WORLD SQUASH

WSF

REGLAS MUNDIALES DE INDIVIDUALES DE SQUASH 2014

(INCLUYENDO APENDICES 1-9)

EFECTIVO DESDE EL 1RO DE ENERO DEL 2014

Traducción: Zona Squash

SQUASH - REGLAMENTO DE INDIVIDUALES

INTRODUCCIÓN 3
1. EL PARTIDO 3
2. PUNTUACIÓN 3
3. OFICIALES 3
4. CALENTAMIENTO 4
5. EL SERVICIO 4
6. EL JUEGO 5
7. INTERVALOS 5
8. INTERFERENCIAS 5
9. PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR 7
10. APELACIONES 8
11. LA PELOTA 8
12. DISTRACCIÓN 9
13. OBJETO CAIDO 9
14. ENFERMEDAD, LESIÓN Y SANGRADO 9
15. CONDUCTA 11
APÉNDICE 1 - DEFINICIONES 12
APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES 13
APÉNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MARCACIÓN 15
APÉNDICE 4 – SISTEMA DE TRES ÁRBITROS 16
APÉNDICE 5 – REVISIÓN DE VIDEO 17
APÉNDICE 6 – GAFAS DE PROTECCIÓN 18
APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS 19
APÉNDICE 8 – ESPECIFICACIONES DE LA PELOTA DE SQUASH 21
APÉNDICE 9 – DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH 22

SQUASH - REGLAMENTO DE INDIVIDUALES

La definición de las palabras en cursiva se puede encontrar en el Apéndice 1.

INTRODUCCIÓN

El squash se juega en un espacio cerrado, a menudo a gran velocidad. Dos principios son esenciales para el juego ordenado:

Seguridad: Los jugadores siempre deben poner la seguridad primero y no tomar ninguna acción que pueda poner en peligro al oponente.
Juego limpio: Los jugadores deben respetar los derechos de su oponente y jugar con honestidad.

1. EL PARTIDO

1.1. Squash en individuales se juega en una cancha entre dos jugadores, cada uno con una raqueta para golpear la pelota. La cancha, la pelota y la raqueta deben cumplir con las especificaciones de la WSF (ver Apéndices 7, 8 y 9).
1.2. Cada rally comienza con el saque, y los jugadores deben regresar la pelota alternadamente hasta que concluya el rally (ver Regla 6: El Juego).
1.3. El juego debe ser continuo como práctico.

2. PUNTUACIÓN

2.1. El ganador de un rally anota 1 punto y sirve para comenzar el próximo rally.
2.2. Cada juego se juega a 11 puntos, con la excepción si el marcador llega a 10-10, el juego continúa hasta que un jugador lidere por 2 puntos.
2.3. Un partido es jugado al mejor de 5 juegos, pero puede ser al mejor de 3 juegos.
2.4. Los sistemas de puntuación alternativos se describen en el Apéndice 3.

3. OFICIALES

3.1. Un partido debe ser oficiado normalmente por un Marcador y un Árbitro, ambos deben llevar un registro de la puntuación, qué jugador está sirviendo, y el cajón correcto para el servicio.
3.2. Si sólo hay un Oficial, ese Oficial es a la vez el Marcador y el Árbitro. Un jugador puede *apelar* cualquier canto o falta de canto realizado por ese Oficial como Marcador a ese mismo Oficial como Árbitro.
3.3. La posición correcta para los Oficiales es sentados en el centro de la pared trasera, lo más cercano a ésta como sea posible y justo por encima de la línea de fuera.
3.4. El Sistema de Oficiales alternativo denominado Sistema de 3 Árbitros se describe en el Apéndice 4.
3.5. Al nombrar a los jugadores, los Oficiales deben usar el apellido siempre que sea posible.
3.6. **El Marcador**:
- 3.6.1. debe anunciar el partido, introducir cada juego, y anunciar el resultado de cada juego y del partido (ver Apéndice 2);
- 3.6.2. debe cantar "*falta*", "*baja*", "*fuera*", "*no*" o "*alto*", según corresponda;
- 3.6.3. debe hacer ningún canto si no está seguro acerca de un servicio o retorno;
- 3.6.4. debe cantar el marcador sin demora al final de un punto, con el puntaje del servidor primero, precedido por "*cambio*" cuando hay un cambio de servidor;
- 3.6.5. debe repetir la decisión del árbitro después de la solicitud de un jugador por un let, y a continuación, cantar el marcador;
- 3.6.6. debe esperar la decisión del Árbitro después de una apelación de un jugador contra un canto o falta de canto del Marcador, y luego cantar el marcador;
- 3.6.7. debe cantar "*Bola de Juego*" cuando un jugador necesita 1 punto para ganar un juego, o "*Bola de Partido*" cuando un jugador necesita 1 punto para ganar el partido;

3.6.8. debe cantar "*10-10: un jugador debe ganar por 2 puntos*" cuando el marcador llega a 10-10 por primera vez en un partido.

3.7. **El Árbitro**, cuya decisión es definitiva:

3.7.1. debe aplazar el partido si la cancha no es satisfactoria para el juego, o suspender el juego si el partido ya está en marcha, y cuando el partido se reanuda después, permiten que el marcador continúe;

3.7.2. debe conceder un let, si por causas ajenas a cualquiera de los jugadores un cambio de las condiciones de la cancha afecta a un punto;

3.7.3. podrá adjudicar el partido a un jugador cuyo oponente no está en la cancha listo para jugar en el tiempo establecido en las normas de competencia;

3.7.4. debe pronunciarse sobre todos los asuntos, incluyendo todas las solicitudes de un let y todas las *apelaciones* en contra de un canto o falta de canto de un Marcador;

3.7.5. debe pronunciarse inmediatamente si no está de acuerdo con el canto o falta de canto del Marcador, deteniendo el juego si es necesario;

3.7.6. debe corregir el marcador de inmediato si el Marcador anuncia la puntuación incorrecta, deteniendo el juego si es necesario;

3.7.7. debe hacer cumplir todas las Reglas correspondientes al tiempo, anunciando "*15 segundos*", "*Medio tiempo*" y " *Tiempo*", según el caso;
Nota: Es responsabilidad de los jugadores estar lo suficientemente cerca para escuchar estos cantos.

3.7.8. debe tomar la decisión adecuada si la pelota golpea a cualquiera de los jugadores (ver la Regla 9: Pelota que Golpea a un Jugador);

3.7.9. puede conceder un let si no puede decidir una *apelación* contra el canto o falta de canto del Marcador;

3.7.10. debe preguntar al jugador por una aclaración si no está seguro sobre el motivo de una solicitud de un let o una *apelación*;

3.7.11. puede dar una explicación sobre una decisión;

3.7.12. debe anunciar todas las decisiones en voz lo suficientemente alta para ser escuchado por los jugadores, el Marcador y los espectadores;

3.7.13. debe aplicar la Regla 15 (Conducta) si la conducta de un jugador es inaceptable;

3.7.14. debe suspender el juego si el comportamiento de cualquier persona que no sea un jugador, es perjudicial u ofensivo, hasta que el comportamiento haya cesado, o hasta que la persona infractora haya abandonado el área de la cancha.

4. CALENTAMIENTO

4.1. Al comienzo de un partido los jugadores van a la cancha juntos para calentar la pelota por un máximo de 5 minutos. Después de 2½ minutos, los jugadores deben cambiar de lado, a menos que ya lo han hecho.

4.2. Los jugadores deben tener igualdad de oportunidades de golpear la pelota. Un jugador que mantiene el control de la pelota durante un tiempo no razonable está calentando de manera injusta y la Regla 15 (Conducta) debe ser aplicada.

5. EL SERVICIO

5.1. El jugador que gana en el giro de la raqueta sirve primero.

5.2. Al comienzo de cada juego y después de cada cambio de servidor, el servidor elige de cual cajón de servicio empieza a servir. Mientras se mantiene el servicio, el servidor debe servir alternando de cajón.

5.3. Si un rally termina en let, el servidor debe servir de nuevo del mismo cajón.

5.4. Si el servidor se traslada al cajón equivocado para servir, o si alguno de los jugadores no está seguro del cajón correcto, el Marcador debe informar a los jugadores cuál es el cajón correcto.

5.5. Si hay alguna disputa sobre la casilla correcta, el árbitro debe pronunciarse.

5.6. Después de que el Marcador ha cantado la puntuación, ambos jugadores deben reanudar el juego sin

retrasos innecesarios. Sin embargo, el servidor no debe servir antes de que el receptor está listo.

5.7. Un servicio es bueno, si:

5.7.1. el servidor deja o arroja la pelota de la mano o la raqueta y la golpea *correctamente* en un primer o más intentos antes de que toque cualquier otra cosa; y

5.7.2. en el momento en que el servidor golpea la pelota, un pie está en contacto con el suelo en el interior del cajón de servicio con ninguna parte de ese pie tocando cualquiera los bordes de ese cajón; y

5.7.3. se golpea la pelota directamente a la pared frontal, pegando entre la línea de servicio y la línea de fuera, pero no golpea las paredes frontal y lateral al mismo tiempo; y

5.7.4. la pelota, a menos que sea voleada por el receptor, rebota por primera vez en el *cuarto de cancha* opuesto sin tocar ninguna línea; y

5.7.5. la pelota no es servida fuera.

5.8. Un saque que no cumpla con la Regla 5.7 es una falta y el receptor gana el punto.
Nota: Un servicio que golpea la línea de servicio, o la línea corta, o la línea de media cancha, o cualquier línea que delimita la parte superior de la cancha, es una falta.

5.9. Si el servidor deja o arroja el balón, pero no hace ningún *intento* de pegarle, esto no es un servicio, y el servidor puede empezar de nuevo.

5.10. Un let es permitido si el receptor no está listo para devolver el saque y no intenta hacerlo. Sin embargo, si el servicio es una falta, el servidor pierde el punto.

5.11. Si el servidor sirve desde el cajón de servicio equivocado, y el servidor gana el punto, el punto es válido y el servidor sirve entonces del cajón alterno.

5.12. El servidor no debe servir hasta que el marcador ha sido cantado por el Marcador, quien debe hacerlo sin demora. En tal caso, el Árbitro debe detener el juego y ordenar al servidor que espere hasta que el marcador haya sido cantado.

6. EL JUEGO

6.1. Si el servicio es bueno, el juego continúa, siempre y cuando cada una devolución sea buena, o hasta que un jugador pida un let o haga una *apelación*, o uno de los Oficiales hace un canto, o el balón golpee ya sea a un jugador o su ropa o la raqueta del jugador contrario.

6.2. Una devolución es buena si la pelota:

6.2.1. es golpeada *correctamente* antes de que haya rebotado dos veces en el suelo; y

6.2.2. sin chocar con alguno de los jugadores, o de su ropa o raqueta, golpea la pared frontal, ya sea directamente o después de tocar cualquier otra pared(es), por encima de la lata y por debajo de la línea de fuera, sin haber rebotado primero en el suelo; y

6.2.3. rebota en la pared frontal sin tocar la lata; y

6.2.4. no es *fuera*.

7. INTERVALOS

7.1. Se permite un máximo de 90 segundos entre el final del calentamiento y el comienzo del juego, y entre cada juego.

7.2. Los jugadores deben estar preparados para reanudar el juego al final de cualquier intervalo, pero el juego se puede reanudar antes si ambos están de acuerdo.

7.3. Se permite un máximo de 90 segundos para cambiar el equipo dañado. Esto incluye gafas, protección ocular o lentes de contacto fuera de lugar. El jugador debe completar el cambio lo antes posible, o la Regla 15 (Conducta) deberá ser aplicada.

7.4. Intervalos en el caso de lesión o sangrado se especifican en la Regla 14 (Lesiones).

7.5. Durante cualquier intervalo cualquiera de los jugadores puede golpear la pelota.

8. INTERFERENCIAS

8.1. Después de completar un swing razonable, un jugador debe hacer todo lo posible para salir, de modo que cuando la pelota rebote en la pared frontal el oponente tenga:

8.1.1. una *visión justa* de la pelota en su rebote en la pared frontal; y
8.1.2. acceso directo sin obstáculo a la pelota; y
8.1.3. el espacio para hacer un swing razonable a la pelota; y
8.1.4. la libertad para golpear la pelota a cualquier parte de la totalidad de la pared frontal.

La interferencia se produce cuando el jugador no proporciona al oponente con todos estos requisitos.

8.2. Un golpeador que crea que se ha producido una interferencia puede parar y pedir un let, preferiblemente diciendo "*Let, por favor*". Esta petición se debe hacer sin retrasos indebidos.

Notas:

- Antes de aceptar cualquier tipo de petición, el Árbitro debe cerciorarse de que el jugador está pidiendo en realidad un let.
- Una solicitud por un let incluye una solicitud por un stroke.
- Normalmente, sólo el golpeador puede pedir un let por interferencia. Sin embargo, si el no-golpeador pide un let por falta de acceso antes de que el balón haya llegado a la pared frontal, la petición podrá ser considerada, a pesar de que el jugador aún no es el golpeador.

8.3. El Árbitro, si no está seguro sobre de la razón de la solicitud, debe pedir al jugador una explicación.

8.4. El Árbitro puede permitir un let u otorgar un stroke sin que una solicitud haya sido hecha, parando el juego si es necesario, especialmente por razones de seguridad.

8.5. Si el golpeador golpea la pelota y el oponente solicita entonces un let, pero el balón es *baja* o *fuera*, el oponente gana el punto.

8.6. Generales

Las siguientes disposiciones se aplican a todas las formas de interferencia:

8.6.1. si no hubo interferencias, ni temor razonable de lesión, se otorga un no let;
8.6.2. si hubo interferencia, pero el golpeador no habría sido capaz de hacer una *buena devolución*, se otorga un no let;
8.6.3. si el golpeador siguió el juego más allá de la interferencia y luego solicita un let, se otorga un no let;
8.6.4. si hubo interferencia, pero no evitó que al golpeador ver y llegar a la pelota para hacer una *buena devolución*, se trata de una interferencia mínima y se otorga un no let;
8.6.5. si el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución, pero el oponente no estaba haciendo todo lo posible para evitar la interferencia, un stroke es otorgado al golpeador;
8.6.6. si hubo interferencia que el oponente estaba haciendo todo lo posible para evitarla y el golpeador habría sido capaz de hacer una *buena devolución*, se otorga un let;
8.6.7. si hubo interferencia y el golpeador habría podido hacer una *devolución ganadora*, un stroke es otorgado al golpeador.

En adición a la Regla 8.6, las siguientes disposiciones se aplican a situaciones específicas.

8.7. Visión Justa

Visión Justa significa tener el tiempo suficiente para ver la pelota y preparar el golpe mientras regresa de la pared frontal.

8.7.1. Si el jugador pide un let por falta de visión justa de la pelota en su regreso de la pared frontal, se aplicarán las disposiciones del punto 8.6.

8.8. Acceso Directo

Si el golpeador pide un let por falta de acceso directo a la pelota, entonces:

8.8.1. si hubo interferencia, pero el golpeador no hizo todo lo posible para alcanzar y jugar la pelota, se otorga un no let;

Nota:

Todos los esfuerzos para alcanzar y jugar la pelota no debe incluir el contacto con el oponente. Si se realiza algún contacto que se podría haber evitado, la Regla 15 (Conducta) se debe aplicar.

8.8.2. si el golpeador tenía acceso directo pero tomó un camino indirecto a la pelota y pidió un let por interferencia, se otorga un no let, a menos que se aplique la Regla 8.8.3;
8.8.3. si el golpeador estaba *mal parado*, pero mostró la capacidad para recuperar y hacer una *buena devolución*, y luego encontró la interferencia, se otorga un let, a menos que el golpeador habría podido hacer una *devolución ganadora*, en cuyo caso un stroke es otorgado al golpeador.

8.9. Swing de la Raqueta

Un swing razonable comprende un backswing razonable, un golpe a la pelota y un seguimiento del swing razonable. El backswing del golpeador y el seguimiento son razonables, siempre y cuando no se extiendan más de lo necesario.

Si el golpeador pide un let por interferencia con el swing, entonces:

8.9.1. si el swing se vio **afectado** por un ligero contacto con el oponente que estaba haciendo todo lo posible para evitar la interferencia se otorga un let, a menos que el golpeador hubiera podido hacer una *devolución ganadora*, en cuyo caso un stroke es otorgado al golpeador;

8.9.2. si el swing fue **impedido** por el contacto con el oponente, un stroke es otorgado al golpeador, incluso si el oponente está haciendo todo lo posible para evitar la interferencia.

8.10. Swing Excesivo

8.10.1. Si el golpeador causó la interferencia utilizando un swing excesivo, se otorga un no let.

8.10.2. Si hay interferencia, pero el golpeador exageró el swing en el intento de ganar un stroke, se otorga un let.

8.10.3. El swing excesivo del golpeador puede contribuir a la interferencia del oponente cuando se convierta en su turno de jugar la pelota, en cuyo caso el oponente puede pedir un let.

8.11. Libertad para golpear la pelota con cualquier parte de la totalidad de la pared frontal

Si el jugador se abstiene de golpear la pelota debido a una interferencia sobre la pared frontal, y pide un let, entonces:

8.11.1. si hubo interferencia y la pelota hubiera golpeado al no-golpeador en un camino directo a la pared frontal, un stroke se otorgará al golpeador, a menos que el golpeador se haya dado *vuelta* o haya hecho un *nuevo intento*, en cuyo caso se otorga un let;

8.11.2. si la pelota primero habría golpeado al no-golpeador y luego una pared lateral antes de llegar a la pared frontal, se otorga un let, a menos que la devolución hubiera sido una *devolución ganadora*, en cuyo caso un stroke es otorgado al golpeador; o

8.11.3. si la pelota primero hubiera golpeado una pared lateral y luego al no-golpeador antes de llegar a la pared frontal, un let está permitido a menos que la devolución hubiera sido una *devolución ganadora*, en cuyo caso un stroke se otorga al golpeador.

8.12. Nuevo Intento

Si el jugador pide un let por interferencia al hacer un nuevo intento de golpear la pelota, y podría haber hecho una *buena devolución*, entonces:

8.12.1. si el no-golpeador no tuvo tiempo para evitar la interferencia, se otorga un let.

8.13. Vuelta

Vuelta es la acción del jugador que golpea, o se encuentra en una posición para golpear, la pelota a la derecha del cuerpo después de que la pelota ha pasado por detrás hacia la izquierda o viceversa, sin importar si el jugador volteó o no físicamente.

Si el jugador se encuentra con una interferencia mientras se da la *vuelta*, y podría haber hecho una *buena devolución*, entonces:

8.13.1. si se le impidió el swing, a pesar de que el oponente está haciendo todo lo esfuerzo por evitar la interferencia, un stroke se otorga al golpeador;

8.13.2. si el no-golpeador no tuvo tiempo para evitar la interferencia, se otorga un let;

8.13.3. si el golpeador podría haber golpeado la pelota sin darse vuelta, pero la dio con el fin de crear la oportunidad de solicitar un let, se otorga un no let.

8.13.4. Cuando el golpeador gira, el Árbitro siempre debe considerar si la acción fue peligrosa y usar la regla en consecuencia.

9. PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR

9.1. Si la pelota, en su camino **hacia la pared frontal**, golpea al no-golpeador o la raqueta del no-golpeador o la ropa, el juego debe detenerse, entonces:

9.1.1. si la devolución no hubiera sido buena, el no-golpeador gana el punto;

9.1.2. si la devolución iba directamente a la pared frontal, y si el golpeador estaba haciendo un primer *intento* sin haber dado *vuelta*, un stroke se otorga al golpeador;

9.1.3. si la pelota había golpeado o hubiera golpeado en cualquier otra pared antes que la pared frontal y el golpeador no había dado *vuelta*, se otorga un let, a menos que la devolución

hubiera sido una devolución ganadora, en cuyo caso se otorga un stroke al golpeador;

9.1.4. si el golpeador no había dado *vuelta*, pero hizo un *nuevo intento*, se otorga un let;

9.1.5. si el golpeador dio *vuelta*, un stroke es otorgado al no-golpeador, a menos que el no-golpeador haya hecho un movimiento deliberado para interceptar la pelota, en cuyo caso, un stroke es otorgado al golpeador.

9.2. Si la pelota, a su regreso **de la pared frontal**, golpea a un jugador antes de rebotar dos veces en el suelo, el juego debe detenerse, entonces:

9.2.1. si la pelota golpea al **no-golpeador** o la raqueta del no-golpeador, antes de que el golpeador haya hecho un *intento* de golpear la pelota y no se haya producido ninguna interferencia, el golpeador gana el punto, a menos que la posición del golpeador haya causado que el no-golpeador sea golpeado, en cuyo caso se otorga un let;

9.2.2. si la pelota golpea al **no-golpeador**, o la raqueta del no-golpeador, después de que el golpeador ha hecho uno o más *intentos* para golpear la pelota, se otorga un let, siempre que el golpeador haya podido haber hecho una *buena devolución*. De lo contrario, el no-golpeador gana el punto;

9.2.3. si la pelota golpea al **golpeador** y no hay interferencia, el no-golpeador gana el punto. Si se ha producido interferencia, se aplica la Regla 8 (Interferencia).

9.3. Si el golpeador golpea al no-golpeador con la pelota, el Árbitro debe considerar si la acción fue peligrosa y actuar en consecuencia.

10. APELACIONES

10.1. Cualquier jugador puede detener el juego durante el punto y apelar cualquier falta de canto del Marcador diciendo "Apelo, por favor."

10.2. El perdedor de un punto puede apelar en contra de cualquier canto o la falta de un canto del Marcador diciendo "Apelo, por favor."

10.3. Si el Árbitro tiene duda sobre qué retorno se está apelando, el Árbitro debe pedir una aclaración. Si hay más de una apelación, el Árbitro debe considerar cada una.

10.4. Luego que la pelota ha sido servida, ningún jugador puede apelar cualquier cosa que se produjo antes del servicio, con la excepción de una pelota rota.

10.5. Al final de un partido cualquier apelación con respecto al último punto debe ser inmediata.

10.6. En respuesta a una apelación contra el canto o falta de canto de un Marcador, el Árbitro debe:

10.6.1. si el canto o falta de canto del Marcador fue correcto, permitirá que el resultado del punto se mantenga; o

10.6.2. si el canto del Marcador fue incorrecto, otorgará un let, a menos que el canto del Marcador haya interrumpió una *devolución ganadora* por cualquier jugador, en cuyo caso se le otorga el punto a ese jugador; o

10.6.3. si el Marcador no hizo ningún canto en un saque o devolución que no fue bueno, se le otorga el punto al otro jugador; o

10.6.4. si el Árbitro no estaba seguro si el servicio fue bueno, otorgará un let; o

10.6.5. si el Árbitro no estaba seguro si la devolución fue buena, otorgará un let, a menos que el canto del Marcador haya interrumpido una *devolución ganadora* del otro jugador, en cuyo caso, se le otorga el punto a ese jugador.

10.7. En todos los casos la decisión del Árbitro será definitiva.

11. LA PELOTA

11.1. Si la pelota se rompe durante un punto, se otorga un let para ese punto.

11.2. Si un jugador deja de jugar para *apelar* que la pelota está rota, y se encuentra que la pelota no está rota, ese jugador pierde el punto.

11.3. Si el receptor, antes de *intentar* devolver el servicio, *apela* que la pelota está rota, y la pelota se encuentra rota, el Árbitro, si no está seguro de cuándo se rompió, debe otorgar un let por el punto anterior.

11.4. Un jugador que desee *apelar* al final de un juego que la pelota está rota debe hacerlo de inmediato y

antes de salir de la cancha.

11.5. La pelota debe ser cambiada si ambos jugadores están de acuerdo o si el árbitro está de acuerdo con la solicitud de un jugador.

11.6. Si una pelota ha sido sustituida, o si los jugadores reanudan el partido después de un retraso, los jugadores pueden calentar la pelota. El juego continúa cuando ambos jugadores están de acuerdo o en el discreción del árbitro, lo que ocurra primero.

11.7. La pelota debe permanecer en la cancha en todo momento, a menos que el Árbitro permita su cambio.

11.8. Si la pelota se acuña en cualquier parte de la cancha, se otorga un let.

11.9. Un let puede otorgarse si la pelota toca cualquier artículo en la cancha.

11.10. Se otorga no let por cualquier rebote inusual.

12. DISTRACCIÓN

12.1. Cualquier jugador puede pedir un let debido a una distracción, pero debe hacerlo de inmediato.

12.2. Si la distracción fue causada por uno de los jugadores, entonces:

12.2.1. si fue **accidental**, se otorga un let, a menos que se haya interrumpido una *devolución ganadora* de un jugador, en cuyo caso, el punto se otorga a ese jugador;

12.2.2. si fue **deliberada**, la Regla 15 (Conducta) se debe aplicar.

12.3. Si la distracción no fue causado por uno de los jugadores, se otorga un let, a menos que se haya interrumpido una *devolución ganadora* de un jugador, en cuyo caso, el punto se otorga a ese jugador.

12.4. En algunos eventos pueden ocurrir reacciones del público durante el juego. Para fomentar el disfrute del espectador, la Regla 12.3 puede ser suspendida, y si se produce ruido de la multitud repentinamente, se espera que los jugadores sigan el juego y los árbitros no pedirán a los espectadores que permanezcan en silencio. Sin embargo, a un jugador que detiene el juego y pide un let debido a un ruido fuerte o aislado fuera de la cancha se le puede otorgar let por distracción.

13. OBJETO CAIDO

13.1. Un jugador que deja caer una raqueta puede recogerla y seguir jugando, a menos que la pelota toque la raqueta, o se produzca una distracción, o el Árbitro aplique una Penalización de Conducta.

13.2. Un golpeador que deja caer la raqueta debido a la interferencia puede pedir un let.

13.3. Un no-golpeador que deja caer la raqueta por el contacto durante el esfuerzo del golpeador para alcanzar la pelota puede pedir un let, y la Regla 12 (Distracción) se aplica.

13.4. Si cualquier objeto, que no sea la raqueta de un jugador, cae al suelo durante un punto, el juego se debe detener y, entonces:

13.4.1. si el objeto cayó de un jugador sin ningún contacto con el oponente, el oponente gana el punto;

13.4.2. si el objeto cayó de un jugador debido al contacto con el oponente, se otorga un let, a menos que el golpeador haya hecho una *devolución ganadora*, o pida un let por interferencia, en cuyo caso se aplica la Regla 8 (Interferencia);

13.4.3. si el objeto cae desde una fuente que no sea un jugador, se otorga un let, a menos que

13.4.4. la *devolución ganadora* del golpeador fuera interrumpida, en cuyo caso, el punto se otorga al golpeador;

13.4.5. si el objeto no fue visto hasta el término del punto y no tuvo efecto sobre el resultado de la jugada, el resultado del punto permanece.

14. ENFERMEDAD, LESIÓN Y SANGRADO

14.1. Enfermedad

14.1.1. Un jugador que sufre una enfermedad que no implica ni una lesión ni sangrado debe continuar el juego de inmediato, o conceder el juego en curso y tomar el intervalo de 90 segundos entre juegos para recuperarse. Esto incluye condiciones tales como un calambre, náuseas, y falta de aliento, así como el asma.

Sólo un juego puede ser concedido. El jugador debe continuar el juego o conceder el partido.

14.1.2. Si el vómito de un jugador u otra acción causa que resulte imposible seguir jugando en la cancha, el partido se concede al oponente.

14.2. Lesión

El árbitro:

14.2.1. si no está convencido de que la lesión es genuina, debe avisar al jugador que debe decidir si continúa el juego de inmediato, o concede el juego en curso y toma el intervalo de 90 segundos entre juegos y luego continuar el partido o conceder el partido. Sólo 1 juego puede ser concedido;

14.2.2. si está convencido de que la lesión es genuina, debe aconsejar a ambos jugadores de la categoría de la lesión y del tiempo permitido para la recuperación. El tiempo de recuperación sólo se permite en el momento en que la lesión se lleva a cabo;

14.2.3. si considera que se trata de una recurrencia de una lesión sufrida anteriormente en el partido, deberá avisar al jugador para decidir si continúa con el juego inmediatamente o si concede el juego en curso y toma el intervalo de 90 segundos entre los juegos, o concede el partido. Sólo 1 juego puede ser concedido.

Nota: Un jugador que concede un juego conserva todos los puntos ya marcados.

14.3. Categorías de una lesión:

14.3.1. **Auto-infligida**: cuando la lesión es el resultado de la propia acción del jugador.

Esto incluye un desgarro muscular o un esguince o una contusión como resultado de una colisión con una pared o caída.

Al jugador se le permite 3 minutos para recuperarse y, si no está listo para reanudar el juego, debe conceder el juego y tomar el intervalo de 90 segundos entre juegos para su posterior recuperación. Sólo 1 juego puede ser concedido. El jugador debe continuar el juego o conceder el partido.

14.3.2. **Contribuida**: cuando el daño es el resultado de una acción accidental por ambos jugadores.

El jugador lesionado está permitido por 15 minutos para recuperarse. Esto puede ser prorrogado por otros 15 minutos a discreción del Árbitro. Si el jugador es incapaz de continuar, el partido se concede al oponente. La puntuación al final del punto en el que se produjo la lesión se mantiene.

14.3.3. **Infligida por el oponente**: cuando el daño es causado únicamente por el oponente.

14.3.3.1. Cuando la lesión es causada **accidentalmente** por el oponente, la Regla 15 (Conducta) se debe aplicar. El jugador lesionado está permitido por 15 minutos para recuperarse. Si el jugador es incapaz de reanudar el juego, el partido se le otorga al jugador lesionado.

14.3.3.2. Cuando el daño es causado por el juego o acción **deliberado o peligroso** del rival, si el jugador lesionado precisa de tiempo para la recuperación, el partido se le otorga al jugador lesionado. Si el jugador lesionado es capaz de continuar sin demora, se debe aplicar la Regla 15 (Conducta).

14.4. Sangrado

14.4.1. Siempre que se produzca el sangrado, el juego debe detenerse y el jugador debe abandonar la cancha y asistir la hemorragia rápidamente. Se concederá tiempo razonable para el tratamiento. El juego se puede reanudar sólo después de que el sangrado se ha detenido y, de ser posible, la herida se haya cubierto.

14.4.2. Si la hemorragia fue causada **accidentalmente** por el oponente, entonces se debe aplicar la Regla 15 (Conducta).

14.4.3. Si la hemorragia es el resultado del juego o acción **deliberada o peligrosa** del rival, el partido se otorga al jugador lesionado.

14.4.4. Un jugador que no es capaz de detener el sangrado dentro del plazo permitido debe o bien conceder 1 juego y tomar el intervalo de 90 segundos y luego continuar el juego o conceder el partido.

14.4.5. Si la sangre es visible otra vez durante el juego, no se permite ningún tiempo adicional de recuperación, y el jugador debe conceder el juego en curso y utilizar el intervalo de 90 segundos entre juegos para su posterior tratamiento. Si no se ha detenido el sangrado, el

jugador debe conceder el partido.

14.4.6. La cancha debe limpiarse y la ropa manchada de sangre reemplazada.

14.5. Un jugador lesionado puede continuar el juego antes del final de cualquier período de recuperación permitido. Ambos jugadores deben tener tiempo razonable para prepararse para reanudar el juego.

14.6. Siempre es la decisión del jugador lesionado reanudar o no el juego.

15. CONDUCTA

15.1. Los jugadores deben cumplir con todos los reglamentos del torneo adicionales a las presentes Reglas.

15.2. Los jugadores no pueden colocar ningún objeto dentro de la cancha.

15.3. Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un juego sin el permiso del Árbitro.

15.4. Los jugadores no pueden solicitar el cambio de cualquier Oficial.

15.5. Los jugadores no deben comportarse de una manera injusta, peligrosa, abusiva, ofensiva, o de alguna manera perjudicial para el deporte.

15.6. Si la conducta de un jugador es inaceptable, el Árbitro debe penalizar al jugador, parando el juego si es necesario.

El comportamiento inaceptable incluye, pero no se limita a:

15.6.1. obscenidad audible o visible;

15.6.2. abuso verbal, físico o de cualquier otra forma;

15.6.3. contacto físico innecesario, que incluye empujar al adversario;

15.6.4. jugada peligrosa, incluyendo un swing de la raqueta excesivo;

15.6.5. desacuerdo a un Oficial;

15.6.6. abuso del equipo o de la cancha;

15.6.7. calentamiento desparejo;

15.6.8. demorar el juego, incluyendo el retraso de vuelta en la cancha;

15.6.9. distracción deliberada;

15.6.10. recibir coaching durante el juego.

15.7. Un jugador culpable de un delito puede recibir una Advertencia por Conducta o ser penalizado con Stroke por Conducta, un Juego por Conducta, o un Partido por Conducta, dependiendo de la gravedad de la ofensa.

15.8. El Árbitro podrá imponer más de una advertencia, un stroke o juego a un jugador por un delito similar posterior, proporcionando que dicha sanción no puede ser menos severa que la pena anterior por el mismo delito.

15.9. Una advertencia o una penalidad podrán imponerse por el Árbitro en cualquier momento, incluso durante el calentamiento y después de la conclusión del partido.

15.10. Si el Árbitro:

15.10.1. detiene el juego para emitir una Advertencia por Conducta, se permite un let;

15.10.2. detiene el juego para adjudicar un Stroke por Conducta, ese Stroke por Conducta se convierte en el resultado del punto;

15.10.3. otorga un Punto por Conducta después de que un punto ha terminado, el resultado del punto permanece, y el Stroke por Conducta se añade al registro, sin cambio en el cajón de servicio;

15.10.4. otorga un Juego por Conducta, es el juego en curso o el próximo si el juego no se encuentra en progreso. En el último caso el intervalo adicional de 90 segundos no se aplica;

15.10.5. otorga un Juego por Conducta o un Partido por Conducta, el jugador infractor conserva todos los puntos o juegos ganados;

15.11. Cuando se haya impuesto una Penalidad por Conducta, el Árbitro debe completar toda la documentación requerida.

APÉNDICE 1 - DEFINICIONES

APELAR	La petición de un jugador al árbitro para revisar el canto o falta de canto del Marcador, o para apelar que la pelota se rompió.
BAJA	Un retorno que golpea la lata o el suelo antes de llegar a la pared frontal, o golpea la pared frontal y luego la lata.
BUENA DEVOLUCIÓN	Un regreso que se golpea correctamente y que viaja a la pared frontal, ya sea directamente o después de golpear a otra pared o paredes sin salir, y que golpea la pared frontal por encima de la lata y por debajo de la línea de salida.
CAJÓN DE SERVICIO	Un área cuadrada en cada lado de la cancha delimitada por la línea corta, una pared lateral y por otras 2 líneas, de donde el servidor sirve.
CAMBIO	Un cambio de servidor.
CORRECTAMENTE	Cuando se golpea la pelota con la raqueta, tomada en la mano, no más de una vez, y sin un contacto prolongado en la raqueta.
CUARTO DE CANCHA	Una de las dos partes iguales de la cancha delimitadas por la línea corta, una pared lateral, la pared del fondo y la línea de media cancha.
DEVOLUCIÓN GANADORA	Una buena devolución que el oponente no podía alcanzar.
FALTA	Un saque que no es bueno.
FUERA	Un retorno que: golpea la pared en o por encima de la línea de fuera, o golpea cualquier objeto fijo sobre la línea de fuera, o da en el borde superior de cualquier pared de la cancha, o pasa por encima de una pared y fuera de la cancha, o pasa a través de cualquier dispositivo.
GOLPEADOR	Un jugador es el golpeador desde el momento que la devolución del oponente rebota en la pared frontal hasta que la devolución del jugador golpea la pared frontal.
INTENTO	Cualquier movimiento de la raqueta hacia adelante hacia la pelota. Un swing falso es también un intento, pero la preparación de la raqueta con sólo un backswing y ningún avance hacia la pelota no es un intento.
JUEGO	Una parte de un partido. Un jugador tiene que ganar 3 juegos para ganar un partido a mejor de 5 juegos y 2 juegos para ganar un partido a mejor de 3 juegos.
LATA	El área de la pared frontal que cubre todo el ancho de la cancha y que se extiende desde el suelo hasta e incluyendo la línea horizontal más baja.
LET	El resultado de un punto donde ninguno de los jugadores gana. El servidor sirve de nuevo del mismo cajón.
MAL PARADO	La situación en la que un jugador, anticipándose a la trayectoria de la pelota, se mueve en una dirección, mientras que el golpeador golpea la pelota en otra dirección.
NUEVO INTENTO	Un intento nuevo por el golpeador de servir o devolver una pelota que todavía está en juego, después de haber hecho ya uno o más intentos.
NOT UP	Un retorno que: un jugador no golpea correctamente, o rebota más de una vez en el suelo antes de ser golpeada, o toca al golpeador o en la ropa del golpeador.
PARTIDO	El evento completo, incluyendo el calentamiento.
PUNTO	Un buen saque, seguido de una o más golpes hasta que un jugador no logra hacer una buena devolución.
VISIÓN JUSTA	Tiempo suficiente para ver la pelota y prepararse para pegarle, ya que regresa de la pared frontal.
VUELTA	La acción del golpeador que golpea, o se encuentra en una posición para golpear, la pelota a la derecha del cuerpo después de que la pelota ha pasado por detrás hacia la izquierda o viceversa, ya sea que gire o no físicamente. Nota: Shaping (preparación) para jugar la pelota de un lado y luego llevando la raqueta a través del cuerpo para golpear la pelota en el otro lado no es ni vuelta ni nuevo intento.

APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES

2.1 MARCADOR

BAJA	Para indicar que la devolución de un jugador golpeó la lata o el suelo antes de llegar a la pared frontal, o golpeó la pared frontal y luego la lata.
FALTA	Para indicar que un servicio no fue bueno.
CAMBIO	Para indicar un cambio de servidor.
NO	Para indicar que un retorno: no fue golpeado correctamente, o rebotó más de una vez en el suelo antes de ser golpeado, o no tocó al golpeador o la ropa del golpeador.
OUT	Para indicar que un retorno: golpeó la pared en o por encima de la línea de salida, o golpeó a cualquier aparato por encima de la línea de salida, o golpeó el borde superior de cualquier pared de la cancha o se pasó a través de una pared y fuera de la cancha, o pasó a través de cualquier dispositivo.
10-10: UN JUGADOR DEBE GANAR POR 2 PUNTOS	
	Para indicar en 10-10 que un jugador debe liderar por 2 puntos para ganar el juego. Cantando sólo en la primera ocurrencia de un partido.
BOLA DE JUEGO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el juego.
BOLA DE PARTIDO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el partido.
SI LET / LET	Para repetir la decisión del Árbitro de que un punto se debe repetir.
STROKE PARA (JUGADOR o EQUIPO)	
	Para repetir la decisión del Árbitro de otorgar un stroke a un jugador o equipo.
NO LET	Para repetir la decisión del Árbitro que la solicitud de un let será anulado.

Algunos ejemplos de cantos del Marcador

1. Introducción del partido:
   "Smith para servir, Jones para recibir, al mejor de 5 juegos, 0-0."

2. Orden de los cantos:
   - **i.** Cualquier cosa que afecta a la puntuación (por ejemplo, Stroke para Brown).
   - **ii.** La puntuación del servidor siempre se canta primero.
   - **iii.** Comentarios sobre el marcador (por ejemplo, Bola del Juego).

3. Canto del marcador:
   "Not. Cambio, 4-3."
   "Si let, 3-4."
   "Stroke para Jones, 10-8, Bola de Juego."
   "Falta, cambio, 8-3."
   "Not, 10-10: el jugador debe ganar por 2 puntos."
   "10-8, Bola de Partido."
   "13-12, Bola de Partido."

4. Final de un juego:
   "11-3, juego para Smith. Smith lidera 1 juego a 0."
   "11-7, juego para Jones. Smith lidera 2 juegos a 1."
   "11-8, partido para Jones, 3 juegos a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8."

5. Inicio de juegos sucesivos:

"Smith lidera 1 juego a 0. 0-0."
"Smith lidera 2 juegos a 1. Jones al servicio, 0-0."
"2-2. Smith al servicio, 0-0."

2.2 ÁRBITRO

15 SEGUNDOS	Para avisar que quedan 15 segundos del intervalo permitido.
MEDIO TIEMPO	Para avisar que han pasado 2 ½ minutos del periodo de calentamiento.
LET / JUEGUE LET	Para avisar que un punto se debe repetir en circunstancias donde el canto "Si Let" no es apropiado (ej. cuando ninguno de los jugadores ha solicitado un let).
NO LET	Para negar un let.
STROKE PARA (*jugador o equipos*)	Para avisar que un stroke ha sido concedido.
TIEMPO	Para indicar que el intervalo permitido ha concluido.
SI LET	Para permitir un let.
ADVERTENCIA POR CONDUCTA	Para avisar que una Advertencia por Conducta se está aplicando, ej.: "Advertencia por Conducta para Smith por demorar el juego."
STROKE POR CONDUCTA	Para avisar que un Stroke por Conducta se está aplicando, ej.: "Sanción por Conducta para Smith, Stroke para (*el otro jugador o equipo*) por demorar el juego."
JUEGO POR CONDUCTA	Para avisar que un Juego por Conducta se está aplicando, ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Juego para (*el otro jugador o equipo*) por abuso del oponente."
PARTIDO POR CONDUCTA	Para avisar que un Partido por Conducta se está aplicando, ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Partido para (*el otro jugador o equipo*) por desacuerdo con el Árbitro."

APÉNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MARCACIÓN

1. Sistema Punto-a-punto a 15

La regla 2 (Puntaje) se sustituye por el (ver cursiva):

1.1 El ganador de una jugada anota 1 punto, y sirve para comenzar el próximo rally.
1.2 *Cada juego se juega a 15 puntos, con la excepción de que si el marcador llega a 14-14, el juego continúa hasta que un jugador lleve la ventaja por 2 puntos.*
1.3 Un partido es normalmente al mejor de 5 juegos, pero puede ser al mejor de 3.

2. Sistema con Cambio de servicio

La regla 2 (Puntaje) se sustituye por el (ver cursiva):

2.1 *El servidor, al ganar un rally, anota un punto; el receptor, al ganar un rally, se convierte en el servidor sin necesidad de un cambio en la puntuación.*
2.2 *Cada juego se juega a 9 puntos, pero si el marcador llega a 8-8, el receptor decide, antes del próximo servicio, continuar ese juego a 9 (conocido como "Set 1") o a 10 (conocido como "Set 2"). El receptor debe indicar claramente su elección al Marcador, Árbitro y oponente.*
2.3 Un partido es normalmente al mejor de 5 juegos, pero puede ser al mejor de 3.

APÉNDICE 4 – SISTEMA DE TRES ÁRBITROS

1. El sistema de Tres Árbitros consta de un Árbitro Central (AC) y dos Árbitros Laterales (ALs) quienes deben trabajar juntos como un equipo. Todos deben ser los árbitros con más altas acreditación disponibles. Si los 3 Oficiales no son de un nivel similar, entonces el Árbitro del más alto nivel normalmente debería actuar como el AR.
2. El AR, quien es también el Marcador, controla el partido y debe consultar con los ALs antes del partido y si es necesario (y si es posible) entre los juegos, tratar de asegurar la coherencia de la aplicación e interpretación de las normas. Uno de los ALs lleva el marcador como copia de seguridad. En caso de una discrepancia la puntuación del AC es definitiva.
3. Los dos ALs deben estar sentados detrás de la pared posterior a la altura de la línea interior del cajón del servicio en cada lado, una fila en frente del AC.
4. Los ALs toman decisiones al final de los puntos - no durante ellos - sólo en las siguientes materias:
   4.1. Cuando un jugador pide un let; o apela sobre un canto o falta de canto de baja, no, fuera, o falta por el AC.
   4.2. Si cualquier Árbitro está indeciso la decisión de ese Árbitro es "Si let".
   4.3. Si el AC no está seguro de la razón de la apelación, el AC debe preguntar al jugador por una aclaración.
   4.4. Si un AL no está seguro de lo que está siendo apelado, el AL debe pedir al AC una aclaración.
5. Sólo el AC decide todos los demás asuntos, incluyendo periodos de tiempo, conducta, lesiones, distracción, pelota rota, objeto caído, y las condiciones de la cancha, ninguna de las cuales puede ser apelada.
6. Cada apelación debe ser decidida por los 3 árbitros, simultánea e independientemente.
7. La decisión mayoritaria de los 3 árbitros es definitiva, a menos que un sistema de árbitro por vídeo esté en funcionamiento.
8. La decisión de los 3 árbitros deberá ser anunciada por el AC, sin revelar las decisiones individuales.
9. En el caso de 3 decisiones diferentes (Si Let, No Let, Stroke), la decisión final será "Si Let".
10. Los jugadores pueden hablar sólo con el AC. El diálogo debe mantenerse al mínimo.
11. Los Árbitros pueden dar a sus decisiones utilizando (en orden de preferencia):
    1. Consolas electrónicas; o
    2. Tarjetas de Decisión de Árbitros; o
    3. Las señales de mano.
12. Si se utilizan señales de mano:
    Si Let = El pulgar y el dedo índice en la forma de una "L".
    Stroke = Puño cerrado.
    No Let = La mano estirada con la palma hacia abajo.
    Baja / No / Fuera / Falta = Pulgar abajo.
    Pelota Buena = Pulgar Arriba.

APÉNDICE 5 – REVISIÓN DE VIDEO

Se puede utilizar cuando la tecnología está disponible.

REGLAS / PROCEDIMIENTO

1. Un jugador puede solicitar una revisión de una decisión de interferencia de Let, Stroke o No Let, pero no puede apelar cualquier canto del Marcador. Cada jugador tiene una revisión por juego, si se anula la decisión original, el jugador conserva la revisión.
2. El jugador debe pedir clara e inmediatamente al Árbitro Central (AC) una "Revisión de Vídeo, por favor".
3. El AC luego afirma: "Revisión de Video, por favor, (nombre del jugador), en la decisión Si Let / No Let / Stroke".
4. Las repeticiones se mostrarán en las pantallas.
5. La decisión de la Revisión de Vídeo Oficial, cuya decisión es definitiva, se mostrará en las pantallas.
6. El AC después declara: "La decisión Si Let / No Let / Stroke confirmada, (nombre del jugador) no tiene ninguna revisión restante"; o "La decisión Si Let / No Let / Stroke anulada, (nombre del jugador) tiene 1 revisión restante".
7. Cuando el marcador llega a 10-10, cada jugador tendrá sólo 1 revisión disponible. Revisiones no usadas no podrán ser acumuladas más allá del 10-10 o en algún juego siguiente. El AC anuncia: "10-10, el jugador debe ganar por 2 puntos. Cada jugador tiene 1 revisión disponible".
8. Si una revisión de vídeo no está disponible debido a dificultades técnicas, esta no cuenta como una revisión que se utilizó.

APÉNDICE 6 – GAFAS DE PROTECCIÓN

La WSF recomienda que todos los jugadores de squash deben usar gafas de protección, fabricadas a un Estándar Nacional apropiado, colocadas correctamente sobre los ojos en todo momento durante el juego, incluyendo el calentamiento. Los Estándares Nacionales actuales para Protección de Ojos en Deportes de Raqueta están publicadas por la Canadian Standards Association, el United States ASTM, Standards Australia / New Zeland y el British Standards Institution. Es la responsabilidad del jugador asegurarse de que la calidad del producto usado es apropiado para el propósito.

Las gafas de protección, cumpliendo con cualquiera de las normas anteriores (o equivalente), son obligatorias para todos los eventos de dobles y juveniles sancionados por la WSF.

APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

APÉNDICE 7.1

DESCRIPCIÓN Y DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE INDIVIDUALES

DESCRIPCIÓN

Una cancha de squash es un área rectangular rodeada por 4 paredes; la pared frontal, 2 paredes laterales y la pared trasera. Tiene un piso nivelado y una altura libre sobre el área de la cancha.

DIMENSIONES

Largo de la cancha entre las superficies de juego……9750 mm
Ancho de la cancha entre las superficies de juego……...6400 mm
Diagonal……11665 mm
Altura sobre el piso hasta el eje inferior de la línea de la pared frontal……4570 mm
Altura sobre el piso hasta el eje inferior de la línea de la pared trasera……...2130 mm
Altura por encima del piso hacia el eje inferior línea de servicio de la pared frontal……1780 mm
Altura por encima del piso hacia el eje superior de la lata……480 mm
Distancia hacia el eje mas cercano de la línea corta (T) desde la pared trasera……..4260 mm
Dimensiones internas de los cajones de servicio……1600 mm
Ancho de todas las líneas……...50 mm
Tolerancia mínima de altura sobre el piso de la cancha……5640 mm

NOTAS

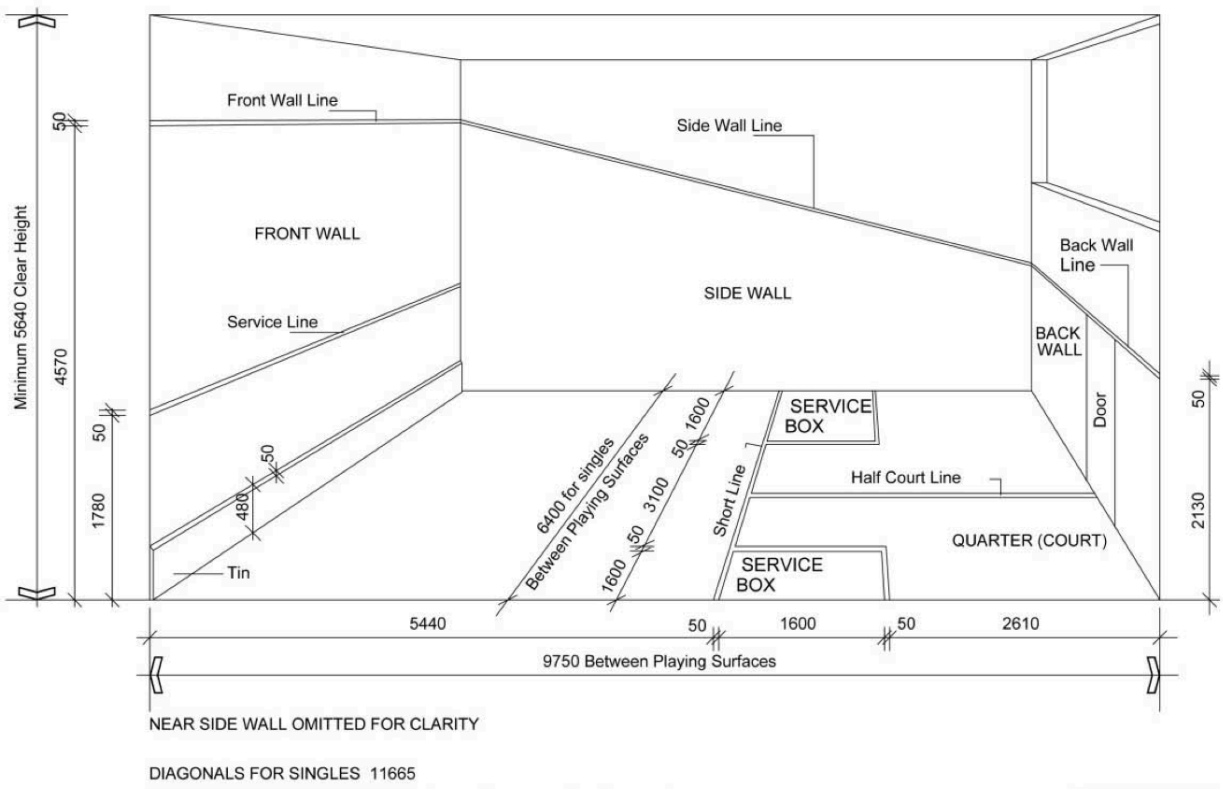
1. Las líneas de paredes laterales conectan la línea de la pared frontal y de la línea de la pared trasera.
2. El cajón de servicio es un cuadrado formado por la línea corta, una pared lateral y otras dos líneas marcadas en el suelo.
3. La longitud, el ancho y la diagonal de la cancha se miden a una altura de 1000 mm por encima del suelo.
4. Se recomienda que línea de la pared frontal, las líneas de las paredes laterales, la línea de la pared trasera y la parte superior de 50mm de la lata tengan relieve a fin de desviar cualquier pelota que impacte sobre ellas.
5. La lata no debe sobresalir de la pared frontal por más de 45 mm.
6. Se recomienda que la puerta de la cancha esté en el centro de la pared trasera.
7. La configuración general de una cancha de squash, sus dimensiones y sus marcas se ilustran en el diagrama en el Apéndice 7.2.

CONSTRUCCIÓN

Una cancha de squash puede construirse a partir de diversos materiales siempre que mantenga las características de rebote de la pelota adecuados y sean seguros para el juego; sin embargo, la WSF publica una Especificación de Canchas de Squash que contiene estándares recomendados. Un Organismo Gubernamental Nacional o Regional podrá requerir que los estándares de la WSF se cumplan para el juego competitivo.

APÉNDICE 7.2

CONFIGURACIÓN GENERAL DE LA CANCHA INTERNACIONAL DE INDIVIDUALES



APÉNDICE 8 – ESPECIFICACIONES DE LA PELOTA DE SQUASH

1. PELOTA ESTÁNDAR DE DOS PUNTOS AMARILLOS (Competencia)

La siguiente especificación es el estándar para la pelota doble punto amarillo (Competencia) para ser utilizada bajo las Reglas de Squash:

Diámetro (milímetros) 40.0 + ó – 0.5
Peso (gramos) 24.0 + ó – 1.0
Rigidez (N/mm) @ 23 grados C. 3.2 + ó – 0.4
Fuerza de Costura (N/mm) 6.0 mínimo
Reciliencia del Rebote - de 254 centímetros
@ 23 grados C. 12% mínimo
@ 45 grados C. 25% - 30%

2. PELOTA ESTÁNDAR DE UN SOLO PUNTO AMARILLO (Club)

La siguiente especificación es el estándar para la pelota de un solo punto amarillo (Club) para ser utilizada bajo las Reglas de Squash:

Diámetro (milímetros) 40.0 + ó – 0.5
Peso (gramos) 24.0 + ó – 1.0
Rigidez (N/mm) @ 23 grados C. 3.2 + ó – 0.4
Fuerza de Costura (N/mm) 6.0 mínimo
Reciliencia del Rebote - de 254 centímetros
@ 23 grados C. 15% mínimo
@ 45 grados C. 30% - 35%

NOTAS

1. El procedimiento completo para probar las bolas a las especificaciones anteriores se encuentra disponible en el la WSF. La WSF se encargará de que las pruebas de las pelotas bajo procedimientos estándares si se le solicita.
2. No hay especificaciones que se establezcan para las velocidades más rápidas o más lentas de las pelotas, que puedan ser utilizadas por los jugadores de mayor o menor capacidad o en condiciones de las canchas que son más calientes o más frías que las que se utilizan para determinar las especificaciones de la Club y de la Competencia. Donde se producen mayores velocidades de pelota y pueden variar desde el diámetro y peso en las especificaciones anteriores. Se recomienda que las pelotas tengan un código de color permanente o marca para indicar su velocidad o la categoría de uso. También se recomienda que las pelotas para principiantes o intermedios se ajusten en general a la elasticidad de rebote que figura a continuación.
   Reciliencia del Rebote para Principiantes @ 23 grados C no menos de 17%
   Reciliencia del Rebote @ 45 grados C 36% a 38%
   Reciliencia del Rebote para Intermedios @ 23 grados C no menos de 15%
   Reciliencia del Rebote @ 45 grados C 33% a 36%

Las especificaciones para pelotas que actualmente cumplen estos requisitos se pueden obtener de la WSF por encargo.

La velocidad de las pelotas también puede indicarse como sigue:

Súper lento - Punto amarillo (simple o doble)
Lento - Punto Blanco o Punto Verde
Mediano - Punto Rojo
Rápido - Punto Azul

3. Las pelotas que se utilizan en los Campeonatos Mundiales o en estándares similares de juego deben cumplir con las especificaciones anteriores para la pelota Estándar Doble Punto (Competencia). Pruebas subjetivas adicional pueden ser llevadas a cabo por la WSF con los jugadores de un estándar identificado para determinar la idoneidad de la pelota nominada para el uso del Campeonato.
4. Las pelotas de punto amarillo de un diámetro más grande que los 40.0mm especificados anteriormente, pero que de otra manera cumplen con las especificaciones, pueden ser autorizados para su uso en torneos por el organismo oficial organizador.

APÉNDICE 9 – DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH

DIMENSIONES

Longitud máxima 686 mm
Ancho máximo, medido en ángulos rectos al eje 215 mm
Longitud máxima de las cuerdas 390 mm
Área máxima de encordado 500 cm^2
Ancho mínimo de cualquier marco o cualquier miembro estructural (medido en el plano de las cuerdas) 7mm
Profundidad máxima de cualquier marco u otro miembro estructural (medido en ángulos rectos al plano de las cuerdas) 26 mm
Radio mínimo de curvatura fuera 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 gr

CONSTRUCCIÓN

a) La cabeza de la raqueta se define como la parte de la raqueta que contiene o rodea el área encordada.
b) Las cuerdas y los extremos de las cuerdas deben estar empotrados dentro de la cabeza de la raqueta, o, en los casos en que tales sobrantes sean imprácticos debido a material de la raqueta, o el diseño, deben estar protegidos por una cinta protectora.
c) La cinta protectora debe estar hecha de un material flexible que no se arrugue en bordes afilados tras el contacto abrasivo con el suelo o las paredes.
d) La cinta protectora debe ser de un material blanco, sin color o sin pigmento. Cuando, por razones cosméticas el fabricante opta por utilizar una banda de color, entonces el fabricante deberá demostrar a la satisfacción de la WSF que esto no deja rastro de color en las paredes o el piso de la cancha después del contacto.
e) El marco de la raqueta debe ser de un color y/o material que no marque las paredes o el piso después de un impacto en el juego normal.
f) Las cuerdas deberán ser de tripa, nylon o un material sustituto, materiales derivados del metal no están permitidos.
g) Sólo dos capas de cuerdas estarán autorizadas, que serán entrelazadas alternativamente donde se cruzan y su patrón de encordado será generalmente uniforme y formará un plano único en la cabeza de la raqueta.
h) Cualquier anti-vibrador, espaciadores de cuerda u otros dispositivos conectados a cualquier parte de la raqueta serán utilizados únicamente para limitar o evitar el desgaste o vibración, también deben ser razonables el tamaño y ubicación para tal fin. No deberán estar unidos a cualquier parte de las cuerdas dentro de la zona de golpe (definida como el área formada por la superposición de cuerdas).
i) No habrá áreas sin encordar dentro de la construcción de la raqueta de tal manera que permitan el paso de una esfera con un diámetro superior 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 el cuerpo y cuando se mire la cara.
k) Todos los cambios en la especificación de la raqueta estarán sujetos a una notificación en un plazo previsto de dos años antes de su lanzamiento.

La WSF se pronunciará sobre la cuestión de si cualquier raqueta o prototipo se ajusta a las especificaciones anteriores, o si se aprueba o no para el juego y emitirá directrices para ayudar en la interpretación de lo anterior.

Traducido en Enero del 2014 por:



Email: soporte@zonasquash.com
Sitio Web: www.zonasquash.com

Publicado en Noviembre del 2013 por:

World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
Reino Unido

Teléfono: 44+ 1424 447440
Email: wsf@worldsquash.org
Sitio Web: www.worldsquash.org