 En cualquier momento, siempre que la pelota no este en juego, cualquier jugador o el Árbitro pueden examinar la pelota y puede sustituirla por otra si hay mutuo consentimiento de los jugadores, o por apelación de cualquiera de estos.

14.2 Si una pelota se rompe durante el juego, el Árbitro después de confirmar que está rota, la reemplazará inmediatamente por otra.

14.3 Si la pelota se rompe durante el juego, sin ser apreciado durante el tanto, el Árbitro concederá let para el tanto en que se rompió la pelota, si el jugador al servicio apela antes del próximo servicio o si el receptor apela antes de intentar devolver ese servicio.

(G13) 14.3.1 Si el receptor apela antes de intentar devolver el servicio y el Árbitro decide que la pelota se rompió durante ese servicio, el Árbitro permitirá let para ese tanto únicamente, pero si no está seguro concederá let por el tanto anterior.

14.4 Lo indicado en la regla 14.3 no se aplicará en el último tanto del juego. Una apelación en este caso debe hacerse inmediatamente se termine el tanto.

14.5 Si un jugador detiene el juego durante un tanto alegando que la pelota está rota, y se comprueba que la pelota no lo está rota, dicho jugador perderá el tanto.

14.6 La pelota permanecerá en la cancha en todo momento, salvo que el Árbitro haya permitido sacarla.

14.7 Cuando el Árbitro ha reemplazado la pelota por otra o cuando los jugadores reanudan el partido después de cierta demora, el Árbitro permitirá a los jugadores que calienten la pelota hasta que esté en condiciones de jugar. El juego continuará a la orden del Árbitro o por consentimiento mutuo de los jugadores, lo que ocurra primero.

15. DEBERES DE LOS JUGADORES

15.1 Los jugadores deben observar todas las Reglas y el espíritu del juego. No hacer esto es un daño al deporte y la Regla 17 podrá ser aplicada.

15.2 Los jugadores deben estar preparados para iniciar el juego a la hora de inicio indicada para ese partido.

15.3 Los jugadores no pueden colocar en la cancha ningún objeto, vestimenta o equipo.

15.4 Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un juego sin permiso del Árbitro. Si lo hacen el Árbitro podrá aplicar la Regla 17.

15.5 Los jugadores no pueden solicitar cambio de Anotador o de Árbitro.

15.6 Un jugador no debe deliberadamente distraer al oponente. Si esto ocurre el Árbitro aplicará la Regla 17.

15.7 Los jugadores deben iniciar sus apelaciones diciendo "Let por favor" o "Apelo por favor", según la circunstancia. Señalar con el dedo o con la raqueta, hacer otros gestos, levantar las cejas u otra actividad ocular no son métodos de apelación reconocidos universalmente.

15.8 Los jugadores deben respetar cualquier otra reglamentación de competencia (por ejemplo requisitos de vestimenta del torneo), así como las contenidas en estas Reglas.

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

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

Si el sangrado fue causado únicamente por el oponente, el Árbitro automáticamente otorgará el partido al jugador.

16.1.1 Sangre recurrente: si una herida para la cual ya se ha permitido tiempo de recuperación vuelve a sangrar, el Árbitro no permitirá más tiempo de recuperación salvo que el jugador conceda el juego que se está disputando y use el intervalo de 90 segundos entre juegos para recuperarse. Si la sangre sigue fluyendo visiblemente al término de este intervalo de 90 segundos el jugador concederá el partido. Un jugador sólo puede conceder un juego para tomar un intervalo de 90 segundos.

Si la protección de la herida sangrante se cae durante el partido, el Árbitro tomará esto como una recurrencia del sangrado, salvo que no exista ninguna señal de sangrado.

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

16.2.1 continuar el juego sin demora;

16.2.2 conceder el juego que se está disputando, aceptando el intervalo de 90 segundos,

16.2.3 conceder el partido.

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

16.3 Lesión:

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

16.3.1.1 auto-inflingida, donde el oponente no participó en la lesión;

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

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

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

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

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

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

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

16.4 Si un jugador lesionado, habiendo recibido un período de tiempo de recuperación, quiere continuar jugando antes de finalizar ese período, el Árbitro permitirá al oponente tiempo suficiente para prepararse para continuar jugando.

16.5 Si un jugador indica una lesión y el Árbitro no está convencido de que ha ocurrido una lesión, el Árbitro requerirá que el jugador continúe jugando; o que conceda un juego, acepte el intervalo de tiempo y luego continúe jugando o conceda el partido.

16.6 Si un jugador concede un juego, el jugador mantendrá los puntos ya ganados y al finalizar el intervalo de 90 segundos entre juegos continuará jugando o concederá el partido.

17. CONDUCTA EN LA CANCHA

17.1 Si el Árbitro considera que el comportamiento de un jugador es perjudicial, intimidatorio u ofensivo hacia el oponente, a un oficial o a un espectador, o que podría de alguna manera dañar el buen nombre del deporte, el Árbitro penalizará al jugador.

(G15) 17.2 Las ofensas que el Árbitro debe tratar bajo esta Regla incluyen obscenidades audibles o visibles; abuso verbal y físico; disensión con el Anotador o el Árbitro; abuso de raqueta, pelota o cancha; o consejos del entrenador fuera de los tiempos de intervalo entre juegos. Otras ofensas incluyen contacto físico significativo o deliberado (Regla 12.12.1), swing de raqueta excesivo (Regla 12.4), calentamiento despereado (Regla 3.2), retraso en volver a la cancha (Regla 7.4), juego o acción peligrosa (Regla 16.3.1.3), y pérdida de tiempo de juego (Regla 7.6).

(G16) 17.3 El Árbitro aplicará una de las siguientes penalidades por estas y por cualquier otra ofensa.

Advertencia (llamado Advertencia por Conducta).

Stroke o Punto concedido al oponente (llamado Stroke por Conducta).

Juego concedido al oponente (llamado Juego por Conducta).

Partido concedido al oponente (llamado Partido por Conducta).

17.3.1 Si el Árbitro detiene el juego para dar una Amonestación por Conducta, el Árbitro concederá let.

17.3.2 Si durante un tanto ocurre un incidente que merece el conceder un Punto por Conducta, el Árbitro detendrá el juego si no se ha detenido ya y concederá stroke. La aplicación del Punto por Conducta es el resultado del tanto.

17.3.3 Si el Árbitro da un Punto por Conducta como resultado de un incidente entre puntos, el resultado del tanto jugado se mantiene y el Punto por Conducta es adicional, pero sin cambio de cuadro de servicio.

17.3.4 Si el Árbitro otorga un Juego por Conducta, ese juego será el que esté disputando o el próximo si no hay uno en juego. En este último caso no se aplicará el intervalo entre juegos. El jugador sancionado retendrá los puntos ganados en el juego otorgado.

18. CONTROL DE UN PARTIDO

(G17) 18.1 Normalmente un partido lo controla un Árbitro, asistido por un Anotador. Aunque el Árbitro también puede asumir el rol del Anotador, la WSF recomienda que dos oficiales distintos se hagan cargo de cada una de las funciones.

18.2 La posición correcta para el Árbitro y el Anotador en un partido de squash, estaría situada en el centro de la pared trasera, lo más cerca de ella como sea físicamente posible, por encima de la línea de fuera de la pared trasera y preferiblemente sentados.

19. DEBERES DEL ANOTADOR

(G18) 19.1 El Anotador cantará el resultado de la jugada, mencionando en primer lugar los puntos del jugador al servicio. El Anotador cantará servicios y devoluciones que no son buenas usando los cantos reconocidos de "Falta", "Falta de pie", "Doble golpe", "Doble bote", "Baja", "Fuera", "Cambio" y "Paren" (o "Stop") (ver Apéndice 3.1) cuando corresponda, y repetirá las decisiones del Árbitro.

19.2 Al final del tanto el Anotador cantará el resultado sin demora y después de que el Árbitro haya decidido cualquier apelación.

19.3 Si el Anotador realiza un canto, el tanto se detendrá.

19.4 Si el Anotador no ve o no está seguro no hará canto.

19.5 Cuando el juego se detiene sin que el Anotador haya realizado canto, el Anotador, si no ha visto o no está seguro, lo avisará a los jugadores y el Árbitro tomará la decisión pertinente. Si el Árbitro tampoco está seguro el Árbitro concederá let.

19.6 El Anotador mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.

(G19) 20. DEBERES DEL ÁRBITRO

20.1 El Árbitro decidirá en todas las apelaciones, tomará decisiones cuando las Reglas lo exijan y decidirá todas las apelaciones contra los cantos del Anotador o contra la falta de cantos del Anotador. La decisión del Árbitro será final.

El Árbitro debe anunciar todas las decisiones a los jugadores en la cancha y debe hacer sus cantos en una voz lo suficientemente fuerte para ser escuchada en la cancha y por el público.

20.2 El Árbitro controlará:

20.2.1 cuando uno de los jugadores apela, incluyendo reclamaciones contra cualquier especificación;

20.2.2 para asegurar que todas las reglas importantes se cumplen correctamente.

20.2.3 cuando el comportamiento de cualquier espectador, oficial, manager o entrenador es perjudicial u ofensivo hacia los jugadores, oficiales o espectadores. El Árbitro suspenderá el juego hasta que el problema se haya solucionado y, de ser necesario, requerirá a la persona o personas causantes que abandonen el área de cancha.

20.3 El Árbitro no intervendrá en el canto del resultado por el Anotador a menos que el Árbitro decida que el Anotador ha cantado el resultado erróneamente. En este caso el Árbitro corregirá el resultado y el Anotador repetirá el resultado.

20.4 El Árbitro no intervendrá en el canto de la jugada por el Anotador a menos que el Árbitro decida que el Anotador haya cometido un error al detener el juego o dejando que el juego continúe, en cuyo caso el Árbitro actuará en consecuencia.

20.5 El Árbitro hará cumplir todas las reglas referidas al control del tiempo.

20.6 El Árbitro mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.

20.7 El Árbitro es el responsable de asegurar que las condiciones de la cancha son satisfactorias para poder jugar.

20.8 El Árbitro puede conceder el partido a un jugador cuyo oponente no está presente en la cancha, preparado para jugar, dentro de los diez minutos siguientes al de la hora anunciada para comenzar el mismo.

APÉNDICE 1

GUÍAS DE INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS

Los números de guía se mencionan en las reglas

INTRODUCCIÓN

El principio general que gobierna las Reglas de Squash y su interpretación, es que el resultado de cada partido sea justo. Esto exige que el Árbitro aplique el Reglamento de manera imparcial a ambos jugadores durante todo el partido.

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

G1. CAMBIO DE EQUIPO

Para evitar que un jugador se beneficie indebidamente de un período de descanso realizando un cambio de equipación, el Árbitro, antes de autorizar a que un jugador abandone la cancha para hacer el cambio, deberá asegurarse que se ha producido un deterioro real en la equipación.

La preferencia por otra raqueta, o por otro par de zapatillas, cuando no hay un deterioro evidente, no es razón suficiente para autorizar un cambio de equipación. Aunque se permita hasta 90 segundos para un cambio de equipación, se solicitará de los jugadores que lo efectúen en menos tiempo, si es posible.

Si a un jugador se le rompen sus gafas o pierde una lente de contacto, a ese jugador se le conceden 90 segundos, después de los cuales el jugador debe continuar jugando.

Si un jugador no puede reanudar el juego por falta de equipo alternativo, el Árbitro otorgará el partido a su oponente.

G2. PÉRDIDA DE TIEMPO

La pérdida de tiempo supone un intento de conseguir una ventaja injusta de un jugador sobre el oponente. La discusión prolongada con el Árbitro o una preparación lenta para efectuar o recibir el servicio son ejemplos. Cuando esto ocurra, el Árbitro aplicará la Regla 17.

Aunque botar la pelota repetidamente antes de efectuar el servicio también se considera pérdida de tiempo, no constituye la pérdida del servicio.

Los jugadores deben saber que durante los intervalos de 90 segundos, la voz "Quince segundos", les obliga a volver a la cancha. Un jugador que no esté preparado para reanudar el juego a la voz de "Tiempo" está logrando una ventaja injusta y el Árbitro deberá aplicar la Regla 17.

G3. OBJETO CAÍDO

La Regla 7.7 deja claro que si cae cualquier objeto (o lo tiran) al suelo de la cancha, el juego debe pararse. Dado que puede ocurrir una lesión si un jugador pisa cualquier objeto de cierto tamaño, el Árbitro o el Anotador detendrá el juego con la voz "Paren" (o "Stop"), o cualquiera de los jugadores puede detener el juego y apelar. Si el objeto caído pasa desapercibido por jugadores y oficiales hasta el final del tanto y el Árbitro juzga que no ha afectado el resultado del tanto, el resultado del tanto se mantendrá (Regla 7.7.6).

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

Si un jugador deja caer su raqueta sin colisionar con el oponente el Árbitro permitirá que el tanto continúe en casi todas las circunstancias. Se considera que el jugador está en desventaja, ya que debe recoger su raqueta para continuar el tanto.

Si un jugador deja caer deliberadamente o arroja un objeto sobre el suelo de la cancha, el Árbitro aplicará las previsiones de la Regla 17.

G4. JUGADOR GOLPEADO POR PELOTA INCLUYENDO TURNING e INTENTO POSTERIOR.

Si la pelota golpea al no-golpeador el Árbitro decidirá en todos los casos sin que el Anotador deba intervenir hasta después de que el Árbitro haya tomado su decisión.

Si la pelota volviendo de la pared frontal golpea al no-golpeador, sin que haya interferencia, el no-golpeador pierde el stroke salvo que se hayan producido varios intentos (Regla 10). La definición de "intento" deja claro que incluso un golpe errado o un amago de golpe con la raqueta debe considerarse un intento, pero la preparación del golpe incluyendo el movimiento de la raqueta hacia atrás, sin movimiento de la raqueta hacia la pelota, no es un intento.

Las reglas 9 y 10 contemplan todas las situaciones en que la pelota golpea al no-golpeador cuando la pelota se dirige hacia la pared frontal.

Si la pelota golpea al golpeador (sin interferencia) pierde el tanto y el Anotador cantará "Mala", porque la pelota no ha sido golpeada correctamente. El Árbitro no necesita tomar una decisión a menos que el Anotador no realice ninguna voz.

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

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

G5. INTERFERENCIA EN TURNING O EN INTENTO POSTERIOR

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

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

G6. HACER TODO ESFUERZO POSIBLE E INTERFERENCIA MINIMA

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

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

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

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

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

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

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

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

G8. MODO DE APELAR

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

Los jugadores usan algunas veces otras formas de apelar tales como levantar la mano o la raqueta, especialmente cuando la comunicación entre los jugadores y el Árbitro es difícil. Un Árbitro que acepte una forma de apelar distinta al “Let, por favor” o “Apelo, por favor” debe de estar seguro de que realmente se ha producido, clarificándolo con el jugador si es necesario.

G9. MOMENTO DE LA APELACIÓN

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

En el caso de una apelación que se refiera a una clara visión de la pelota y a la libertad para jugar la misma directamente a la pared frontal (comúnmente conocido como “cruzar la línea de la pelota”), el Árbitro considerará 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 intento alguno de jugar la pelota. Cualquier intento de golpear la pelota después de una interferencia en el backswing indica que el golpeador ha aceptado la interferencia y por lo tanto pierde su derecho de apelar.

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

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

G10. APELACIÓN ANTICIPADA

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

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

G11. CREAR INTERFERENCIAS

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

Sin embargo, a veces surge la situación en que el oponente no ha causado interferencia alguna (en otras palabras el oponente claramente ha permitido el acceso directo requerido), pero el jugador toma una ruta indirecta hacia la pelota que lleva al jugador a pasar por, o muy cerca de, la posición del oponente.

Entonces el jugador pide let porque su acceso a la pelota ha sido "obstruido".

Si no existe una genuina razón para haber tomado este camino indirecto, el jugador ha creado una interferencia donde no existía. Si el jugador apela, el Árbitro no concederá let. Si el jugador hubiera o no podido hacer una buena devolución no procede, para mantenerse en el tanto el jugador debe llegar y jugar la pelota.

Esto es diferente a dos situaciones en que un jugador, al intentar recuperarse de una posición de desventaja, no tiene acceso directo a la pelota. En la primera situación el jugador es engañado y anticipa que el oponente jugará la pelota hacia un lado, comienza a moverse hacia ese lado, pero al haber adivinado incorrectamente cambia de dirección y se encuentra con su oponente en el camino. En esta situación el Árbitro concederá al jugador let si la recuperación es suficiente para demostrar que el jugador hubiera realizado una buena devolución. De hecho, si el oponente evita que el jugador entrante realice una devolución ganadora, el Árbitro otorgará stroke a ese jugador.

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

G12. CONTACTO FÍSICO SIGNIFICATIVO O DELIBERADO

El contacto físico innecesario es perjudicial para el deporte y potencialmente peligroso.

En casos obvios el Árbitro detendrá el tanto y aplicará la penalidad correspondiente. Cuando el jugador **se** "empuja" al oponente para impulsarse pero esto no tiene efecto significativo sobre el tanto, el Árbitro permitirá que el tanto continúe y dará a ese jugador una advertencia al final del tanto. Cuando hay un efecto especial, el Árbitro detendrá el juego y aplicará la Regla 17.

G13. ROTURA DE LA PELOTA

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

G14. HERIDA SANGRANTE, ENFERMEDAD, INHABILIDAD O LESIÓN

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

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

Si la sangre vuelve a fluir después de haberse permitido tiempo de recuperación, el Árbitro no concederá tiempo de recuperación adicional, salvo que el jugador ceda el juego y use el intervalo entre juegos para recuperarse.

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

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

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

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

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

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

Es responsabilidad del jugador lesionado estar en la cancha cuando el Árbitro canta "Tiempo", ya sea para reanudar el juego, o para solicitar un nuevo tiempo de recuperación, de ser requerido, en el caso de una lesión que continúa sangrando. Si el jugador no está presente a la voz de "Tiempo" el Árbitro dará el partido al oponente.

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

G15. INSTRUCCIONES DE LOS ENTRENADORES

Sólo se permite dar instrucciones y consejos a los jugadores durante los intervalos entre juegos. No deberán considerarse instrucciones, breves comentarios de ánimo entre dos tantos que no afectan a la continuidad del juego. El Árbitro decidirá si los comentarios son ánimo o de lo que constituye asesoramiento y consejo.

El uso de aparatos externos de comunicación está prohibido.

El Árbitro puede penalizar a los jugadores que, durante el juego, reciban instrucciones de sus entrenadores de cualquier tipo, aplicando la Regla 17.

G16. PROGRESIVIDAD DE LAS PENALIZACIONES

Las penalizaciones disponibles del Árbitro bajo la Regla 17 son:

- Advertencia (llamado Advertencia por Conducta).
- Stroke o Punto otorgado al oponente (llamado Punto por Conducta).
- Juego otorgado al oponente (llamado Juego por Conducta).
- Partido otorgado al oponente (llamado Partido por Conducta).

Los criterios para la aplicación de las penalizaciones son los siguientes:

Cuando el Árbitro impone la primera penalización por una ofensa concreta, puede ser una advertencia, stroke, juego o partido en función de la importancia de la misma. Sin embargo, cualquier penalización posterior al mismo jugador por el mismo tipo de ofensa no debe ser inferior a la penalización aplicada previamente. Por lo tanto, el Árbitro puede dar más de una amonestación o conceder varios stroke por el mismo tipo de ofensa si, en su opinión, tal ofensa no merece una mayor penalización.

Al aplicar penalizaciones, el Árbitro usará la siguiente terminología:

- Advertencia por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa).
- Punto por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Punto para (oponente o nombre de equipo del oponente).
- Juego por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Juego para (oponente o nombre de equipo del oponente).
- Partido por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Partido para (oponente o nombre de equipo del oponente).

El Anotador repetirá sólo la parte de la decisión del Árbitro que se refiere al tanteo.

G17. UN SOLO OFICIAL

Si no es posible disponer de dos personas para controlar un partido, un solo oficial actúa como Anotador y Árbitro. El Oficial canta el juego y el resultado como Anotador y responde a las apelaciones como Árbitro.

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

G18. GUÍAS PARA EL ANOTADOR

El Anotador cantará los servicios y las devoluciones que no son buenas en cuanto ocurren usando la voz apropiada, y de esa manera se detendrá el tanto.

El orden correcto de los cantos es:

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

Ejemplos:

“Doble-bote, cambio 4-3”

“Baja, 10-iguales, el jugador debe ganar por dos puntos”

“Fuera, 10-iguales, el jugador debe ganar por dos puntos”

“Yes let, 3-4”

“No let, cambio, 5-7”

“Stroke a Blanco, 10-2, bola de partido”

“Falta de pie, cambio, 1-0”

“Falta” (apelación por servidor, Árbitro no seguro). “Yes let, 10-3, bola de juego”

Introducción del partido:

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

Al final de un juego:

“11-7, juego para Negro. Negro gana un juego a cero.”

“12-10, juego para Negro. Negro gana dos juegos a cero.”

“11-3, juego para Blanco. Negro gana dos juegos a uno.”

“11-4, juego para Blanco, dos juegos iguales.”

“12-10, partido para Negro, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10”

Al comienzo del juego subsiguiente:

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

“Negro gana dos juegos a uno, Blanco al servicio, cero-cero.”

“Dos juegos iguales, Negro al servicio, cero-cero.”

Después de dar una penalización por conducta:

“Stroke para Negro, 7-2.”

“11-7, juego para Blanco, dos juegos iguales.”

G19. GUÍAS PARA EL ÁRBITRO

Cómo dirigirse a los jugadores

Al dirigirse a los jugadores, los oficiales deben usar el apellido de los jugadores en vez de su primer nombre, para eliminar el riesgo de familiaridad con cualquier jugador, lo que podría interpretarse como favoritismo.

Explicaciones

Después de que un jugador apele, el Árbitro comunicará su decisión y el juego se reanudará. Sin embargo, en algunas ocasiones puede ser conveniente explicar la decisión a los jugadores. En estos casos el Árbitro puede anunciar su decisión seguida de una concisa y objetiva frase de explicación. Es de ayuda para los jugadores si el Árbitro usa la terminología de la regla apropiada cuando explique una decisión.

APÉNDICE 2

DEFINICIONES

APELACIÓN (Appeal)

Solicitud de un jugador al Árbitro para que analice una situación y emita un fallo. La palabra "apelación" se utiliza en el reglamento dentro de dos contextos:

- 1) Para solicitar al Árbitro que conceda let u otorgue stroke
- 2) Para solicitar al Árbitro que revise la decisión del Anotador.

La forma correcta para que un jugador apele es decir: "Apelo por favor" o "Let por favor".

INTENTO (Attempt)

El movimiento de la raqueta hacia la pelota desde la posición inicial de golpeo (backswing).

TABLA (Board)

La marcación horizontal más baja en la pared frontal, con la chapa que está por debajo cubriendo todo el ancho de la cancha.

CUADRO DE SERVICIO Box (Service)

Un área cuadrada en cada cuarto de cancha delimitada por la línea corta, parte de la pared lateral y por otras dos líneas, y desde el interior de la cual el jugador al servicio sirve.

COMPETICIÓN (Competition)

Un torneo, liga u otro partido de competición.

CORRECTAMENTE (Correctly)

Cuando la raqueta, que está sujeta en la mano, golpea la pelota no más de una vez y sin que se produzca contacto prolongado de la misma con la raqueta.

JUGADOR DEMASIADO CERCA (Crowding)

La situación en que el oponente se ubica demasiado cerca del golpeador y no le permite libertad de jugar la pelota.

BAJA (Down)

El término usado para indicar un servicio o una devolución, que de otro modo hubiera sido buena, ha golpeado en el suelo antes de alcanzar la pared frontal, o ha golpeado en la tabla o chapa antes de golpear en el suelo. ("Baja" es también una voz del Anotador).

JUEGO (Game)

Parte de un partido, que empieza con un servicio y termina cuando un jugador ha ganado o alcanza once o más puntos (de acuerdo con el Reglamento).

BOLA DE JUEGO (Game ball)

Situación del tanteo en la que un jugador necesita un punto para ganar el juego que está disputando. ("Pelota de Juego" es también una voz del Anotador).

LÍNEA DE MEDIA CANCHA (Half-court line)

Línea sobre el suelo paralela a las paredes laterales, y que divide la parte de la cancha situada entre la línea de falta y la pared trasera en dos partes iguales, encontrándose con la línea de falta en su punto medio, formando la "T".

MEDIO TIEMPO**(Half time)**

Punto medio del período de calentamiento (“Medio tiempo” es también una voz del Árbitro).

MANO**(Hand)**

Período que se inicia cuando un jugador se convierte en jugador al servicio y termina cuando se convierte en jugador al resto.

CAMBIO ó CAMBIO DE SERVICIO**(Handout)**

Situación en que se produce el cambio del jugador al servicio. (“Cambio” es también una voz del Anotador para indicar que ha ocurrido un cambio de servidor).

INTERVALO**(Interval)**

Período de tiempo permitido por las reglas por una retraso en el comienzo del juego.

LET**(Let)**

Un tanto sin decisión. Si el Árbitro concede let, ninguno de los jugadores gana un punto por ese tanto y el servidor deberá repetir el servicio desde el mismo cuadro de servicio.

PARTIDO**(Match)**

El encuentro completo entre dos jugadores, iniciándose con el calentamiento y finalizando cuando ambos jugadores hayan abandonado la cancha al final del último tanto.

BOLA DE PARTIDO**(Match ball)**

Situación del tanteo en la que un jugador necesita un punto para ganar el partido. (“Match ball” es también usado como una voz del Anotador).

DOBLE PIQUE**(Not up)**

Expresión usada para indicar que la pelota botó más de una vez en el suelo antes de ser golpeada por el golpeador. (“Doble bote” es también una voz del Anotador).

DOBLE GOLPE**(Not up)**

Se usa para indicar que el jugador no golpeó la pelota *correctamente*. También se utiliza para indicar que la pelota toca al golpeador o cualquier cosa que éste vista o porte que no sea la raqueta, o que el servidor hace uno o más intentos de golpear la pelota sin éxito. (“Doble golpe” es también una voz del Anotador).

EQUIPO ARBITRAL**(Oficials)**

El Anotador y el Árbitro.

MALA**(Out)**

Expresión usada para indicar que: 1) la pelota ha golpeado la línea de fuera, o en la pared por encima de la línea de fuera, o el techo, o cualquier elemento fijado al techo y/o la pared por encima de la línea de fuera o, 2) la pelota ha pasado a través de cualquier elemento fijado al techo y/o la pared por encima de la línea de fuera. 3) Además, en canchas que no estén totalmente cubiertas, cuando la pelota ha pasado por encima de la línea de fuera y ha salido de la cancha sin tocar ninguna pared o, si no existe la línea fuera, ha pasado por encima de cualquier pared y salido de la cancha. (“Mala” es también una voz del Anotador).

LÍNEA DE FUERA**(Out line)**

Una línea continúa compuesta por la línea del frontis, las líneas de las paredes laterales y la línea de la pared trasera, marcando los límites superiores de la cancha. Nota: Cuando una cancha es construida sin espacio para esta línea (en otras palabras, las paredes constituyen enteramente área de juego), o sin una parte de esta línea (por ejemplo, una pared trasera de vidrio), y la pelota en juego golpea en el límite horizontal superior de la superficie de dicha pared y vuelve desviada hacia la cancha, la pelota es fuera. El Anotador hará el fallo de la manera habitual, sujeto a la apelación del jugador al Árbitro.

PUNTO <i>(Point)</i>	Una unidad del sistema de anotación. El Anotador añade un punto al tanteo de un jugador cuando gana un tanto o un stroke.
CUARTO DE CANCHA <i>(Quarter court)</i>	La mitad de la parte de la cancha entre la línea de falta y la pared trasera, que ha sido dividida en dos partes iguales por la línea media.
TANTO <i>(Rally)</i>	Un servicio, o un servicio y cualquier cantidad de devoluciones de la pelota, que finaliza cuando un jugador no puede hacer una buena devolución, un jugador apela, el Anotador hace un canto o el Árbitro para el juego.
DEJAR CAER <i>(Release)</i>	La acción de un jugador de soltar o lanzar la bola desde la mano o raqueta para servir.
INICIO RAZONABLE DEL GOLPE <i>(Reasonable backswing)</i>	La acción de un jugador alejando la raqueta de su cuerpo como preparación antes de mover la raqueta hacia la pelota para realizar un swing. Un inicio de golpe es razonable si no es excesivo. Un inicio es excesivo cuando el brazo que sostiene la raqueta está casi extendido y/o la raqueta tiene el puño aproximadamente horizontal. El Árbitro decidirá lo que es razonable o excesivo en definitiva.
FINAL RAZONABLE DEL GOLPE <i>(Reasonable followthrough)</i>	La acción de un jugador, continuando el movimiento de su raqueta, una vez golpeada la pelota. Un final de golpe es razonable si no es excesivo. Un final excesivo es aquel en el que el brazo que sostiene la raqueta está casi extendido con el puño en horizontal, particularmente cuando la posición extendida se mantiene algo más que un momento. Es final excesivo también, cuando el brazo casi extendido forma un arco más amplio del necesario para llegar a la pelota. La decisión del Árbitro sobre lo que es razonable o excesivo es definitiva.
SWING RAZONABLE <i>(Reasonable Swing)</i>	Consiste en un inicio de golpe hacia la pelota y una terminación de golpe razonable.
SERVICIO <i>(Service)</i>	El método por el cual el jugador al servicio pone la pelota en juego, al comenzar el tanto.
LÍNEA DE SERVICIO <i>(Service line)</i>	Una línea sobre el frontis entre la tabla y la línea de fuera, que se extiende a todo lo ancho de la cancha.
SHAPING <i>(Shaping)</i>	La preparación de la raqueta previa a cualquier intento.
LÍNEA CORTA <i>(Short line)</i>	Una línea sobre el suelo, extendida a todo lo ancho de la cancha.
ESPECIFICACIÓN <i>(Specified)</i>	Las condiciones que deben cumplir las pelotas, raquetas y canchas para que cumplan con las especificaciones en vigor de la WSF.

GOLPEADOR
(Striker)

Es el jugador a quien le corresponde golpear la pelota después de que esta haya rebotado en el frontis, o está golpeando la pelota, o habiéndola golpeado, hasta el momento en que su devolución alcance el frontis.

STROKE

Un otorgamiento por el Árbitro en el que resulta que el jugador gana el tanto, sumando un punto.

CHAPA
(Tin)

El área que se encuentra debajo de la tabla, a todo lo ancho de la cancha, y que debe estar construida con un material que haga un sonido característico cuando es golpeado por la pelota.

TURNING
(Turning, Turns Turned)

La acción del golpeador cuando gira físicamente con la pelota o cuando el golpeador deja que la pelota pase a su alrededor, en ambos casos golpeando la pelota a la derecha de su cuerpo después de que la pelota ha pasado por la izquierda (o viceversa).

ÁRBITRO DEL TORNEO
(Tournament/ championship referee)

La persona que tiene total responsabilidad en todos los asuntos relacionados con el arbitraje y la anotación durante el torneo, incluyendo el nombramiento y reemplazo del equipo arbitral para los partidos. (Ver cuaderno "Guías para Árbitros de Torneo de la WSF" para una descripción completa).

CALENTAMIENTO
(Warm-up)

El tiempo permitido, inmediatamente antes del inicio de juego, para que los jugadores se preparen en la cancha y calienten la pelota para que esté en condiciones de juego.

APÉNDICE 3.1 VOCES DEL ANOTADOR

Las voces reconocidas del Anotador se definen a continuación.

Voces realizadas por el Anotador según la Regla 19. **DEBERES DE UN ANOTADOR**

FALTA
(Fault)

Para indicar que el servicio es falta. Ver Reglas 4.4.3 y 4.4.4.

FALTA DE PIE
(Foot fault)

Para indicar que en el servicio (es se) ha cometido una falta de pie. Ver Regla 4.4.1.

DOBLE GOLPE
DOBLE PIQUE
(Not-up)

Para indicar que el jugador no golpeó la pelota de acuerdo a las reglas. (Ver Definición en Apéndice 2).

BAJA
(Down)

Para indicar que el jugador no golpeó la pelota bien o en su devolución esta ha golpeado el suelo antes de alcanzar el frontis o ha golpeado la chapa. (Ver Definición en Apéndice 2)

MALA
(Out)

Para indicar que el jugador no golpeó la pelota de acuerdo a las reglas. (Ver Definición en Apéndice 2).

CAMBIO
(Hand-out)

Para indicar que el servidor se ha convertido en el receptor, en otras palabras ha habido un cambio de servidor. (Ver Definición en Apéndice 2).

PAREN o STOP
(Stop)

Para detener el juego cuando sea apropiado, cuando el Árbitro no lo ha realizado y otras voces no son relevantes.

Voces realizadas por el Anotador según la Regla 2. **LA PUNTUACIÓN**

4-3 Un ejemplo del resultado. El resultado del servidor siempre se canta primero, por lo que en este ejemplo el servidor gana cuatro puntos a tres. Si la puntuación es igual se usa el término "iguales" (por ejemplo, "seis-iguales").

10-ALL Un jugador debe ganar por 2 puntos: Indicar cómo se gana un juego después de que la cuenta ha alcanzado 10-ALL.

BOLA DE JUEGO
(Juego ball)

Para indicar que un jugador necesita un punto para ganar el juego que se está disputando. Ver Definición "BOLA DE JUEGO".

BOLA DE PARTIDO
(Match ball)

Para indicar que un jugador necesita un punto para ganar el partido. Ver Definición "BOLA DE PARTIDO".

Voces realizadas por el Anotador según la Regla 19. **DEBERES DEL ANOTADOR (Repetir decisiones del Árbitro)**

YES LET, LET
(Yes let, let)

Repite la decisión del Árbitro indicando que un tanto debe volver a jugarse.

**STROKE A
(JUGADOR O
NOMBRE DE
EQUIPO)**

***Stroke to (Player or
Team name)***

Repite la decisión del Árbitro indicando su decisión de conceder stroke a ese jugador o equipo.

**NO LET
(No let)**

Repite la decisión del Árbitro indicando que una apelación de let no ha sido aceptada.

(APÉNDICE) 3.2 VOCES DEL ÁRBITRO

Las voces reconocidas del Árbitro se definen a continuación.

PAREN o STOP <i>(Stop)</i>	Para detener el juego.
TIEMPO <i>(Time)</i>	Para indicar que el período de tiempo indicado en las reglas ha finalizado.
MEDIO TIEMPO <i>(Half time)</i>	Para advertir a los jugadores que se ha llegado a la mitad del tiempo del período de calentamiento.
SI LET <i>(Yes let o let)</i>	Cuando se concede un let, después de una apelación de let de un jugador.
NO LET <i>(No let)</i>	Cuando se rechaza una apelación de un jugador solicitando un let.
STROKE PARA (JUGADOR o NOMBRE DE EQUIPO) Stroke to (Player or team)	Para indicar que se le concede stroke al jugador o equipo nombrado.
QUINCE SEGUNDOS <i>(Fifteen seconds)</i>	Para advertir a los jugadores que quedan quince segundos del intervalo de noventa segundos permitido.
LET	Para indicar que un tanto debe volver a jugarse en circunstancias en que el término “Si let” no es aplicable. Puede ir acompañado de una explicación.
AMONESTACIÓN POR CONDUCTA <i>(Conduct warning)</i>	Para avisar a un jugador que ha cometido una infracción de la Regla 17 y que el Árbitro está dando una amonestación.
STROKE POR CONDUCTA <i>(Conduct stroke)</i>	Para avisar a un jugador que ha cometido una infracción de la Regla 17 y que el Árbitro ha concedido stroke al oponente.
JUEGO POR CONDUCTA <i>(Conduct juego)</i>	Para avisar a un jugador que ha cometido una infracción de la Regla 17 y que el Árbitro ha concedido un juego al oponente.
PARTIDO POR CONDUCTA <i>(Conduct match)</i>	Para avisar a un jugador que ha cometido una infracción de la Regla 17 y que el Árbitro ha concedido el partido al oponente.

APÉNDICE 4.1

Gráfica: Línea de pensamiento del Árbitro para la Regla 12

INTERFERENCIA

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

APÉNDICE 4.2

Gráfica: Decisiones del Árbitro bajo la Regla 16 HERIDA SANGRANTE, ENFERMEDAD, INHABILIDAD O LESIÓN

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

APÉNDICE 5.1

DESCRIPCIÓN Y DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE SQUASH

DESCRIPCIÓN

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

DIMENSIONES

Largo de cancha entre superficies de juego	9750 mm
Ancho de cancha entre superficies de juego	6400 mm
Diagonal	1665 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de fuera en frontón	4570 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de fuera en pared trasera	2130 mm
Altura encima de piso hasta borde inferior de línea de servicio en frontón	1780 mm
Altura encima de piso hasta borde superior de tabla	480 mm
Distancia hasta borde más cercano de línea corta desde pared trasera	4260 mm
Dimensiones internas de cuadros de servicio	1600 mm
Ancho de todas las líneas y de la tabla	50 mm
Altura mínima libre encima del piso de la cancha	5640 mm

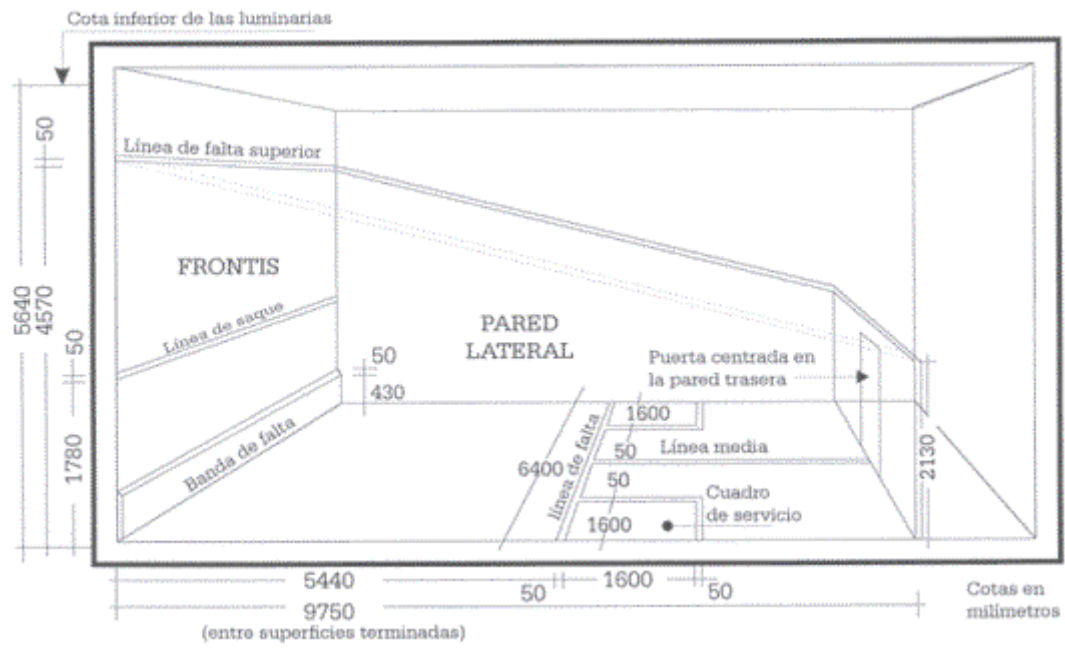
NOTAS

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

CONSTRUCCIÓN

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

DIAGRAMA DE DIMENSIONES DE LA CANCHA DE SQUASH



APÉNDICE 5.2

ESPECIFICACIONES DE LA PELOTA PUNTO AMARILLO ESTÁNDAR

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

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

NOTAS

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

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

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

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

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

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

APÉNDICE 5.3

DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH

DIMENSIONES

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

PESO

Peso máximo	255 gm
-------------	--------

CONSTRUCCIÓN

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

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

APÉNDICE 6

LA GAFAS PROTECTORAS

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

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

APÉNDICE 7

ALTERNATIVAS AL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Punto-a-Tanto (PAR) a 15

Reemplace Regla 2 en las reglas principales por:

- 2.1 Cualquier jugador puede sumar puntos. El servidor, cuando gana un tanto, gana un punto y retiene el servicio; el receptor, cuando gana un tanto, gana un punto y vuelve al servidor.
- 2.2 Un partido será al mejor de 3 o 5 juegos a opción de los organizadores de la competición.
- 2.3 Cada juego es jugado a 15 puntos. El jugador que anota 15 puntos primero gana el juego excepto si la cuenta alcanza 14-all en el primer tiempo, el receptor debe escoger, antes de el próximo servicio, para o continuar ese juego a 15 (conocido como "Set 1") o a 17 (conocido como "Set 3"). En este último caso el jugador que anota 3 puntos más gana el juego. El receptor debe indicar este cambio, claramente, al Anotador, al Árbitro y a su oponente.
- 2.4 El Anotador dice "Set 1" o "Set 3" antes de que el juego continúe. El Anotador dice "Bola de Juego" para indicar que cualquier jugador necesita 1 punto para ganar el juego, o "Bola de Partido" para indicar que cualquier jugador necesita 1 punto para ganar el partido. Esto incluye las situaciones dónde es el receptor quien necesita 1 punto para ganar el juego o el partido (por ejemplo "14-6, juego (o partido) bola" seguida por la "Hand out, 7-14, juego (o partido) bola."

El servidor Sólo Anota - el sistema de puntuación estándar anterior

Reemplace Regla 2 en las reglas principales con:

- 2.1 Sólo el servidor anota los puntos. El servidor, cuando gana un tanto, suma un punto; el receptor, cuando gana un tanto, se vuelve al servidor sin un cambio de cuenta.
- 2.2 Un partido es al mejor de 3 o 5 juegos en la opción que elijan los organizadores de la competición.
- 2.3 El jugador que anota 9 puntos primero gana el juego, excepto, que la cuenta alcance 8 - all en el primer tiempo el receptor escoge, antes del próximo servicio, para continuar ese juego o a 9 (conocido como

"Set 1") o a 10 (conocido como "Set 2"). En este último caso el jugador que anota 2 puntos más gana el juego. El receptor debe indicar el cambio, claramente, al Anotador, al Árbitro y a su oponente.

- 2.4 El Anotador llama "Set 1" o "Set 2" como aplicable antes de que el juego continúe. El Anotador dice "Bola de Juego" para indicar que el servidor necesita 1 punto para ganar el juego en disputa o "Bola de Partido" para indicar que el servidor necesita 1 punto para ganar el partido.

APÉNDICE 8.1

ALTERNATIVAS AL SISTEMA DE ARBITRAJE

1. EL SISTEMA de 3 ÁRBITROS

El Sistema de 3 árbitros se ha usado recientemente en 2007, primeramente en una fase de ensayo y más recientemente como el sistema normal en muchos eventos. En la actualidad está obligado para muchos eventos de PSA y WISPA, y también en los Campeonatos del Mundo por Equipo de hombres y mujeres.

1.1 Pautas para el Uso del Sistema de 3 árbitros

- En el Sistema de 3 árbitros se usa un Árbitro Central y dos Árbitros Laterales. Es vital para el éxito del sistema que los 3 Árbitros sean aproximadamente iguales.
- El Árbitro Central (CR), quién también es el Anotador, controla el partido.
- En la medida que sea posible, los dos Árbitros Laterales (SR) deben sentarse detrás de la pared trasera en la línea interior de la caja de servicio en cada lado, preferentemente una o dos filas debajo del CR. Uno del SRs llevará la cuenta como apoyo.
- Los Árbitros Laterales (SRs) tomarán las decisiones al final de los tantos - no durante ellos – sólo en las materias siguientes:
 - Cuando un jugador pide un Let
 - Cuando un jugador apela contra una voz (o ninguna voz) de Down, No up, Out, o Falta por Árbitro Central.
- Cada apelación debe decidirse por los tres árbitros, simultáneamente e independientemente. Los tres deben señalar y no deben mirar a cada uno antes de hacerlo.
- La decisión de los tres Árbitros es anunciada por el CR sin revelar la decisión individual o si era unánime o mayoritaria esta decisión.
- (Nota: En el caso improbable de tres decisiones diferentes (Let, No Let, Stroke), la decisión final debe ser Yes Let).
- El CR solo decide las otras materias por ejemplo los períodos de tiempo, la conducta del jugador, una lesión, las condiciones, etc ninguna debe ser apelada por el jugador.
- Los jugadores no pueden dirigirse al SRs, sólo al CR. El diálogo debe ser mínimo, y no pueden debatirse las decisiones.
- Si un dispositivo electrónico está disponible, los Árbitros dan su decisión a través de su consola y el CR anuncia el resultado.

- Donde un sistema electrónico arbitral no es posible, el uso de tarjetas es aconsejable para que los jugadores no puedan ver las decisiones individuales de los tres árbitros.

- Si se requieren las manos y signos, serán usados como

- . Let = el Dedo pulgar y dedo índice formando una 'L'
- . Stroke = Fijó el puño
- . No let = la Mano hacia el suelo, palma hacia abajo
- . Ball Down/ No Up/ Out = el Dedo pulgar hacia abajo
- . Up / In = el Dedo pulgar hacia arriba

APÉNDICE 8.2

REGLAS EXPERIMENTALES

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

Los organizadores de los torneos que utilicen reglas experimentales deberán especificar, en el momento de la inscripción, la forma en que cualquier regla, definición o apéndice es diferente de los de la WSF.