

Reglamento Mundial de Squash

1. EL JUEGO

El juego de squash es disputado entre dos jugadores, cada uno usando una raqueta, con una pelota y una cancha, todo de acuerdo con las especificaciones de la W.S.F. (Federación Mundial de Squash).

2. PUNTAJE

El partido será disputado al mejor de 3 ó 5 games, conforme a la elección de los organizadores de la competencia. Cada game será a 9 puntos, así, el jugador que primero complete los 9 puntos ganará el juego, excepto cuando llegaran igualados en 8 puntos, en dónde el receptor optará antes de ser servido por la continuación del game a 9, "Set One", o a 10, "Set Two". El receptor deberá en cualquiera de los casos, indicar su opción claramente al Marker, al Árbitro y a su adversario. El Marker anunciará "Set One" o "Set Two", antes de que continúe el game.

3. PUNTOS

Los puntos podrán ser marcados solamente por el servidor. Cuando el servidor gane la jugada, él marcará un punto, cuando el receptor gane la jugada, éste se tornará servidor.

4. EL SAQUE

4-1. El juego comenzará con un saque decidido inicialmente por sorteo (por giro de la raqueta). En adelante el servidor continuará sacando hasta perder una jugada, será entonces, cuando su adversario se tornará servidor y este procedimiento continuará durante todo el partido. Al inicio del segundo y de cada game subsiguiente, el ganador del game anterior servirá primero.

4-2. Al inicio de cada game y de cada cambio de servidor, éste tendrá el derecho de elegir de qué lado hará su servicio y de ahí en adelante alternará el lado mientras permanezca sirviendo. No obstante, si una jugada terminara en LET, deberá servir nuevamente, del mismo lado.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Si el servidor, pretendiera sacar del lado equivocado o ambos jugadores estuvieran indecisos sobre el lado correcto, el Marker indicará cuál es el correcto. Si el Marker cometiera un error en el aviso o si hubiera alguna discusión, el Árbitro deberá decidir cuál es el lado correcto.

4-3. Al servir, el jugador deberá lanzar la pelota al aire antes de ser golpeada. Si al lanzar la pelota no hubiera intentado golpearla, entonces ésta deberá ser lanzada nuevamente para realizar el saque.

4-4. Un saque no es bueno y el jugador pierde el servicio cuando:

4-4.a. La pelota, después de ser lanzada para el saque, toca una pared, piso, techo o cualquier objeto suspendido de las paredes o techo, antes de ser golpeada. Esto será considerado FALTA.

4-4.b. El servidor en el momento de golpear la pelota, no tuviera al menos un pie en contacto con el piso dentro del área de saque (Se considera que las líneas demarcatorias del área de saque, no forman parte de ella). El incumplimiento de esta regla se denomina FOOT-FAULT.

4-4.c. El servidor hiciera una o más tentativas de golpear la pelota y fallara en el intento (será NOT-UP).

4-4.d. La pelota no fuera golpeada correctamente (será NOT-UP).

4-4.e. La pelota fuera arrojada fuera de los límites de la cancha (será OUT).

4-4.f. La pelota fuera sacada contra cualquier otra pared de la cancha, antes de tocar el frontón (será FALTA).

4-4.g. La pelota fuera sacada contra el piso o debajo de la línea de saque (será BAJA).

4-4.h. El primer pique de la pelota, de no ser voleada por el receptor, cayera en el piso, antes o fuera del cuarto posterior de la cancha, opuesto al lado del sacador (será FALTA).

4-5. El servidor no deberá sacar antes de que el Marker anuncie el puntaje.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

El Marker no deberá retardar el juego para anunciar el puntaje. Además, si el servidor sacara o intentase hacerlo antes del anuncio del puntaje, el Árbitro deberá detener el juego y solicitarle que espere hasta tanto se halla anunciado el puntaje completamente.

5. EL JUEGO

Luego de un saque bien realizado, los jugadores golpearán la pelota alternadamente hasta que uno u otro hiciera un mal retorno. La pelota dejará de estar en juego de acuerdo con las reglas, una llamada del Marker o del Árbitro o una apelación de algún jugador.

6. BUEN RETORNO

6-1. Un retorno será bueno, si la pelota antes de tocar más de una vez el piso fuera devuelta correctamente al frontón, ya sea, directamente a él o a través de alguna de las paredes laterales o la pared del fondo y siempre que no tocara antes el cuerpo del adversario, su vestimenta, su raqueta o sea golpeada afuera.

6-2. No será considerado un buen retorno, si la pelota tocara la chapa y/o el piso antes de tocar al frontón, o si la raqueta no estuviera en la mano del jugador cuando la pelota fuera golpeada.

7. CONTINUIDAD DEL JUEGO

Luego de que el primer saque fuera realizado, el juego deberá ser continuo, pero:

7-1. En cualquier momento, el juego podrá ser suspendido debido a una mala iluminación u otras circunstancias fuera del control de los jugadores, por el período de tiempo que el Árbitro decidiera. El resultado permanecerá inalterable.

Si otra cancha estuviera disponible, el partido podrá ser transferido a ésta, si los jugadores concordaran con la decisión del Árbitro.

Si eventualmente el juego se suspendiera ese día, el resultado permanecerá vigente, a no ser que los dos jugadores concordaran en recomenzar el partido otra vez.

7-2. Será permitido un intervalo de 90 segundos entre cada game que se dispute. Los jugadores podrán dejar la cancha durante estos intervalos y deberán estar listos para el reinicio del partido antes de que finalice el tiempo de descanso. Por mutuo acuerdo de los jugadores, el juego podrá ser reiniciado en un tiempo menor al autorizado.

7-3. Luego de que un jugador acuerde con el Árbitro de la necesidad de cambiar su equipamiento, vestuario o calzado, podrá dejar la cancha y deberá efectuar este cambio rápidamente, para lo cual, se le concederán 90 segundos.

7-4. Cuando faltaran 15 segundos para cumplir el tiempo permitido, el Árbitro deberá anunciar: "15 SEGUNDOS", para avisar a los jugadores que estén prontos a reiniciar el juego. Cumplido el tiempo, el Árbitro deberá anunciar: "TIEMPO" en voz alta.

Es responsabilidad de los jugadores, estar en lugar próximo a la cancha para poder oír los anuncios del Árbitro.

NOTA PARA LOS ÁRBITROS

A. Si uno de los jugadores no estuviera listo para reiniciar el juego, luego del anuncio de TIEMPO, el Árbitro aplicará lo acordado en la regla 17.

B. Si ninguno de los jugadores, estuvieran listos para reiniciar el partido, luego del anuncio de TIEMPO, el Árbitro aplicará lo acordado en la regla 17 para ambos jugadores.

7-5. Si un jugador se sintiera mal o estuviera lastimado, tendrá la opción de continuar el juego o resumir el juego sin demora, concediendo el game en disputa o concediendo el partido. Al conceder el game, el jugador

mantendrá los puntos ya conquistados, y al final de los 90 segundos de intervalo, deberá reiniciar el juego o conceder el partido. Si una lesión ocasionara pérdida de sangre, la continuación del partido no será permitida. El jugador deberá dejar la cancha, aunque esto no signifique que esté concediendo el game en juego. Si el jugador deseara abandonar el juego, su lesión deberá ser considerada por el Árbitro como una autolesión y será aplicado lo previsto en la regla 16-2.

7-6. Si le ocurriera una lesión a un jugador, el Árbitro deberá aplicar lo previsto en la regla 16.

7-7. El Árbitro deberá aplicar lo previsto en la regla 17., a un jugador que en su opinión, retardara innecesariamente el juego. Tal retraso podrá ser causado por:

7-7.a. Preparación demasiado lenta para sacar o recibir el saque.

7-7.b. Discusión prolongada con el Árbitro.

7-7.c. Demora en volver a la cancha, que dejara de estar de acuerdo con los términos de las reglas 7-2. y 15-1.

7-8. Si un objeto, aparte de la raqueta del jugador, cayera al piso de la cancha, cuando el partido se estuviera jugando, el Árbitro contemplará las siguientes situaciones:

7-8.a. El Árbitro, al verificar el objeto caído, deberá detener el juego inmediatamente.

7-8.b. El jugador que notara un objeto caído, podrá detener el juego y solicitar un LET.

7-8.c. Si el objeto caído fuera de un jugador, este perderá la jugada, salvo que la regla 7-8-e. fuera aplicada, o que la causa del objeto caído fuera una colisión con el adversario. En último caso, se concederá un LET, excepto que una apelación por interferencia fuera hecha, en la que el Árbitro deberá aplicar lo previsto en la regla 12.

7-8.d. Si un objeto cayera de otro lugar y no de un jugador, un LET deberá ser concedido, a menos que la regla 7-8-e. sea aplicada.

7-8.e. Si un jugador hubiera hecho una jugada ganadora y un objeto cayera en el piso de la cancha, éste deberá no obstante ganar la jugada.

7-9. Si un jugador dejara caer la raqueta, el Árbitro podrá hacer continuar el juego, a menos que sean aplicadas las reglas 12., 13-1.a., 13-1.c. y 17. 8.

8. CÓMO GANAR LAS JUGADAS

Un jugador gana una jugada:

8-1. De acuerdo con la regla 4-4., cuando fuera el receptor.

8-2. Si el adversario dejara de hacer una buena devolución, a no ser que sea concedido un LET, o un PUNTO al adversario.

8-3. Si la pelota tocara al adversario (incluyendo cualquier cosa que usara), sin interferencia, cuando éste sea o no quien debiera golpearla, salvo una disposición en contra a las reglas 9. y 10.

Si ocurriera una interferencia, se aplicará la regla 12.

8-4. Si un PUNTO, fuera concedido a su favor.

9. TOCANDO AL ADVERSARIO CON LA PELOTA

Si la pelota, antes de alcanzar la pared frontal, tocara al adversario (incluyendo cualquier cosa que usara), se interrumpirá el juego y se aplicará la regla 9-1. o 9-2.

9-1. El jugador que golpearla la pelota deberá ganar la jugada, si el retorno hubiera sido bueno y la pelota estuviera en la trayectoria de impacto en la pared frontal, sin antes tocar en otra pared.

9-2. Si la pelota después de rebotar en la pared frontal, golpearla una pared lateral y el jugador en su intento de devolverla siguiera a la pelota y girara sobre sí mismo o sin girar dejara que la pelota pasara por detrás de

su cuerpo y la golpeará por el lado opuesto a la pared lateral en que rebotó la pelota, en este caso se concederá un LET.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Si el jugador, siguiera la pelota y girara, o si la pelota pasara a su alrededor y éste decidiera no continuar la jugada, debido a la posibilidad de golpear al adversario, podrá pedir un LET. El Árbitro no deberá negar un LET, si en su opinión, existiera una posibilidad razonable de golpear al adversario y el oponente pudiera efectuar un buen retorno.

9-3. Si la pelota hubiera golpeado o tenía la intención de impactar en otra pared y el retorno hubiera sido bueno, un LET deberá ser concedido, excepto que en opinión del Árbitro, una jugada vencedora fuera impedida, y en este caso el jugador que golpeó la pelota obtendrá un PUNTO.

9-4. Si un retorno no hubiera sido bueno, el jugador que lo ha realizado deberá perder la jugada.

NOTA PARA EL ARBITRO

Cuando un jugador fuera golpeado por la pelota, según lo descrito en la regla 9., el Árbitro deberá juzgar la trayectoria de la pelota y tomar una decisión apropiada.

10. OTRAS TENTATIVAS PARA GOLPEAR LA PELOTA

Si el jugador intentara y no golpeará la pelota, podrá hacer otra tentativa. Si después de no haber sido golpeada, la pelota tocara al adversario (incluyendo cualquier cosa que usara) entonces, si en opinión del Árbitro:

10-1. El jugador pudiera haber hecho una buena devolución, será concedido un LET.

10-2. EL Jugador no pudiera haber hecho una buena devolución, éste deberá perder la jugada. Si en cualquiera de los intentos ulteriores de impactar la pelota, consiguiera hacerlo de manera que la devolución sea válida, pero antes de alcanzar la pelota la pared frontal, ésta tocara al adversario, su raqueta o cualquier cosa que éste llevara, se concederá un LET en todos los casos. Si cualquier intento no hubiera resultado en una buena devolución, entonces el jugador que ha golpeado la pelota perderá el punto.

11. APELACIONES

El perdedor de una jugada, podrá apelar a cualquier decisión del Marker que haya afectado la jugada. Las apelaciones al Árbitro de acuerdo con la regla 11. deberán ser hechas con las palabras "APELO POR FAVOR" o "LET PLEASE", el juego será entonces interrumpido hasta que el Árbitro haya tomado una decisión. Si una apelación, de acuerdo con la regla 11. no fuera concedida, la decisión del Marker deberá permanecer. Si el Árbitro tuviera duda, un LET deberá ser concedido, excepto lo dispuesto en la nota a los Árbitros en la regla 11-2.a. y en la nota 11-2.b., ítems 3. y 4.

Las apelaciones negadas o las intervenciones del Árbitro de acuerdo con la regla 20-4., serán consideradas en cada situación específica a seguir.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Gesticular no es una apelación

11-1. Apelaciones en el saque.

11-1.a. Si el Marker no marcara FALTA, FOOT -FAULT, NOT-UP, BAJA o FUERA en el saque, el receptor podrá apelar inmediatamente o al final de la jugada, si éste hubiera golpeado o intentado golpear la pelota. Si en opinión del Árbitro el saque no hubiera sido bueno, el Árbitro deberá detener el juego inmediatamente y conceder la jugada al receptor.

11-2. Apelaciones durante el juego, no provenientes del saque.

11-2.a. Si el Marker hubiera anunciado NOT-UP, BAJA o FUERA, después de la devolución de un jugador, éste podrá apelar, y si la apelación fuera aceptada, el Árbitro deberá conceder un LET, excepto si en opinión del Árbitro:

El anuncio del Marker hubiera interrumpido una jugada vencedora o impedido una jugada vencedora, en ambos casos podrá conceder el punto a quién correspondiera.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

En último caso el Árbitro también deberá conceder un PUNTO al adversario, si estuviera en duda que su llamada al Marker fuera correcta.

11-2.b. Si el Marker no anunciara NOT UP, BAJA o FUERA, después de la devolución de un jugador, el adversario podrá apelar inmediatamente al final de la jugada, si hubiera disputado o intentado golpear la pelota. Sí, en opinión del Árbitro, la devolución no fuera buena, éste deberá interrumpir la jugada inmediatamente y conceder un PUNTO al adversario.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

A. Ninguna apelación podrá ser hecha después de la devolución de un saque, con relación a cualquier cosa que haya ocurrido antes de aquel, excepto lo previsto en la regla 14-3.

B. Cuando el perdedor hiciera más de una apelación con relación al punto, el Árbitro deberá considerar cada apelación (El punto podrá haber sido ganado por cualquier método descrito en la regla 8. PUNTO).

C. Si el anuncio del Marker de FOOT FAULT, BAJA, NOT- UP o FUERA en un servicio o retorno fuera apelado, pero el mismo fuera claramente falta, not up, baja o fuera, entonces el Árbitro aplicará las reglas solamente en lo ocurrido subsecuentemente.

12. INTERFERENCIA

12-1 El jugador que va a golpear la pelota, deberá tener total libertad de no sufrir interferencia por el adversario.

12-2 Para evitar la interferencia, el adversario deberá hacer el máximo esfuerzo para permitir:

12-2.a. Acceso directo a la pelota sin obstrucción.

12-2.b. Una razonable visión de la pelota.

12-2.c. Libertad para golpear la pelota.

12-2.d. Libertad para golpear la pelota, directamente para cualquier parte de la pared frontal.

12-3 La interferencia ocurrirá, si el adversario fallara en cualquiera de los requisitos de la regla 12-2, independientemente de si el adversario hiciera el máximo esfuerzo para cumplir tales requisitos.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

A. En la 12-2.a. el adversario deberá moverse para permitir al jugador tener directo acceso a la pelota en el instante siguiente que tenga hecha su jugada, y/o a la conclusión de un movimiento razonable de raqueta. El jugador deberá también hacer el máximo esfuerzo para llegar a la pelota.

B. En la 12-2.b. la visión razonable de la pelota se aplica solamente a los rebotes que vienen de la pared frontal.

C. La 12-2.c. la libertad para golpear la pelota requerirá que el adversario permita que un jugador tenga una razonable distancia para el armado del golpe con la raqueta, siendo llevada hacia atrás para golpear y para continuar el movimiento.

La interferencia causada por un movimiento excesivo al armar la jugada, no representa un PUNTO para aquel jugador.

Después del golpe, si el movimiento del jugador fuera excesivo, podrá causar interferencia al adversario, cuando éste pasara a tener la posibilidad de golpear la pelota.

12-4 Un jugador encontrando una posible interferencia, podrá elegir continuar la jugada o detenerla y apelar al Árbitro.

12-4.a. El método correcto de apelación, siendo un LET o un PUNTO reclamado por el jugador, será con las palabras: "LET PLEASE" o "APELO POR FAVOR".

12-4.b. Una apelación podrá ser hecha solamente por el jugador que estuviera por golpear la pelota, inmediatamente después que ocurriera la interferencia, o cuando éste claramente no continuara el juego a causa de dicha interferencia, dicha apelación se hará sin demora.

12-5 El Árbitro deberá decidir sobre la apelación y deberá anunciar su decisión con las palabras "NO LET", "YES LET" o "PUNTO PARA... (nombre del jugador beneficiado)" y su decisión será la relevante e inapelable.

12-6 El Árbitro no deberá conceder un LET y el jugador deberá perder la jugada si:

12-6.a. No hubo interferencia.

12-6.b. La interferencia ocurrió, pero el jugador no hizo un buen retorno o no hizo el máximo esfuerzo para llegar a la pelota.

12-6.c. El jugador aceptó claramente la interferencia y continuó la jugada.

12-6.d. El jugador creó la interferencia al dirigirse hacia la pelota.

12-7 El Árbitro deberá conceder un LET si hubiera ocurrido interferencia cuando el adversario hubiera hecho el máximo esfuerzo para permitir un buen retorno al jugador.

12-8 El Árbitro deberá conceder un PUNTO para el jugador, sí:

12-8.a. Hubo una interferencia en donde el adversario no hizo el máximo esfuerzo para permitir hacer un buen retorno.

12-8.b. Hubo una interferencia donde el adversario hace el máximo esfuerzo para evitar hacer una jugada ganadora.

12-8.c. El jugador retuvo el golpe que iba a dar a la pelota, y que si lo hubiere hecho, iba claramente a golpear al adversario, yendo la pelota hacia la pared del frontón o hacia la pared lateral, pero en cualquiera de los casos, fuera una jugada ganadora.

12-9 EL Árbitro tendrá también la facultad de conceder un LET de acuerdo con la regla 12-7 o conceder un PUNTO de acuerdo con la regla 12-8, si una apelación se hubiera hecho, y si es necesario, detener la jugada para eso.

12-10 Lo previsto en la regla 17 (CONDUCTA EN LA CANCHA), podrá ser aplicado en situaciones de interferencia. El Árbitro deberá detener la jugada si esta no hubiera terminado y aplicar la penalidad apropiada, sí:

12-10.a. El jugador hubiera hecho contacto físico innecesario con el adversario o viceversa.

12-10.b. El jugador pusiera en peligro al adversario con un movimiento excesivo de raqueta.

13. LETS

Cualquier reclamo de un LET, deberá ser pedido como LET PLEASE.

13-1 Un LET podrá ser concedido si:

13-1.a. La pelota en juego, tocara cualquier objeto que estuviera en el piso.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

El Árbitro deberá asegurarse que ningún objeto esté en el piso o dentro de la cancha.

13-1.b. Si el jugador decidiera no golpear la pelota debido a un razonable recelo de lastimar al adversario.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Esto deberá incluir el caso del jugador que quisiera devolver la pelota en la pared del fondo.

13-1.c. Si en opinión del Árbitro, cualquiera de los dos jugadores fuera distraído por una ocurrencia dentro o fuera de la cancha.

13-1.d. Si en opinión del Árbitro, las condiciones de la cancha hubieran afectado al resultado de la jugada.

13-2 Un LET deberá ser concedido sí:

13-2.a. El receptor no estuviera preparado y no intentara devolver el saque.

13-2.b. La pelota se pinchara durante la jugada.

13-2.c. El Árbitro fuera solicitado para decidir una apelación y fuera incapaz de hacerlo.

13-2.d. Un buen retorno fuera hecho, pero la pelota quedara atrapada en cualquier parte de la cancha, impidiendo que ésta salga más allá de sus límites.

13-3 Si un jugador solicitara un LET, de acuerdo con la regla 13-1(1-4), para que sea concedido deberá estar en condiciones de ejecutar un buen retorno. Para una apelación del adversario de acuerdo con las reglas 13-1.a,13-1.c., 13-1.d., ésto no será un requisito.

13-4 Ningún LET deberá ser concedido de acuerdo con las reglas 13-1.b. y 13-2.a., si el jugador hubiera hecho una tentativa de golpear la pelota; pero puede ser concedido de acuerdo con las reglas 13-1.a., 13-1.c., 13-1.d., 13-2.b.,13-2.c., 13-2.d.

13-5 Los requisitos de las apelaciones de acuerdo con la regla 13 serán:

13-5.a. Una apelación del jugador por un LET, será concedido de acuerdo a las reglas 13-1.b., 13-1.c., **13-2.a.** y 13-2.c.

13-5.b. Una apelación del jugador o intervención del Árbitro sin apelación será aplicada para las reglas 13-1.a., 13-1.d., 13-2.b. y 13-2.d.

14. LA PELOTA

14-1 En cualquier momento, si la pelota no estuviera en juego, podrá ser sustituida por una nueva, por consentimiento de los jugadores o por pedido de cualquiera de ellos, previa autorización del Árbitro.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Cualquier jugador o el Árbitro podrá examinar la pelota cuando ésta no estuviera en juego, a fin de verificar su estado.

14-2 Si la pelota se pinchara durante el juego, deberá ser sustituida inmediatamente por otra.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

El Árbitro decidirá si una pelota está pinchada o no.

14-3 Si la pelota estuviera pinchada, pero el hecho no hubiera sido establecido durante la disputa de una jugada, un LET deberá ser concedido si el receptor apela antes del próximo saque.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Si el receptor apelara antes de intentar hacer el retorno del saque y en opinión del Árbitro, la pelota se hubiera pinchado, un LET deberá ser concedido para esa jugada.

14-4 Lo previsto en la regla 14-3, no es aplicado para la última jugada del game. Una apelación deberá ser hecha inmediatamente después de la jugada.

14-5 Si un jugador detuviera una jugada para indicar que la pelota estuviera pinchada, y se verifica que no lo estaba, entonces este jugador perderá la jugada.

14-6 Entre cada game, la pelota deberá permanecer en la cancha a no ser que su retiro sea permitido por el Árbitro.

15. CALENTAMIENTO

15-1 Inmediatamente antes de iniciar el partido, los dos jugadores podrán estar en la cancha de juego por un período de 5 minutos, con el propósito de calentar la pelota que va a ser usada en el partido. Después de dos minutos y medio, el Árbitro deberá anunciar "HALF TIME" o "MEDIO TIEMPO" y solicitará el cambio de lado, salvo una decisión conjunta de ambos jugadores de permanecer en el mismo sector. El Árbitro deberá anunciar "TIEMPO", al concluir el período de calentamiento.

15-2 Cuando la pelota fuera reemplazada, de acuerdo con la regla 14 o cuando el partido fuera reiniciado después de una demora considerable, el Árbitro podrá permitir que la pelota sea calentada a la condición del juego. El juego será reiniciado por orden del Árbitro o por acuerdo mutuo entre los jugadores.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

El Árbitro deberá asegurarse que los jugadores calienten la pelota según las reglas 15-1 y 15-2. Un calentamiento inapropiado será considerado con la aplicación de la regla 17.

15-3 La pelota podrá ser calentada por los jugadores al inicio del juego, entre games y cuando uno de los jugadores estuviera cambiando su equipamiento.

16. LESIONES

16-1 Si ocurriera una lesión en un jugador, el Árbitro deberá decidir la categoría de la misma:

16-1.a. Autolesión (donde el adversario no participó en la lesión, a no ser lo descrito en la nota C).

16-1.b. Participación (donde el adversario participó accidentalmente).

16-1.c. Lesión por el adversario (por una jugada o acción deliberada de éste).

NOTA PARA EL ÁRBITRO

A. En cualquier situación de lesión, el Árbitro determinará si ésta es genuina.

B. Teniendo determinado que la lesión existe, el Árbitro deberá informar a los jugadores la categoría de la misma y los requisitos de las reglas que a ellas son aplicadas.

C. En la regla 16-1.b., se considerará la situación en que la lesión fuera resultado de una posición innecesariamente próxima al adversario.

16-2 Para una autolesión (regla 16-1.a.), el Árbitro podrá conceder al jugador lastimado 3 minutos para que se recupere. Este tiempo podrá ser extendido solamente si la lesión ocasionara pérdida de sangre. El Árbitro podrá anunciar TIEMPO luego de los 3 minutos o del adicional que hubiera permitido. Si el jugador lesionado, no hubiera retornado a la cancha luego del anuncio de TIEMPO, el Árbitro podrá conceder el partido al adversario. Si el jugador necesitara un período adicional para su recuperación, el Árbitro podrá pedir que continúe el juego, o conceder un game, aceptar el intervalo de tiempo disponible y entonces continuar el juego o conceder el partido.

16-3 Para una lesión de participación (regla 16-1.b.), el Árbitro podrá conceder una hora al jugador lastimado para su recuperación o un tiempo adicional si es necesario dentro del cronograma de la competición. El jugador lastimado deberá, continuar o conceder el partido luego del período de tiempo otorgado. Si el juego continuara, el resultado deberá permanecer, excepto en el caso de que el juego siguiera otro día y ambos jugadores se pusieran de acuerdo en reiniciar el partido.

16-4 Para una lesión causada por el adversario (regla 16-1.c.), el Árbitro podrá aplicar una penalidad según lo descrito en la regla 17, excepto que el jugador lastimado necesitar de tiempo para su recuperación, en cuyo caso el Árbitro podrá conceder el partido al jugador lastimado.

16-5 Independientemente de la categoría de la lesión o de la incapacidad, el jugador no podrá continuar el juego en tanto la herida fuera sangrante y no pudiera ser neutralizada.

16-6 Un jugador lastimado, teniendo tiempo para su recuperación, podrá continuar antes del final del tiempo permitido, siempre que su adversario también estuviera pronto para jugar.

16-7 Si un jugador continuara el juego, habiendo sido tratado de una herida sangrante resultado de una lesión con participación del adversario, y nuevamente comenzara a sangrar, el Árbitro podrá considerar esta situación como AUTO-LESION, y lo previsto en la regla 16-2 podrá ser aplicado.

16-8 Si un jugador continuara el juego, habiendo sido tratado de una lesión sangrante, resultado de una AUTO-LESION y aquél jugador comenzara a sangrar otra vez, el Árbitro podrá exigirle que conceda el partido o el game, aceptar el intervalo de tiempo disponible, y entonces continuar el juego o conceder el partido.

16-9 Si un jugador adujera una lesión y el Árbitro no estuviera convencido de ella, entonces podrá pedirle que continúe el juego o conceda el game, aceptar el intervalo de tiempo disponible y continuar el juego o conceder el partido.

17. CONDUCTA EN LA CANCHA

Si el Árbitro considerara que el comportamiento de un jugador en la cancha fuera ofensivo o de intimidación con el adversario, los oficiales o el público, podrá ser penalizado. Para esta y cualquier otra ofensa que en opinión del Árbitro, justificara la aplicación de las reglas, una de las siguientes penalidades podrán ser aplicadas:

Advertencia por el Árbitro (llamado advertencia de conducta).

Punto concedido al adversario (llamado punto de conducta).

Game concedido al adversario (llamado game de conducta).

Partido concedido al adversario (llamado Partido de conducta).

NOTA PARA LOS ÁRBITROS

A. Si el Árbitro detuviera el juego para dar una advertencia, un LET podrá ser concedido.

B. Si el Árbitro detuviera el juego para aplicar un punto de conducta, éste se sumará al resultado de la jugada. Si el Árbitro concediera un punto de conducta al final de una jugada, el resultado de la misma permanecerá y el punto de conducta se sumará o restará según sea el beneficiario del mismo.

C. Si el Árbitro concediera un game, como resultado de una penalización, dicho game será el que se estuviera disputando o el siguiente en caso de que no se estuviera jugando en ese momento. El jugador penalizado mantendrá los puntos que hubiera conseguido hasta ese momento.

18. CONTROL DEL PARTIDO

Un partido será normalmente controlado por un Árbitro, auxiliado por un Marker. Una persona podrá ser designada para cumplir las funciones del Árbitro o del Marker. Después de tomar su decisión, el Árbitro deberá anunciarla a los jugadores y el Marker, repetirá.

La posición correcta para arbitrar y marcar un partido de squash, es aquella localizada en el centro de la pared del fondo, lo más cerca físicamente posible, sobre la línea de la pared del fondo y preferiblemente con un asiento.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

A. Es aconsejable tener oficiales separados para hacer los papeles de Árbitro y Marker.

B. Los jugadores no podrán requerir el cambio de Marker o Árbitro. El Árbitro general será el único que tendrá el derecho de cambiar un Marker o un Árbitro antes o después de comenzado el partido.

19. DEBERES DE UN MARKER

El Marker deberá anunciar el juego, seguir el puntaje (con el del servidor en primer lugar). El Marker deberá anunciar "Falta", "Foot Fault", "Not Up", "Baja", "Fuera", "Cambio" cuando sea apropiado y deberá repetir las decisiones del Árbitro.

19-2 Si el Marker hiciera una llamada, la jugada se deberá detener.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Si el Marker no hubiera visto una jugada o estuviera incierto, no deberá hacer ninguna llamada.

19-3 Cuando la jugada terminara, el Marker, deberá avisar a los jugadores y pedir al Árbitro para que tome la decisión apropiada; si el Árbitro estuviera incierto, un let deberá ser concedido.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Los Marker deberán usar llamadas reconocidas, incluyendo cuando la jugada estuviera parada.

20. DEBERES DE UN ÁRBITRO

20-1 El Árbitro deberá concordar o no las apelaciones por un LET, y conceder punto, tomar decisiones dónde se exija el uso de las reglas incluyendo todos los casos cuando el no ejecutor haya golpeado la pelota y para las lesiones, y decidirá todas las apelaciones incluyendo aquellas contra la marcación del Marker o la falta de marcación. La decisión del Árbitro deberá ser la final.

20-2 El Árbitro ejercerá control:

20-2.a. En apelaciones de los 2 jugadores, incluyendo una apelación contra cualquier especificación.

20-2.b. Para asegurar que todas las reglas relevantes estén siendo aplicadas correctamente.

20-3 El Árbitro no deberá intervenir en el anuncio del puntaje hecho por el Marker, a no ser que, en su opinión hubiera sido anunciado incorrectamente, en ese caso deberá hacer que el Marker lo anuncie correctamente.

NOTA PARA EL ÁRBITRO

Tanto el Marker como el Árbitro están obligados a anotar el puntaje.

20-4 El Árbitro no deberá intervenir en los anuncios hechos por el Marker durante el partido, a no ser que, en su opinión, el Marker cometiera un error al detener una jugada o por dejar que la jugada continuara; en ese caso, el Árbitro deberá aplicar las reglas inmediatamente.

20-5 El Árbitro será responsable de garantizar que todas las reglas relativas al tiempo sean estrictamente cumplidas.

20-6 El Árbitro será el responsable de garantizar que las condiciones de la cancha sean satisfactorias para el juego.

20-7 El Árbitro podrá conceder el partido para un jugador cuyo adversario no esté presente en la cancha, pronto para jugar, en el límite de 10 minutos del horario previsto para el partido.