

---

# WORLD SQUASH

---

---

**WSF**

---

# WORLD SQUASH

## REGLAS DE DOBLES

### 2022

Traducción al español:



**AASRA**

ASOCIACIÓN DE ÁRBITROS DE  
SQUASH DE LA REPÚBLICA ARGENTINA

**Efectivas al 1 de Enero de 2022**

## SQUASH - REGLAS DE DOBLES

### Tabla de Contenidos

<b>1 EL DEPORTE DE SQUASH.....</b>	<b>3</b>
<b>2 LA PUNTUACIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>3 LOS OFICIALES.....</b>	<b>3</b>
<b>4 EL CALENTAMIENTO.....</b>	<b>4</b>
<b>5 EL SERVICIO.....</b>	<b>5</b>
<b>6 EL JUEGO.....</b>	<b>6</b>
<b>7 INTERVALOS.....</b>	<b>6</b>
<b>8 INTERFERENCIA.....</b>	<b>6</b>
<b>9 PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR.....</b>	<b>9</b>
<b>10 APELACIONES.....</b>	<b>10</b>
<b>11 LA PELOTA.....</b>	<b>10</b>
<b>12 DISTRACCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>13 OBJETO CAÍDO.....</b>	<b>11</b>
<b>14 ENFERMEDAD, LESIÓN Y LESIÓN CON SANGRE .....</b>	<b>11</b>
<b>15 CONDUCTA.....</b>	<b>14</b>
APÉNDICE 1 – DEFINICIONES.....	15
APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES.....	16
APÉNDICE 3 – SISTEMAS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS.....	18
APÉNDICE 4 – EL SISTEMA DE TRES ÁRBITROS.....	19
APÉNDICE 5 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR.....	20
APÉNDICE 6 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	21
APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES DE UNA PELOTA ESTÁNDAR DE PUNTO AMARILLO.....	23
APÉNDICE 8 – DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH.....	24
APÉNDICE 9.1 – SISTEMAS DE ARBITRAJE EXPERIMENTALES.....	25
APÉNDICE 9.2 – REGLAS EXPERIMENTALES.....	25

# REGLAS DE DOBLES

## INTRODUCCIÓN

El Squash de Dobles se practica en un espacio confinado, con frecuencia a altas velocidades. Hay dos principios esenciales para un juego ordenado:

**Seguridad:** los jugadores deben priorizar siempre la seguridad y no realizar ninguna acción que pueda poner en peligro al oponente.

**Juego Limpio:** los jugadores deben respetar los derechos del oponente y jugar honestamente.

## 1 EL DEPORTE DE SQUASH

El Squash Mundial de Dobles se juega en una cancha de dobles entre dos equipos, cada uno compuesto por dos jugadores, cada uno sosteniendo una raqueta para golpear la pelota. La cancha, la pelota y las raquetas deben reunir las especificaciones de la WSF (ver Apéndices 6, 7 y 8).

- 1.1. Cada rally se inicia con un servicio, y los equipos luego devuelven la pelota alternadamente hasta que el rally finaliza (ver Regla 6: El Juego).
- 1.2. El juego debe ser continuo siempre que sea posible.

## 2 LA PUNTUACIÓN

- 2.1 El equipo que gana un rally anota un punto. Cuando el equipo del servidor gana un rally, el servidor retiene el servicio. Cuando el equipo del receptor gana un rally, el servicio cambia al equipo oponente.
- 2.2 Cada juego se disputa a 11 puntos, incluso cuando el marcador alcanza 10 iguales.
- 2.3 Normalmente un partido se disputa al mejor de 5 juegos, aunque puede también disputarse al mejor de 3 juegos.
- 2.4 Los sistemas de puntuación alternativos se describen en el Apéndice 3.

## 3 LOS OFICIALES

- 3.1 Un partido debería normalmente ser oficiado por un Marker y un Árbitro, quienes deben ambos, llevar un registro del marcador, del jugador que está sirviendo, del cuadro de servicio correcto, del orden de servicio, y de qué jugador está recibiendo el *servicio* y desde qué lado.
- 3.2 Si hubiera sólo un Oficial, ese Oficial cumple las funciones de Marker y Árbitro en forma conjunta. Un jugador puede *apelar* cualquier canto o ausencia de canto del Oficial como Marker al mismo Oficial como Árbitro.
- 3.3 La posición correcta de los Oficiales es sentados en el centro de la pared posterior, tan cerca de dicha pared como les sea posible e inmediatamente por encima de la línea de fuera.
- 3.4 Un Sistema de Arbitraje alternativo llamado Sistema de 3 Árbitros se describe en el Apéndice 4.
- 3.5 Al dirigirse a los jugadores, los Oficiales deben usar el nombre del equipo, a menos que se esté dirigiendo específicamente a un jugador, en cuyo caso debe llamarlo por su apellido, cuando sea posible.
- 3.6 **El Marker:**
  - 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*", "*not up*" o "*alto*", según sea apropiado;
  - 3.6.3 no debe hacer ningún canto si no está seguro acerca de un servicio o una devolución;
  - 3.6.4 debe anunciar el marcador sin demoras al finalizar un rally, informando los puntos

- del servidor primero, precedido de "*cambio*" cuando hay un cambio de servidor;
- 3.6.5 debe repetir la decisión del Árbitro luego de que un jugador haya pedido un let, y luego anunciar el marcador;
  - 3.6.6 debe aguardar la decisión del Árbitro luego de la *apelación* de un jugador a un canto o ausencia de canto del Marker, y luego anunciar el marcador;
  - 3.6.7 debe cantar "*Pelota de Juego*" cuando un equipo necesita 1 punto para ganar un juego, o "*Pelota de Partido*" cuando un equipo necesita 1 punto para ganar el partido;

### **3.7 El Árbitro**, cuya decisión es final:

- 3.7.1 debe posponer el partido si la cancha no está en condiciones para el juego; o suspender el juego si el partido ya se está desarrollando, y cuando el juego se reanude luego, mantener el marcador;
- 3.7.2 debe conceder un let si por causas ajenas a cualquiera de los jugadores, un cambio en las condiciones de la cancha afecta el rally;
- 3.7.3 puede conceder el partido a un equipo cuyos oponentes no se encuentran en la cancha y en condiciones de jugar dentro de los plazos estimados en el reglamento de la competencia;
- 3.7.4 debe pronunciarse en todos los asuntos, incluyendo todos los pedidos de let y todas las *apelaciones* a los cantos o ausencias de canto del Marker;
- 3.7.5 debe pronunciarse de inmediato si no está de acuerdo con el canto o la ausencia de canto del Marker, deteniendo el juego si es necesario;
- 3.7.6 debe corregir el marcador inmediatamente si el Marker anuncia el marcador en forma incorrecta, deteniendo el juego si es necesario;
- 3.7.7 debe hacer cumplir todas las Reglas relacionadas con el tiempo, anunciando los "*15 segundos*", "*Medio tiempo*" y "*Tiempo*" cuando sea apropiado;  
Nota: es responsabilidad de los jugadores estar lo suficientemente cerca para escuchar estos anuncios.
- 3.7.8 debe tomar la decisión apropiada si la pelota golpea a alguno de los jugadores (ver Regla 9: Pelota que Golpea a un Jugador);
- 3.7.9 puede conceder un let si no está en condiciones de decidir sobre una *apelación* a un canto o ausencia de canto del Marker;
- 3.7.10 debe solicitar mayores precisiones a un jugador si no está seguro sobre las razones que originan un pedido de let o una *apelación*;
- 3.7.11 puede dar una explicación acerca de una decisión;
- 3.7.12 debe anunciar todas las decisiones en voz lo suficientemente alta como para que sea escuchada por los jugadores, el Marker 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, resulta perjudicial u ofensivo, hasta tanto tal comportamiento haya cesado o hasta que la persona ofensiva haya abandonado el área de la cancha.

## **4 EL CALENTAMIENTO**

- 4.1** Al comienzo de un partido cada equipo tiene 2 minutos para calentar en la cancha de juego. La elección de calentar primero o segundo se decide mediante el giro de una raqueta.
- 4.2** Al finalizar cada período de 2 minutos el Árbitro debe cantar "Tiempo".
- 4.3** En cualquier calentamiento que involucre a los jugadores de ambos equipos, todos los jugadores deben tener igualdad de oportunidades para golpear la pelota. Un jugador o un equipo que retenga el control de la pelota durante un tiempo no razonable está calentando de manera injusta y debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).



## 5 EL SERVICIO

- 5.1** El equipo que gana en el giro de la raqueta es el primero en servir.
- 5.2** Al inicio del partido ambos equipos deben indicar su orden de servicio el cual deberá mantenerse sin cambios durante todo el partido.
- 5.3** El nominado como primer servidor del equipo que gana el giro de la raqueta sirve primero, sirviendo desde los cuadros de servicio de manera alternada hasta que pierda un rally. El equipo servidor entonces se convierte en equipo receptor.
- 5.4** El primer servidor del equipo servidor retiene el servicio hasta que dicho equipo pierde un rally.
- 5.5** El proceso entonces se repite para los segundos servidores de cada equipo.
- 5.6** Al inicio del segundo y en cada juego subsiguiente, el equipo que ganó el juego anterior sirve primero.
- 5.7** Al inicio de cada juego y luego de cada cambio de servicio, el servidor elige el cuadro de servicio desde el cual servir. Mientras retenga el servicio, el servidor debe servir alternando de cuadro.
- 5.8** Al inicio de un partido cada equipo indicará cuál de los jugadores recibirá el servicio desde el lado derecho de la cancha y cuál lo hará desde el lado izquierdo, debiendo informarlo primero al equipo receptor y luego al equipo servidor. Cada miembro del equipo recibe el servicio durante todo un juego desde el lado informado.
- 5.9** Los oponentes no deben bloquear de manera deliberada la posibilidad del servidor o la de su compañero de desplazarse por la cancha luego de haberse servido la pelota.
- 5.10** Compañeros de equipo pueden cambiar el lado de recepción del servicio al inicio de un nuevo juego, y en tal caso se aplican las mismas condiciones que al inicio del partido. Este cambio debe ser informado tanto al Árbitro como al equipo oponente.
- 5.11** Si un rally termina en un let, el servidor debe volver a servir desde el mismo cuadro de servicio.
- 5.12** Si el servidor se mueve hacia el cuadro de servicio incorrecto para servir o si alguno de los jugadores tiene dudas respecto al cuadro de servicio correcto, el Marker debe informar a los jugadores cuál es el cuadro correcto.
- 5.13** Si existiera alguna disputa respecto de cuál es el cuadro de servicio correcto o de cuál jugador está sirviendo, la decisión del Árbitro es final.
- 5.14** Luego de que el Marker haya anunciado el marcador, los jugadores deben reanudar el juego sin demoras innecesarias. No obstante, el servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo.
- 5.15** Un servicio es bueno, si:
- 5.15.1 el servidor suelta o arroja la pelota de una mano o de la raqueta y la golpea *correctamente* en un primer intento o en un *intento posterior* antes que la pelota haga contacto con cualquier otra cosa; y
  - 5.15.2 en el momento en que el servidor golpea la pelota, un pie está en contacto con el piso dentro del cuadro de servicio sin ninguna parte de ese pie en contacto con ninguna de las líneas de ese cuadro; y
  - 5.15.3 la pelota es golpeada directamente hacia el frontón, impactándolo entre la línea de servicio y la línea de fuera, sin tocar el frontón y alguna pared lateral a la vez; y
  - 5.15.4 la pelota, a menos que sea voleada por el receptor, rebote por primera vez en el *cuarto de cancha* contrario sin tocar ninguna línea; y
  - 5.15.5 la pelota no es servida *fuera*.
- 5.16** Un servicio que no cumple la Regla 5.15 es una *falta* y el equipo receptor gana el rally.  
Nota: un servicio que toca la línea de servicio, o la línea corta, o la línea de mitad de cancha, o cualquier línea que delimita la parte superior de la cancha, en una *falta*.
- 5.17** Si el servidor suelta o arroja la pelota, pero no realiza ningún *intento* de golpearla, tal acción no se considera un servicio, y el servidor puede empezar de nuevo.

- 5.18** Se permitirá un let si el receptor no está listo para devolver el servicio y no realiza ningún *intento* de devolver. Sin embargo, si ese servicio es una falta, el servidor pierde el rally.
- 5.19** Si el servidor sirve desde el cuadro de servicio equivocado, y el equipo servidor gana el rally, el rally se mantiene y el servidor sirve a continuación desde el cuadro contrario.
- 5.20** El servidor no debe servir hasta que el Marker haya anunciado el marcador, quien debe realizar el anuncio sin demora. Si se diera el caso, el Árbitro debe detener el juego e instruir al servidor a esperar hasta que el marcador haya sido anunciado.

## 6 EL JUEGO

- 6.1** Si el servicio es bueno, el juego continúa: los equipos devuelven la pelota de manera alternada mientras cada devolución sea *buen*, o hasta que un jugador solicite un let o realice una apelación, o alguno de los Oficiales realice un canto, o la pelota impacte a alguno de los jugadores o su vestimenta o la raqueta de uno de los no golpeadores.
- 6.2** Una devolución es *buen* si la pelota:
  - 6.2.1 es golpeada *correctamente* antes de haber rebotado dos veces en el piso; y
  - 6.2.2 sin impactar a otro jugador, o su vestimenta o raqueta, impacta el frontón, ya sea directamente o luego de impactar cualquier otra(s) pared(es), arriba de la chapa y debajo de la línea de fuera, sin haber rebotado previamente en el piso; y
  - 6.2.3 vuelve del frontón sin tocar la chapa; y
  - 6.2.4 no es *fuera*.

## 7 INTERVALOS

- 7.1** Se permite un máximo de 2 minutos entre el fin del calentamiento y el inicio del juego, y entre cada juego.
- 7.2** Los jugadores deben estar listos para reanudar el juego al finalizar cualquier intervalo, aunque el juego puede ser reanudado antes si ambos equipos están de acuerdo.
- 7.3** Se permite un máximo de 2 minutos para cambiar equipamiento dañado. Esto incluye lentes, elementos de protección ocular o lentes de contacto fuera de lugar. El jugador debe realizar el cambio tan rápido como le sea posible, o la Regla 15 (Conducta) deberá ser aplicada.
- 7.4** Los intervalos en caso de lesión o sangrado se especifican en la Regla 14 (Enfermedad, Lesión y Sangrado).
- 7.5** Durante cualquier intervalo cualquiera de los jugadores puede golpear la pelota.

## 8 INTERFERENCIA

- 8.1** Los jugadores a los que les toca jugar la pelota tienen derecho a no ser interferidos por sus oponentes. Luego de que el *golpeador* haya completado una terminación de golpe razonable, ambos jugadores del equipo golpeador deben realizar todo el esfuerzo razonable por salir, de modo que cuando la pelota vuelve del frontón ambos oponentes tengan:
  - 8.1.1 acceso directo a la pelota; y
  - 8.1.2 el espacio para realizar un swing razonable sobre la pelota; y
  - 8.1.3 la libertad de golpear la pelota hacia el frontón.
- 8.2** Existe interferencia cuando los jugadores no proveen a los oponentes con todos estos requerimientos.
  - 8.2.1 Un *golpeador* que entiende que hubo interferencia puede detener el juego y solicitar un let, preferentemente diciendo "Let, por favor". Tal pedido debe realizarse sin demoras indebidas.
  - 8.2.2 Sólo el(los) jugador(es) que encontró(aron) interferencia y cuyo equipo es el turno de jugar la pelota puede apelar, excepto que ambos jugadores estuvieran *realizando un intento* de jugar la pelota en cuyo caso ambos pueden apelar.

Notas:

- Antes de aceptar cualquier tipo de petición, el Árbitro debe estar satisfecho respecto a que un jugador realmente está pidiendo un let.
- El pedido de un let incluye el pedido de un stroke.
- Normalmente, sólo el *golpeador* puede solicitar un let por interferencia. No obstante, si el no golpeador solicita un let por impedimento de acceso antes de que la pelota haya impactado en el frontón, tal pedido puede ser considerado, incluso cuando dicho jugador aún no tiene el rol de *golpeador*.

**8.3** El Árbitro, si no tiene certezas acerca del motivo del pedido, debe solicitar una explicación al jugador.

**8.4** El Árbitro puede conceder un let u otorgar un stroke sin que se haya hecho ningún pedido, deteniendo el juego si es necesario, especialmente por cuestiones de seguridad.

**8.5** Si el *golpeador* golpea la pelota y el oponente luego solicita un let, pero la pelota es *baja o fuera*, el equipo oponente gana el rally.

## **8.6 Generalidades**

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

8.6.1 si no hubo interferencia y no existió temor razonable de lesión, no se concederá un let;

8.6.2 si hubo interferencia pero ninguno de los *golpeadores* hubiera podido realizar una *buena devolución*, no se concederá un let;

8.6.3 si el(los) *golpeador(es)* continuó(aron) el juego a pesar de la interferencia y luego solicitó(aron) un let, no se concederá un let;

8.6.4 si hubo una obstrucción entre los jugadores de un mismo equipo, la cual se produjo solamente por los propios jugadores, no se concederá un let;

8.6.5 si hubo interferencia, pero ésta no impidió al(los) *golpeador(es)* llegar a la pelota para realizar una *buena devolución*, esto se considera mínima interferencia y no se concederá un let;

Nota: debe aplicarse la Regla 15 (Conducta) si los jugadores continúan solicitando lets cuando la pelota podría haberse jugado.

8.6.6 si el(los) *golpeador(es)* hubiera(n) podido realizar una *buena devolución* pero los oponentes no hubieran hecho todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se otorga un stroke al *equipo golpeador*;

Nota: en ningún momento un oponente puede bloquear el movimiento de un jugador alrededor de la cancha, independientemente de si ese jugador es el golpeador. Si a criterio del árbitro se ha producido un bloqueo, la Regla 15 (Conducta) debe ser aplicada ante una apelación o por el Árbitro sin necesidad de una apelación.

8.6.7 si hubo una interferencia que los oponentes hicieron todo el esfuerzo razonable por evitar y el(los) *golpeador(es)* hubiera(n) podido realizar una *buena devolución*, se concede un let, a menos que sea aplicable la Regla 8.10;

8.6.8 si existió interferencia y el(los) *golpeador(es)* hubiera(n) podido realizar una *devolución ganadora*, se otorga un stroke al *equipo golpeador*.

8.6.9 si ambos jugadores del *equipo golpeador* solicitan un let y la decisión del Árbitro hubiera sido diferente para las dos solicitudes, prevalecerá la decisión que represente la mayor recompensa en favor de dicho equipo, por ejemplo, si las decisiones del Árbitro hubieran sido un stroke para una solicitud y un let para la otra, el Árbitro debe otorgar un stroke; si las decisiones del Árbitro hubieran sido un let para una solicitud y un no let para la otra, el Árbitro debe conceder un let.

En adición a la Regla 8.6, las siguientes disposiciones son aplicables a situaciones específicas.

## **8.7 Acceso Directo**

Si uno de los *golpeadores* solicita un let alegando no tener acceso directo a la pelota, entonces:

8.7.1 si existió interferencia pero ninguno de los golpeadores realizó todo el esfuerzo



- razonable por llegar y jugar la pelota, no se concederá un let;
- 8.7.2 si el(los) *golpeador(es)* tiene(n) acceso directo pero en lugar de tomarlo utiliza(n) un camino indirecto para ir hacia la pelota y luego solicita(n) un let por interferencia, no se concederá un let, a menos que sea aplicable la Regla 8.7.3;
  - 8.7.3 si un *golpeador* estando *mal parado*, demuestra que puede recuperarse y realizar una *buena devolución*, y en tal acción encuentra una interferencia, se concede un let;
  - 8.7.4 si el *golpeador* anterior estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se concede un let;
  - 8.7.5 si el *compañero del golpeador* anterior no tuvo tiempo para evitar la interferencia y estaba realizando todo el esfuerzo razonable por evitarla, se concede un let;
  - 8.7.6 si cualquiera de los oponentes no hubiera realizado todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*.

## 8.8 Swing de la Raqueta

Un swing razonable comprende un backswing razonable, el golpe a la pelota y una terminación de golpe razonable. El backswing y la terminación del golpe de un *golpeador* se consideran razonables en la medida que no se extienden más allá de lo necesario.

Si el *golpeador* solicita un let por interferencia en el swing, entonces:

- 8.8.1 si el oponente estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia se concede un let;
- 8.8.2 si la pelota estuviera tan cerca del cuerpo del *golpeador anterior* al punto que un golpeador no pudiera jugar la pelota, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*;
- 8.8.3 si el *compañero del golpeador anterior* no tuvo tiempo para evitar la interferencia y estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable por evitarla, se concede un let;
- 8.8.4 si el *compañero del golpeador anterior* tuvo tiempo para evitar la interferencia pero la pelota estuviera tan cerca del *compañero del golpeador anterior* al punto que un *golpeador* no pudiera jugar la pelota, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*;
- 8.8.5 si el oponente no estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*.

Nota. Swing demorado: si un golpeador podría haber golpeado la pelota pero deliberadamente demoró el tiro para crear interferencia, dicho golpeador no puede ser recompensado con un stroke.

## 8.9 Swing Excesivo

- 8.9.1 Si cualquier *golpeador* hubiera causado la interferencia como resultado de la ejecución de un swing excesivo, no se concederá un let.
- 8.9.2 Si existió interferencia pero el *golpeador* exageró el swing intentando buscar un stroke, se concede un let.
- 8.9.3 El swing excesivo de un *golpeador* puede contribuir en interferencia hacia el oponente cuando luego de la finalización del golpe el oponente se convierte en golpeador, en cuyo caso el oponente puede solicitar un let.

## 8.10 Libertad para golpear la pelota hacia el frontón

Si un *golpeador* se abstiene de golpear la pelota debido a interferencia en el frontón, y solicita un let, entonces:

- 8.10.1 si el golpeador anterior estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se concede un let;
- 8.10.2 si el *golpeador anterior* no estuviera haciendo todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*;
- 8.10.3 si el *compañero del golpeador anterior* no tuvo tiempo para evitar la interferencia pero estuviera realizando todo el esfuerzo razonable por evitarla, se concede un let;
- 8.10.4 si el *compañero del golpeador anterior* tuvo tiempo para evitar la interferencia pero no estuviera realizando todo el esfuerzo razonable por evitarla, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*;
- 8.10.5 si el Árbitro determina que el golpeador hubiera podido jugar la pelota hacia el frontón de manera segura, un no let puede ser aplicado;
- 8.10.6 si la pelota hubiera primero impactado a un no golpeador y luego una pared lateral



- antes de llegar al frontón, se concede un let; o
- 8.10.7 si la pelota hubiera primero impactado a una pared lateral y luego a un no golpeador antes de llegar al frontón, se concede un let.

### 8.11 Intento Posterior

Si un *golpeador* solicita un let por interferencia al realizar un *intento posterior* de golpear la pelota, y hubiera podido realizar una *buena devolución*, entonces:

- 8.11.1 si un no golpeador no hubiera tenido tiempo de evitar la interferencia, se concede un let.

### 8.12 Turning

*Turning* es la acción de un jugador que golpea la pelota o se encuentra en posición de golpear, por la derecha del cuerpo luego de que la pelota haya pasado detrás de él por la izquierda o viceversa, ya sea que el jugador haya girado físicamente o no sobre sí mismo.

Si un *golpeador* haciendo *turning* encuentra interferencia, y podría haber hecho una *buena devolución*, entonces:

- 8.12.1 si un swing fue impedido, se otorga un let al *equipo del golpeador*, siempre que el no golpeador hubiera realizado todo el esfuerzo razonable para evitar la interferencia; de lo contrario, se otorga un stroke al *equipo del golpeador*;
- 8.12.2 si el(los) no golpeador(es) no ha(n) tenido tiempo de evitar la interferencia, se concede un let;
- 8.12.3 si un *golpeador* podría haber golpeado la pelota sin hacer *turning*, pero lo hizo para crear una oportunidad de solicitar un let, no se concederá un let.
- 8.12.4 Cuando un *golpeador* hace *turning*, el Árbitro siempre debe determinar si la acción resultó peligrosa y aplicar la regla correspondiente.

## 9 PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR

- 9.1 Si la pelota, en su trayectoria **al frontón**, impacta a un no golpeador o la raqueta o vestimenta de un no golpeador, el juego debe detenerse; luego:

- 9.1.1 si la devolución no hubiera sido *buena*, el equipo del no golpeador gana el rally;
- 9.1.2 si la devolución hubiera sido *buena*, se concede un let bajo cualquier circunstancia (incluyendo *turning*, *intentos posteriores* y pelotas yendo hacia o desde una pared lateral o posterior).

- 9.2 Si la pelota en su trayectoria al frontón impacta al compañero del *golpeador*, no se concederá un let, y el equipo oponente gana el rally.

- 9.3 Si la pelota, en su retorno **desde el frontón**, impacta a un jugador antes de rebotar dos veces en el piso, el juego debe detenerse; luego:

- 9.3.1 si la pelota impacta a un no golpeador o la raqueta de un no golpeador, antes que el *golpeador* haya realizado uno o varios *intentos* de golpear la pelota sin que hubiera ocurrido interferencia, el *golpeador* gana el rally; sin embargo, si el no golpeador está directamente detrás del *golpeador* y es impactado por la pelota, se concede un let;
- 9.3.2 si la pelota impacta a un no golpeador, o la raqueta de un no golpeador, luego que el *golpeador* haya realizado uno o varios *intentos* de golpear la pelota, se concede un let, siempre que el *golpeador* hubiera podido realizar una *buena devolución*. De lo contrario, el equipo del no golpeador gana el rally;
- 9.3.3 si la pelota impacta a cualquiera de los jugadores del equipo del *golpeador* sin que hubiera ocurrido interferencia, el equipo del no golpeador gana el rally. Si hubiera ocurrido interferencia, se aplica la Regla 8 (Interferencia).

- 9.4 Si el *golpeador* impacta a un no golpeador con la pelota, el Árbitro debe determinar si la acción resultó peligrosa y aplicar la regla correspondiente.

## 10 APELACIONES

- 10.1 Cualquiera de los jugadores puede detener el juego durante un rally y apelar la ausencia de canto del Marker diciendo "Apelo, por favor".
- 10.2 Los perdedores de un rally pueden apelar cualquier canto o ausencia de canto del Marker diciendo "Apelo, por favor".
- 10.3 Si el Árbitro no está seguro sobre cuál devolución está siendo apelada, el Árbitro debe solicitar una aclaración. Si existe más de una apelación, el Árbitro debe considerar cada una de ellas.
- 10.4 Luego de que la pelota haya sido servida, ninguno de los jugadores puede apelar sobre algo ocurrido con anterioridad a ese servicio, a excepción de que se haya roto la pelota.
- 10.5 Al finalizar un juego cualquier apelación respecto al último punto debe hacerse de inmediato.
- 10.6 En respuesta a una apelación al canto o ausencia de canto del Marker el Árbitro debe:
  - 10.6.1 si el canto o la ausencia de canto del Marker fue correcto, mantener el resultado del rally; o
  - 10.6.2 si el canto del Marker fue incorrecto, conceder un let, a menos que el canto del Marker interrumpiera una *devolución ganadora* de alguno de los jugadores, en cuyo caso debe otorgar el rally al equipo de ese jugador; o
  - 10.6.3 si el Marker no realizó canto en un servicio o devolución que no fue bueno, otorgar el rally al otro equipo; o
  - 10.6.4 si el Árbitro tuviera dudas sobre si el servicio fue bueno, conceder un let; o
  - 10.6.5 si el Árbitro tuviera dudas sobre si la devolución fue buena, conceder un let.
- 10.7 En todos los casos la decisión del Árbitro es final.

## 11 LA PELOTA

- 11.1 Si la pelota se rompe durante un rally, se concede un let para ese rally.
- 11.2 Si un jugador detiene el juego para *apelar* que la pelota está rota, y se descubre que la pelota no está rota, el equipo de ese jugador pierde el rally.
- 11.3 Si el receptor, antes de *intentar* devolver el servicio, *apela* que la pelota está rota, y se descubre que la pelota efectivamente está rota, el Árbitro, si no está seguro de cuándo se ha roto, debe conceder un let para el rally anterior.
- 11.4 Un jugador que desea *apelar* al final de un juego que la pelota está rota, debe hacerlo inmediatamente y antes de abandonar la cancha.
- 11.5 La pelota debe ser reemplazada si ambos jugadores están de acuerdo o si el Árbitro está de acuerdo con el pedido de alguno de los equipos.
- 11.6 Si la pelota ha sido reemplazada, o si los jugadores reanudan el juego luego de alguna interrupción, los jugadores pueden calentar la pelota. El juego se reanuda cuando todos los jugadores están de acuerdo o a discreción del Árbitro, lo que suceda primero.
- 11.7 La pelota debe permanecer en la cancha todo el tiempo, a menos que el Árbitro permita que sea retirada.
- 11.8 Si la pelota se atasca en cualquier parte de la cancha, se concede un let.
- 11.9 Puede concederse un let si la pelota toca cualquier artículo de la cancha.
- 11.10 No se concederá un let por ningún tipo de rebote inusual.

## 12 DISTRACCIÓN

- 12.1 Un jugador puede solicitar un let por una distracción, pero debe hacerlo inmediatamente.
- 12.2 Si la distracción fue causada por un oponente, entonces:
  - 12.2.1 si fue **accidental**, se concede un let, a menos que se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el rally al equipo de dicho jugador;

- 12.2.2 si fue **deliberada**, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).
- 12.3** Si la distracción fue causada por el compañero de un jugador, no se concederá un let.
- 12.4** Si la distracción no fue causada por uno de los jugadores, se concede un let, a menos que se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el rally al equipo de dicho jugador.
- 12.5** En algunos eventos pueden ocurrir reacciones del público durante el juego. Para fomentar el disfrute de los espectadores, la Regla 12.4 puede ser suspendida, y ante algún ruido espontáneo del público, se esperará que los jugadores continúen el juego sin que los árbitros soliciten hacer silencio a los espectadores. Sin embargo, un jugador que detiene el juego y solicita un let debido a un ruido aislado o fuerte proveniente del exterior de la cancha puede obtener un let por distracción.

### 13 OBJETO CAÍDO

- 13.1** Un jugador que suelta la raqueta puede recogerla y continuar el juego, a menos que la pelota toque la raqueta, o se produzca una distracción, o el Árbitro aplique una Penalidad por Conducta.
- 13.2** Un *golpeador* que suelta la raqueta debido a una interferencia puede solicitar un let.
- 13.3** Un no golpeador que suelta la raqueta debido al contacto durante el esfuerzo del *golpeador* por llegar a la pelota puede solicitar un let, y la Regla 12 (Distracción) es aplicable.
- 13.4** Si cualquier objeto, que no sea la raqueta del jugador, cae al suelo durante un rally, el juego debe detenerse; luego:
- 13.4.1 si el objeto cayó de un jugador sin existir contacto con un oponente, el equipo del oponente gana el rally;
- 13.4.2 si el objeto cayó de un jugador debido al contacto con un oponente, se concede un let, a menos que el golpeador hubiera realizado una *devolución ganadora*, o solicite un let por interferencia, en cuyo caso es aplicada la Regla 8 (Interferencia);
- 13.4.3 si el objeto cae de algún otro lugar que no sea de alguno de los jugadores, se concede un let, a menos que se hubiera interrumpido una *devolución ganadora* del golpeador, en cuyo caso el rally es otorgado al equipo del golpeador;
- 13.4.4 si el objeto no fuera visto hasta que el rally hubiera finalizado y dicho objeto no tuviese ningún efecto en la conclusión del rally, el resultado del rally se mantiene.

### 14 ENFERMEDAD, LESIÓN Y LESIÓN CON SANGRE

#### 14.1 Enfermedad

- 14.1.1 Un jugador que sufre una enfermedad que no incluya una lesión o sangrado debe o continuar el juego inmediatamente, o su equipo debe conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo de 2 minutos entre juegos para recuperarse. Esto incluye condiciones como calambres, náuseas, y falta de aire, así como también asma. Sólo puede ser concedido 1 juego. El jugador debe reanudar el juego a continuación, o su equipo debe conceder el partido.
- 14.1.2 Si el vómito u otra acción de un jugador afectara las condiciones de la cancha al punto de impedir la continuidad del juego, el partido es otorgado al equipo oponente.

#### 14.2 Lesión

El Árbitro:

- 14.2.1 si no está convencido que la lesión es real, debe comunicarlo al equipo, el cual debe decidir si continuar el juego inmediatamente, o conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo de 2 minutos entre juegos y luego reanudar el partido, o conceder el partido. Sólo puede concederse 1 juego;
- 14.2.2 si considera que la lesión es genuina, debe comunicar a todos los jugadores acerca de la categoría de la lesión y del tiempo permitido para recuperación. Sólo se concederá tiempo de recuperación en el momento en que ocurra la lesión;



14.2.3 si considera que es una lesión recurrente respecto de una misma lesión sucedida anteriormente en el partido, debe informarlo al equipo, el cual debe decidir si continuar el juego inmediatamente o conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo de 2 minutos entre juegos, o conceder el partido. Sólo puede concederse 1 juego.

Nota: un equipo que concede un juego retiene los puntos ya obtenidos en dicho juego.

### 14.3 Categorías de lesión:

14.3.1 **Auto infligida:** cuando un oponente no ha contribuido a la lesión.

Esto incluye desgarros o esguinces, o contusiones ocasionadas por colisiones contra una pared o caídas.

Un jugador lesionado por contacto con su compañero o la devolución o raqueta de su compañero, se considera que ha sufrido una lesión auto infligida.

Al jugador se le permiten 3 minutos para recuperarse y, si luego aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, debe conceder ese juego y tomar el intervalo de 2 minutos entre juegos para obtener tiempo de recuperación adicional. Solo se podrá conceder 1 juego. El jugador luego deberá reanudar el juego o conceder el partido.

14.3.2 **Contribuida:** cuando la lesión es el resultado de la acción conjunta de un jugador y algún oponente.

Al jugador lesionado se le permiten 15 minutos para recuperarse. Este tiempo puede extenderse por otros 15 minutos adicionales a discreción del Árbitro. Si luego de ello el jugador aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, el partido será otorgado al equipo oponente. El marcador al finalizar el rally en el cual se produjo la lesión, se mantiene.

14.3.3 **Infligida por el oponente:** cuando la lesión es causada exclusivamente por un oponente.

14.3.3.1 Cuando la lesión es causada **accidentalmente** por un oponente, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta). Al jugador lesionado se le permiten 15 minutos para recuperarse. Si luego de ello el jugador aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, el partido será otorgado al equipo del jugador lesionado.

14.3.3.2 Cuando la lesión es causada por la acción **deliberada** o el juego **peligroso** de un oponente, si el jugador lesionado requiere el más mínimo tiempo de recuperación, el partido será otorgado al equipo del jugador lesionado. Si el jugador lesionado está en condiciones de reanudar el juego de inmediato, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).

### 14.4 Lesión con Sangre

Una *Lesión con Sangre* se define como tal cuando ocurre sangrado, y el flujo de sangre es suficiente como para transferirse de un jugador a su compañero, un oponente o a la cancha. Los rasguños, raspaduras o mellas sin flujo sanguíneo no constituyen una *Lesión con Sangre* y el juego debe continuar. La sangre visible a través de un vendaje, vestimenta o cubierta no se considera una *Lesión con Sangre*.

Cuando ocurra una *Lesión con Sangre*, el jugador lesionado debe abandonar la cancha y es responsabilidad del árbitro asegurar que el jugador lesionado regrese a la cancha en el menor tiempo posible, de acuerdo con las siguientes reglas;

14.4.1 **Auto infligida:** cuando la *Lesión con Sangre* es causada por la propia acción o condición de un jugador, como ser una caída, estocada, zambullida, amontonamiento, hemorragia nasal o similar, a dicho jugador se le permiten 5 minutos para detener el flujo de sangre y cubrir el sangrado. Una Lesión con Sangre causada por contacto con su compañero o la devolución o raqueta de su compañero, se considera que ha sufrido una lesión con sangre auto infligida. El árbitro es el encargado de poner en marcha el cronómetro, el cual se iniciará cuando comience el tratamiento del jugador lesionado. Si el jugador lesionado no está listo para reanudar el juego después de transcurridos los 5 minutos, el equipo del jugador

debe conceder el juego en desarrollo y utilizar el intervalo entre juegos, si lo tuviera disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si la misma *Lesión con Sangre* vuelve a ocurrir, tanto por la propia acción del jugador o la de su compañero, no se permite tiempo de recuperación adicional, y el equipo del jugador lesionado debe conceder el juego en desarrollo y utilizar el intervalo entre juegos, si lo tuviera disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si la misma *Lesión con Sangre* vuelve a ocurrir y ésta es causada por la acción conjunta del jugador y un oponente (ver 14.4.2 Contribuida) el jugador lesionado dispondrá de más tiempo razonable para tratar dicha *Lesión con Sangre*.

Si el jugador lesionado no puede reanudar el juego dentro del tiempo permitido, el árbitro otorgará el partido al equipo del oponente del jugador lesionado.

**14.4.2 Contribuida:** cuando la *Lesión con Sangre* es causada por la acción de jugadores de ambos equipos, el jugador lesionado tiene un tiempo razonable para detener el flujo de sangre y cubrir el sangrado. El tiempo razonable lo determina el árbitro, quien puede ser asistido por el personal médico en el lugar, si está disponible.

Si vuelve a ocurrir la misma *Lesión con Sangre*, sin culpa o acción de ninguno de los jugadores de ambos equipos, el jugador lesionado dispondrá de más tiempo razonable para tratar la *Lesión con Sangre*.

Si vuelve a ocurrir la misma *Lesión con Sangre*, debido a la acción exclusiva del jugador lesionado o su compañero, el jugador no tendrá más tiempo para tratar la *Lesión con Sangre* y su equipo deberá conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si estuviera disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si el jugador lesionado no puede reanudar el juego dentro del tiempo razonable o de los períodos de tiempo adicionales permitidos, el árbitro otorgará el partido al equipo oponente del jugador lesionado.

**14.4.3 Infligida por el oponente:** cuando la *Lesión con Sangre* es causada exclusivamente por un jugador del equipo oponente;

**14.4.3.1** Cuando la *Lesión con Sangre* sea causada únicamente por la acción **accidental** del oponente, el jugador lesionado tiene un tiempo razonable para detener el flujo de sangre y cubrir el sangrado. El tiempo razonable lo determina el árbitro, quien puede ser asistido por el personal médico en el lugar, si está disponible. Si el jugador lesionado no puede reanudar el juego en el tiempo razonable permitido, el árbitro concederá el partido al equipo del jugador lesionado.

Si vuelve a ocurrir la misma *Lesión con Sangre*, sin culpa de los jugadores de ninguno de los equipos, el jugador lesionado tendrá más tiempo razonable para tratar la *Lesión con Sangre*. Si el flujo de sangre no se puede detener en el tiempo razonable permitido, el árbitro concederá el partido al equipo del jugador lesionado.

Si se repite la misma *Lesión con Sangre*, debido a una acción exclusiva del jugador lesionado o su compañero, el jugador no tendrá más tiempo para tratar la *Lesión con Sangre* y su equipo deberá conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si estuviera disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación. Si luego de ello el jugador lesionado no pudiera reanudar el juego dentro del tiempo razonable o de los períodos de tiempo adicionales permitidos, el árbitro otorgará el partido al equipo oponente del jugador lesionado.

**14.4.3.2** Cuando *Lesión con Sangre* sea causada por juego **peligroso deliberado** de un jugador del equipo oponente, deberá aplicarse la Regla 15 (Conducta) y el árbitro otorgará el partido al equipo del jugador lesionado.

**14.4.4** Cuando haya una interrupción en el juego, la cancha deberá limpiarse y la ropa manchada de sangre deberá reemplazarse.

**14.5** Un jugador lesionado puede reanudar el juego antes de que haya finalizado el tiempo de recuperación permitido. A todos los jugadores se les debe permitir un tiempo razonable

para prepararse para reanudar el juego.

**14.6** El reanudar o no el juego es siempre una decisión del jugador lesionado.

## **15 CONDUCTA**

**15.1** Los jugadores deben cumplir cualquier reglamentación de competencia adicional a estas 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 la autorización del Árbitro.

**15.4** Los jugadores no pueden solicitar el cambio de ningún Oficial.

**15.5** Los jugadores no deben comportarse de manera injusta, peligrosa, abusiva, ofensiva, o de cualquier manera que resulte perjudicial para el deporte.

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

El comportamiento inaceptable comprende, aunque no está limitado 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, incluyendo empujar al oponente;

15.6.4 juego peligroso, incluyendo el swing excesivo de la raqueta;

15.6.5 bloquear deliberadamente el movimiento de un jugador alrededor de la cancha;

15.6.6 discusión con un Oficial;

15.6.7 abuso de equipo o de cancha;

15.6.8 calentamiento desparejo;

15.6.9 demora del juego, incluyendo demora para retornar a la cancha;

15.6.10 distracción deliberada;

15.6.11 recibir coaching durante el juego.

**15.7** Un jugador culpable de una ofensa puede recibir una Advertencia por Conducta; o ser penalizado con Punto por Conducta, Juego por Conducta o Partido por Conducta (todos otorgados al equipo oponente), dependiendo de la gravedad de dicha ofensa.

**15.8** El Árbitro puede imponer más de una advertencia a un jugador, o un punto o juego a un equipo por un mismo tipo de ofensa reiterativa, teniendo en cuenta que en tales casos la nueva penalidad no podrá ser menos severa que la penalidad aplicada anteriormente por esa misma ofensa.

**15.9** El Árbitro podrá imponer una advertencia o una penalidad en cualquier momento, incluso durante el calentamiento y a continuación del final del partido.

**15.10** Si el Árbitro:

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

15.10.2 detiene el juego para otorgar Punto por Conducta, ese Punto por Conducta se convierte en el resultado del rally;

15.10.3 otorga Punto por Conducta luego de que el rally ha finalizado, el resultado del rally se mantiene, y el Punto por Conducta es sumado al marcador sin cambiar el cuadro de servicio;

15.10.4 otorga Juego por Conducta, ese juego es el que está en desarrollo o el siguiente si en ese momento no hay un juego en desarrollo. Para este último caso no se concederá un nuevo intervalo adicional de 2 minutos;

15.10.5 otorga Juego por Conducta o Partido por Conducta, el equipo sancionado retiene todos los puntos o juegos ya ganados;

**15.11** Toda vez que imponga una Penalidad por Conducta, el Árbitro deberá completar toda aquella documentación que le sea requerida.



## APÉNDICE 1 - DEFINICIONES

APELACIÓN	Pedido de un jugador al Árbitro para revisar el canto o la ausencia de canto del Marker, o para apelar que la pelota está rota.
BAJA	Devolución que impacta la chapa o el piso antes de llegar al frontón, o que impacta el frontón y luego la chapa.
BUENA DEVOLUCIÓN	Devolución que es golpeada correctamente y que se dirige al frontón ya sea directamente o luego de impactar otra(s) pared(es) sin irse afuera, y que impacta en el frontón encima de la chapa y debajo de la línea de fuera.
CAMBIO CHAPA	Término utilizado para indicar que el equipo servidor se convierte en equipo receptor. Área del frontón que cubre todo el ancho de la cancha y que se extiende desde el piso hasta e incluyendo la línea horizontal más baja.
CORRECTAMENTE	Cuando la pelota es golpeada con la raqueta, sostenida con la mano, no más de una vez, y sin contacto prolongado con la raqueta.
CUADRO	Área cuadrada a cada lado de la cancha delimitada por la línea corta, una pared lateral y otras dos líneas, desde donde sirve el servidor.
CUADRO DE SERVICIO	Ver CUADRO.
CUARTO DE CANCHA	Una de las dos partes iguales de la cancha delimitadas por la línea corta, una pared lateral, la pared posterior y la línea de mitad de cancha.
DEVOLUCION GANADORA	Buena devolución que ningún oponente es capaz de alcanzar.
EQUIPO GOLPEADOR	Equipo al que le toca golpear la pelota después de que ésta haya rebotado en el frontón, o equipo que tiene uno de sus jugadores en proceso de golpear la pelota, o equipo en el que alguno de sus jugadores haya golpeado la pelota hasta el momento en que ésta haya impactado en el frontón.
FALTA FUERA	Servicio que no es bueno. Devolución que: impacta la pared sobre o arriba de la línea de fuera; o impacta cualquier elemento por encima de la línea de fuera; o impacta el borde superior de cualquier pared de la cancha; o pasa por encima de una pared hacia afuera de la cancha; o pasa a través de cualquier elemento.
GOLPEADOR	Cualquiera de los compañeros del equipo golpeador.
INTENTO	Cualquier movimiento hacia delante de la raqueta en dirección hacia la pelota. Un swing falso es también un intento, sin embargo, la preparación de la raqueta con solamente el backswing y sin ningún movimiento hacia adelante en dirección a la pelota no es un intento.
INTENTO POSTERIOR	Intento subsecuente del golpeador de servir o devolver la pelota que aún se encuentra en juego, luego de haber realizado uno o más intentos.
JUEGO	Parte de un partido. Un equipo debe ganar 3 juegos para ganar un partido al mejor de 5 juegos y 2 juegos para ganar un partido al mejor de 3 juegos.
LET	Resultado de un rally en el que ninguno de los equipos gana. El servidor sirve nuevamente desde el mismo cuadro.
MAL PARADO	Situación en la que un jugador, anticipando la trayectoria de la pelota, se mueve en una dirección, mientras el golpeador golpea la pelota en otra dirección.
NOT UP	Devolución que: el jugador no golpea correctamente; o rebota más de una vez en el piso antes de ser golpeada; o toca al golpeador o la vestimenta del golpeador.
PARTIDO	Contienda total, incluyendo el calentamiento.
RALLY	Un buen servicio seguido de una o más devoluciones alternadas hasta que uno de los equipos falla en hacer una buena devolución.
SERVICIO TURNING	La acción de un jugador de poner la pelota en juego al comienzo de un rally. Acción del golpeador que golpea, o está en posición de golpear, la pelota por la derecha del cuerpo luego de que la pelota ha pasado detrás suyo por la izquierda o viceversa, ya sea que el golpeador gire o no físicamente.

## APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES

### 2.1 MARKER

BAJA	Para indicar que la devolución del jugador impactó la chapa, o el piso antes de llegar al frontón, o impactó el frontón y luego la chapa.
FALTA	Para indicar que el servicio no fue bueno.
CAMBIO	Para indicar un cambio de servidor.
NOT UP	Para indicar que una devolución: no fue golpeada correctamente; o rebotó más de una vez en el piso antes de ser golpeada; o tocó al golpeador o la vestimenta del golpeador.
FUERA	Para indicar que una devolución: impactó la pared sobre o por encima de la línea de fuera; o impactó cualquier elemento por encima de las líneas de fuera; o impactó el borde superior de cualquier pared de la cancha; o pasó por sobre una pared hacia afuera de la cancha; o pasó a través de cualquier elemento.
PARE / ALTO / STOP	Para detener el juego, si así fuera necesario, cuando el Árbitro no lo haya hecho y para cuando otros cantos no sean pertinentes.
PELOTA DE JUEGO	Para indicar que cualquiera de los equipos requiere un punto para ganar el juego en curso.
PELOTA DE JUEGO, PELOTA DE PARTIDO	Para indicar que el equipo servidor requiere un punto para ganar el game en curso y que el equipo receptor requiere un punto para ganar el partido.
PELOTA DE PARTIDO	Para indicar que cualquiera de los equipos requiere un punto para ganar el partido.
PELOTA DE PARTIDO, PELOTA DE JUEGO	Para indicar que el equipo servidor requiere un punto para ganar el partido y que el equipo receptor requiere un punto para ganar el game en curso.
SÍ, LET/ LET STROKE PARA (EQUIPO)	Para repetir la decisión del Árbitro cuando el rally se jugará de nuevo.
NO LET	Para repetir la decisión del Árbitro cuando se otorga un stroke a un equipo. Para repetir la decisión del Árbitro cuando un pedido de let no es concedido.

### Ejemplos de Cantos del Marker

1. Introducción del partido:  
"Escocia al servicio, India en la recepción, al mejor de 5 juegos, cero a cero."
2. Orden de los cantos:
  - i) Cualquier situación que afecta el marcador (por ej. Stroke para India).
  - ii) El marcador con el puntaje del servidor siempre en primer lugar.
  - iii) Comentarios sobre el marcador (por ej. Pelota de juego).
3. Anunciando el marcador:  
"Not up. Cambio, 4-3."  
"Sí, Let, 3-4."  
"Stroke para Escocia, 10-8, Pelota de Juego."  
"Falta, cambio, 8-3."  
"Not up, 10 iguales, Pelota de Juego."  
(O: "Not up, 10 iguales, Pelota de Juego/Pelota de Partido.")

4. Fin de un juego:

"11-3, juego para India. India lidera 1 juego a 0."  
"11-7, juego para Escocia. Escocia lidera 2 juegos a 1."  
"11 - 8, partido para India, 3 juegos a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11- 9, 11- 8."

5. Inicio de juegos sucesivos:

"India lidera 1 juego a 0. Cero a cero."  
"India lidera 2 juegos a 1. Escocia al servicio, cero a cero."  
"2 juegos iguales. Escocia al servicio, cero a cero."

## 2.2 ÁRBITRO

QUINCE SEGUNDOS	Para informar que restan 15 segundos del tiempo permitido.
MEDIO TIEMPO	Para informar que han pasado 2 minutos del tiempo de calentamiento.
LET / JUEGUEN UN LET	Para informar que se volverá a jugar un rally en circunstancias en las que el canto "Sí, Let" no resulte apropiado (por ej. cuando ninguno de los equipos pidió un let).
NO LET	Para no conceder un let.
PARE / ALTO / STOP	Para detener el juego, si así fuera necesario.
STROKE PARA ( <i>equipo</i> )	Para informar que se está otorgando un stroke.
TIEMPO	Para indicar que el tiempo permitido ha finalizado.
SÍ, LET	Para conceder un let.
ADVERTENCIA POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Advertencia por Conducta, por ej.: "Advertencia por Conducta para Smith por demora en el juego."
PUNTO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Punto por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Smith, Stroke para ( <i>el otro equipo</i> ) por demora en el juego."
JUEGO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Juego por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Juego para ( <i>el otro equipo</i> ) por abuso físico sobre el oponente."
PARTIDO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Partido por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Partido para ( <i>el otro equipo</i> ) por discusión con el Árbitro."



## APÉNDICE 3 – SISTEMAS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS

### Point-A-Rally a 15 puntos

La Regla 2 (Puntuación) se reemplaza por (ver texto en cursiva):

- 2.2 *Cada juego se disputa a 15 puntos, incluso cuando el marcador alcanza 14 iguales.*
- 2.3 *Normalmente un partido se disputa al mejor de 3 juegos, aunque puede también disputarse al mejor de 5 juegos.*

## APÉNDICE 4 – EL SISTEMA DE TRES ÁRBITROS

1. El Sistema de Tres Árbitros usa un Árbitro Central (AC) y dos Árbitros Laterales (ALs) quienes deben trabajar juntos en equipo. Todos deberían ser los árbitros con la acreditación más alta disponible. Si los 3 Oficiales tienen distinto nivel, el Árbitro con la acreditación más alta debería ser normalmente el AC.
2. El AC, quien oficia también de Marker, controla el partido y debe consultar a los ALs antes del inicio del partido si fuera necesario (y de ser posible) entre juegos, para tratar de asegurar consistencia en la interpretación y aplicación de las reglas. Uno de los ALs lleva el marcador a modo de respaldo. En caso de alguna discrepancia el marcador del AC es el que prevalece.
3. Los dos ALs deberían sentarse detrás de la pared posterior en línea con la línea interna del cuadro de servicio en cada lado, una fila delante del AC.
4. Los ALs toman decisiones al finalizar los rallies –no durante los mismos– solamente en los siguientes asuntos:
  - 4.1 Cuando un jugador solicita un let; o apela el canto o ausencia de canto de baja, not up, fuera, o falta del AC.
  - 4.2 Si alguno de los Árbitros no tuvo una visión clara en una jugada la decisión de ese Árbitro es "Sí, Let."
  - 4.3 Si el AC tiene dudas sobre el motivo de una apelación, el AC debe solicitar una aclaración al jugador.
  - 4.4 Si un AL tiene dudas sobre lo que está siendo apelado, el AL debe solicitar una aclaración al AC.
5. Sólo el AC decide sobre todas las otras cuestiones incluyendo períodos de tiempo, conducta, lesión, distracción, pelota rota, objeto caído y condiciones de la cancha, ninguna de las cuales puede ser apelada.
6. Toda apelación debe ser decidida por los 3 Árbitros, simultánea e independientemente.
7. Una decisión por mayoría de los 3 árbitros es final, a menos que esté operando un sistema de repetición en video.
8. La decisión de los 3 Árbitros debe ser anunciada por el AC sin revelar las decisiones individuales.
9. En caso de existir 3 decisiones diferentes (Sí, Let, No Let y Stroke), la decisión final será "Sí, Let".
10. Los jugadores pueden hablar solamente con al AC. Debe procurarse que el diálogo sea mínimo.
11. Los Árbitros pueden expresar sus decisiones usando (en orden de preferencia):
  1. Consolas electrónicas; o
  2. Tarjetas de Decisión Arbitral; o
  3. Señales de mano.
12. Si se emplean señales de mano:
  - Sí, Let = Pulgar y dedo índice en forma de 'L'.
  - Stroke = Puño cerrado.
  - No Let = Mano horizontalmente plana, con la palma hacia abajo.
  - Pelota Baja / Not Up / Fuera / Falta = Pulgar hacia abajo.
  - Pelota Buena = Pulgar hacia arriba.

## **APÉNDICE 5 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR**

La WSF requiere que todos los jugadores de squash de Dobles usen elementos de protección ocular, contruidos de acuerdo a estándar nacional apropiado, dispuestos adecuadamente sobre los ojos en todo momento durante el juego, incluyendo el calentamiento, tanto en ámbitos sociales, como en ligas y campeonatos. Es responsabilidad del jugador asegurar que la calidad del producto utilizado sea la apropiada para su uso. Se hace saber a los jugadores que, aunque ellos mismos estén correctamente equipados, no deben participar en juegos de dobles a menos que todos los jugadores usen gafas protectoras. Asimismo, se hace saber a los árbitros que deben negarse a arbitrar un partido de dobles en el que algún jugador no lleve gafas protectoras.

En el siguiente link, puede encontrarse una lista de gafas protectoras certificadas por la WSF: <http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>



## APÉNDICE 6 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

### APÉNDICE 6.1

#### DESCRIPCIÓN Y DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE DOBLES

##### DESCRIPCIÓN

Una cancha de squash es una caja rectangular con cuatro paredes verticales de altura variable; siendo éstas el Frontón, las Paredes Laterales y la Pared Posterior. Tiene un piso nivelado y un espacio despejado en altura 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.....	7620 mm ó 8420 mm (Nota 8)
Diagonal.....	12375 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea del frontón.....	4570 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea de la pared posterior.....	2130 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea de servicio en el frontón.....	1780 mm
Altura sobre el piso hasta el borde superior de la chapa.....	480 mm
Distancia hasta el borde más cercano de la línea corta desde la pared posterior....	4260 mm
Dimensiones internas de los cuadros de servicio.....	1600 mm
Ancho de todas las líneas.....	50 mm
Altura mínima despejada sobre el piso de la cancha.....	5640 mm

##### NOTAS

1. Las líneas de las paredes laterales conectan la línea del frontón con la línea de la pared posterior.
2. El cuadro de servicio es un cuadrado formado por la línea corta, una pared lateral y otras dos líneas marcadas en el piso.
3. El largo, ancho y diagonal de la cancha se miden a una altura de 1000 mm sobre el piso.
4. Se recomienda que la línea del frontón, las líneas de las paredes laterales, la línea de la pared posterior y los 50 mm superiores de la chapa tenga una forma que desvíen toda pelota que las impacte.
5. La chapa no debe proyectarse del frontón por más de 45 mm.
6. Se recomienda que la puerta de la cancha se encuentre en la parte central de la pared posterior.
7. La configuración general de una cancha de squash, sus dimensiones y marcas se ilustran en el diagrama.
8. Para eventos Mundiales y Regionales y Juegos Commonwealth reconocidos por la WSF, el ancho de la cancha entre las superficies de juego puede expandirse de 7620 mm a 8420 mm y la chapa descendida hasta los 330 mm.

##### CONSTRUCCIÓN

Las canchas de squash pueden construirse con diferentes materiales en la medida en que permitan un rebote adecuado a la pelota y sean seguras para el juego; sin embargo, la WSF ha publicado su Especificación para una Cancha de Squash la cual contiene ciertos estándares recomendables. Algunos Organismos Nacionales o Regionales pueden requerir que tales estándares de la WSF se cumplan en el ámbito del juego competitivo.

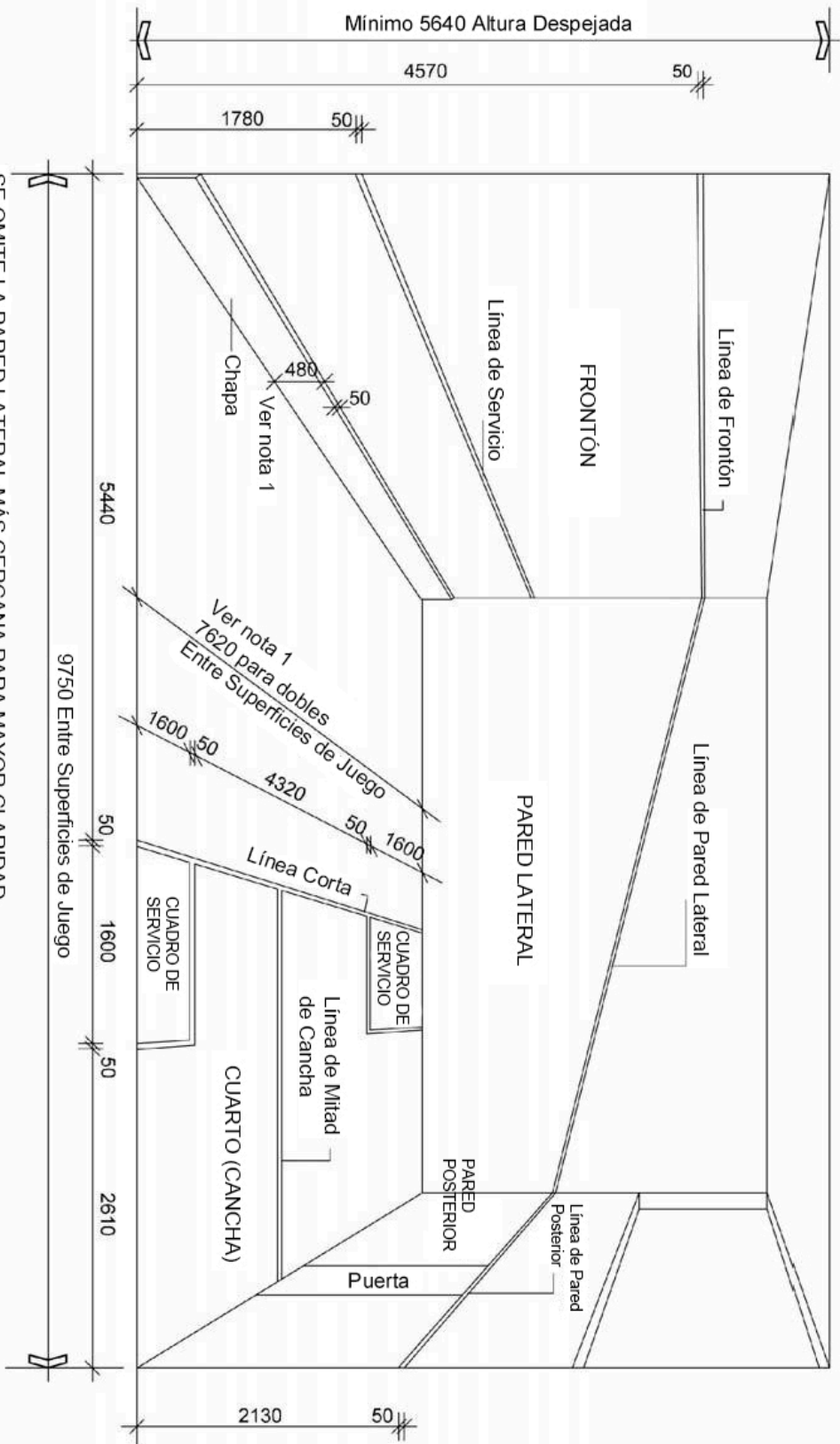
##### NOTA SOBRE LA CONSTRUCCIÓN

Se informa a los constructores de canchas que cuando los eventos involucren a jugadores profesionales, la altura sobre el piso hasta la parte superior de la chapa puede reducirse de 480 mm a 430 mm. Si está considerando realizar un torneo profesional, consulte con la oficina de la WSF para conocer las pautas más recientes.

## APÉNDICE 6.2

### CONFIGURACIÓN GENERAL DE LA CANCHA INTERNACIONAL DE DOBLES

#### CONFIGURACIÓN GENERAL DE LA CANCHA DE DOBLES INTERNACIONAL



SE OMITTE LA PARED LATERAL MÁS CERCANA PARA MAYOR CLARIDAD

### Dimensiones de la Cancha de Squash de Dobles

NOTA 1

A partir de Julio 2012 para eventos Mundiales y Regionales de la WSF y eventos de los Juegos Commonwealth el ancho de la cancha debe ser 8420 mm y la altura sobre el piso de la parte superior de la chapa debe ser 330 mm

## APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES DE UNA PELOTA DE PUNTO AMARILLO ESTÁNDAR

La especificación siguiente es el estándar para una pelota de punto amarillo a utilizar 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 la Costura (N/mm) 6.0 mínimo
- Resiliencia de Rebote – desde 100 pulgadas / 254 centímetros
  - @ 23 grados C. 12% mínimo
  - @ 45 grados C. 25% - 30%

### NOTAS

1. El procedimiento completo para el testeo de pelotas según las especificaciones de arriba está disponible en la WSF. La WSF se encargará del testeo de pelotas bajo procedimientos estandarizados cuando le sea requerido.
2. No se definen especificaciones especiales para pelotas de velocidades más rápidas o más lentas, las cuales pueden ser empleadas por jugadores de mayor o menor habilidad o condiciones climáticas más calurosas o más frías, más allá de las especificaciones que han sido mencionadas para determinar los tipos Competición y Club. Las posibles diferencias de velocidad en las pelotas pueden deberse a variaciones en el peso o el diámetro respecto a las especificaciones arriba citadas. Se recomienda que las pelotas mantengan los mismos códigos de color o marcas para indicar su velocidad o categoría de uso. También resulta recomendable que las pelotas para jugadores principiantes o en desarrollo se ajusten en términos generales a los parámetros de resiliencia de rebote indicados a continuación.

Jugador principiante	Resiliencia de Rebote @ 23 grados C no menor que 17% Resiliencia de Rebote @ 45 grados C 36% a 38%
Jugador en desarrollo	Resiliencia de Rebote @ 23 grados C no menor que 15% Resiliencia de Rebote @ 45 grados C 33% a 36%

Pueden obtenerse las especificaciones de pelotas actualmente cumpliendo estos requerimientos sobre pedido en la WSF.

La velocidad de las pelotas también puede ser indicada de la siguiente manera:

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

3. Las pelotas de punto amarillo que se usan en Campeonatos Mundiales o en estándares de juego similares deben cumplir con las especificaciones anteriores, pero la WSF llevará a cabo pruebas subjetivas adicionales con jugadores del estándar identificado para determinar la idoneidad de la pelota nominada para uso en Campeonatos. La velocidad más lenta de las pelotas destinadas a jugadores de élite y uso en Campeonatos puede, si es necesario identificarse con doble punto amarillo. Dichas pelotas se considerarán, a los efectos de esta especificación, como pelotas de squash de punto amarillo.
4. A partir del 1 de mayo de 2001, las pelotas de punto amarillo de un diámetro mayor a los 40.0mm especificados arriba, pero que de alguna manera cumplan las especificaciones, pueden ser autorizadas por el organismo oficial para su uso en torneos.



## **APÉNDICE 8 - DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH**

### **DIMENSIONES**

Largo máximo 686 mm

Ancho máximo, medido en ángulo recto con el eje 215 mm

Largo máximo de las cuerdas 390 mm

Área máxima de encordado 500 cm<sup>2</sup>

Ancho mínimo del marco y del resto de la estructura (medido en el sentido de las cuerdas) 7 mm

Espesor máximo del marco y del resto de la estructura (medido perpendicular a las cuerdas) 26 mm

Radio mínimo de la curvatura exterior del marco en cualquier punto 50 mm

Radio mínimo de curvatura de cualquier borde del marco y del resto de la estructura 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 sus terminaciones deben estar empotradas dentro de la cabeza de la raqueta o, en los casos en los que el empotrado resulte impráctico debido a los materiales de la raqueta, o su diseño, deben protegerse por medio de una banda protectora contra golpes asegurada convenientemente a la raqueta.
- c) La banda protectora debe construirse de un material flexible que no se pliegue formando bordes afilados al entrar en contacto abrasivo con el piso o las paredes.
- d) La banda protectora debe ser de un material blanco, incoloro o no pigmentado. Cuando por razones de cosmética un fabricante elige utilizar una banda protectora de color, el fabricante debe demostrar a satisfacción de la WSF que la banda no deja marcas de color en las paredes o el piso de la cancha luego del contacto con los mismos.
- e) El marco de la raqueta debe ser de un color y/o material que no deje marcas en las paredes o el piso luego del impacto con los mismos en un juego normal.
- f) Las cuerdas deben ser de tripa, nylon o algún material sustituto, siempre que no sea derivado del metal.
- g) Sólo se permitirán dos capas de cuerdas y éstas deberán estar entrelazadas o unidas de manera alternada en los puntos en que se cruzan y el patrón de las cuerdas deberá ser en su mayoría uniforme y formar un único plano sobre la cabeza de la raqueta.
- h) Los anti vibradores, espaciadores de cuerdas u otros dispositivos sujetos a cualquier parte de la raqueta deben ser empleadas exclusivamente para limitar el desgaste o prevenir la vibración o roturas y deben ser razonables en tamaño y ubicación para tales propósitos. No deben sujetarse sobre la zona de impacto del encordado (definida como el área formada por las cuerdas solapadas).
- i) No deben existir en la raqueta áreas sin encordar de modo tal que permitan el paso de una esfera de más de 50mm de diámetro.
- j) La construcción total de la raqueta incluyendo la cabeza debe ser simétrica desde el centro de la raqueta en una línea vertical entre la cabeza y el mango al verla de frente.
- k) Cualquier cambio en las especificaciones de las raquetas estarán sujetos a un período de notificación de dos años antes de su entrada en vigencia.

La WSF debe expedirse ante la pregunta de si cualquier raqueta o prototipo cumple con las especificaciones anteriores, o si se aprueba o no su uso para el juego y emitirá lineamientos para asistir en la interpretación de estas especificaciones.

## **APÉNDICE 9.1 – SISTEMAS DE ARBITRAJE EXPERIMENTALES**

La Federación Mundial de Squash puede, de vez en cuando, solicitar o autorizar a sus miembros a realizar ciertos experimentos con el sistema de arbitraje.

Los organizadores de torneos que utilicen sistemas de arbitraje experimentales deberán especificar en el momento de la inscripción la forma en que el sistema de prueba difiere de los métodos de arbitraje existentes de la WSF.

## **APÉNDICE 9.2 – REGLAS EXPERIMENTALES**

La Federación Mundial de Squash puede, de vez en cuando, solicitar o autorizar a sus miembros a realizar ciertos experimentos en las reglas.

Los organizadores de torneos que utilicen reglas experimentales deberán especificar en el momento de la inscripción la manera en que las reglas, definiciones o apéndices difieren de las Reglas oficiales de la WSF.

Traducido al español en Febrero de 2022 por:

**Asociación de Árbitros de Squash de la República Argentina  
Buenos Aires, Argentina**

Email: [info@asra.com.ar](mailto:info@asra.com.ar)

Website: [www.asra.com.ar](http://www.asra.com.ar)

Facebook: [/asquashra](https://www.facebook.com/asquashra)

Twitter: [@asquashra](https://twitter.com/asquashra)

Instagram: [@aa\\_squash\\_ra](https://www.instagram.com/aa_squash_ra)

Publicado en Enero 2022 por:

**World Squash Federation Ltd  
25 Russell Street  
Hastings  
East Sussex TN34 1QU United  
Kingdom**

Teléfono: 44+ 1424 447440 Email:  
[wsf@worldsquash.org](mailto:wsf@worldsquash.org) Website:  
[www.worldsquash.org](http://www.worldsquash.org)