



WORLD SQUASH

WORLD SQUASH REGLAS DE SINGLES 2025

V1.2

Traducción al español



EFFECTIVAS AL 1 DE SEPTIEMBRE DE 2025

(Actualizadas el 14 de junio de 2025 en la Asamblea
General Extraordinaria de la WSF)

SQUASH - REGLAS DE SINGLES

Tabla de Contenidos

1 EL DEPORTE DE SQUASH.....	1
2 PUNTUACIÓN.....	1
3 OFICIALES.....	1
4 EL CALENTAMIENTO.....	2
5 EL SERVICIO.....	2
6 LA PARTIDA.....	3
7 INTERVALOS.....	4
8 INTERFERENCIA.....	4
9 PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR.....	6
10 APELACIONES.....	7
11 LA PELOTA.....	7
12 CONDICIONES DE JUEGO.....	8
13 ENFERMEDAD, LESIÓN Y LESIÓN CON SANGRE.....	9
14 CONDUCTA.....	12
APÉNDICE 1 – DEFINICIONES.....	14
APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES.....	15
APÉNDICE 3 – REPETICIÓN EN VIDEO.....	17
APÉNDICE 4 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR.....	18
APÉNDICE 5 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	19
APÉNDICE 6 – COACHING.....	19

SQUASH – REGLAS DE SINGLES

La definición de palabras en *italicas* puede encontrarse en el Apéndice 1.

INTRODUCCIÓN

El squash se practica en un espacio confinado, con frecuencia a altas velocidades. Hay dos principios esenciales para una partida ordenada:

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 a los Oficiales y al oponente y jugar honestamente.

1. EL DEPORTE DE SQUASH

- 1.1. El squash de singles se juega en una cancha entre dos jugadores, cada uno sosteniendo una raqueta para golpear la pelota. La cancha, la pelota y la raqueta deben reunir las especificaciones de la WSF (ver Apéndice 5).
- 1.2. Cada *rally* se inicia con un servicio, y los jugadores luego devuelven la pelota alternadamente hasta que el *rally* finaliza (ver Regla 6: La Partida).
- 1.3. La partida debe ser continua tanto como sea práctico.

2. PUNTUACIÓN

- 2.1. El ganador de un *rally* anota 1 punto y sirve para iniciar el siguiente *rally*.
- 2.2. Cada *juego* se disputa a 11 puntos, excepto cuando el marcador alcance el 10 iguales, oportunidad en la que el *juego* continuará hasta que uno de los jugadores obtenga una ventaja de 2 puntos.
- 2.3. Normalmente un *partido* se disputa al mejor de 5 *juegos*, aunque puede también disputarse al mejor de 3 *juegos*.

3. OFICIALES

- 3.1. Un *partido* debería normalmente ser oficiado por un Árbitro, o por un Árbitro y un Marker. Todos los Oficiales deben llevar un registro del marcador, el jugador que está sirviendo, y el *cuadro de servicio* correcto.
- 3.2. Si hubiera sólo un Oficial, ese Oficial es el Árbitro y el Marker, a quien un jugador puede *apelar* cualquier canto o ausencia de canto del Oficial como Marker a ese mismo Oficial como Árbitro.
- 3.3. Los Oficiales deberían estar 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. Al dirigirse a los jugadores, los Oficiales deben llamarlos por su apellido, cuando sea posible.
- 3.5. **El Marker:**
 - 3.5.1. debe anunciar el *partido*, introducir cada *juego*, y anunciar el resultado de cada *juego* y del *partido* (ver Apéndice 2);
 - 3.5.2. debe cantar “*falta*”, “*baja*”, “*fuerza*”, “*not up*” o “*pare*”, según sea apropiado;
 - 3.5.3. no debe hacer ningún canto, si no está seguro acerca de un servicio o una devolución;
 - 3.5.4. 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;
 - 3.5.5. debe repetir la decisión del Árbitro luego de que un jugador haya pedido un *let*, y luego anunciar el marcador;
 - 3.5.6. 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;
- 3.5.7. debe cantar “Pelota de Juego” cuando un jugador necesita 1 punto para ganar un *juego*, o “Pelota de Partido” cuando un jugador necesita 1 punto para ganar el *partido*;
- 3.5.8. debe cantar “10 iguales: un jugador debe ganar por diferencia de 2 puntos” cuando el marcador alcanza el 10 iguales por primera vez en cada *juego*.

3.6. El Árbitro, cuya decisión es final:

- 3.6.1. debe posponer el *partido* si la cancha no está condiciones para jugar; o suspender el juego si el *partido* ya se está desarrollando, y cuando el *partido* se reanuda luego, permitir que el marcador se mantenga;
- 3.6.2. debe permitir un *let* si por causas ajenas a cualquiera de los jugadores, un cambio en las condiciones de la cancha afecta el *rally*;
- 3.6.3. puede conceder el *partido* a un jugador cuyo oponente no se encuentra en la cancha y en condiciones de jugar dentro de los plazos estimados en el reglamento de la competencia;
- 3.6.4. 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;
- 3.6.5. debe pronunciarse de inmediato si no está de acuerdo con el canto o la ausencia de canto del Marker, deteniendo la partida si es necesario;
- 3.6.6. debe corregir el marcador inmediatamente si el Marker anuncia el marcador en forma incorrecta, deteniendo la partida si es necesario;
- 3.6.7. 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.
- 3.6.8. debe tomar la decisión apropiada si la pelota golpea a alguno de los jugadores (ver Regla 9: Pelota que Golpea a un Jugador);
- 3.6.9. puede permitir un *let* si no está en condiciones de decidir sobre una *apelación* a un canto o ausencia de canto del Marker;
- 3.6.10. debe pedir mayores precisiones a un jugador si no está seguro sobre las razones que originan un pedido de *let* o una *apelación*;
- 3.6.11. puede dar una explicación acerca de una decisión;
- 3.6.12. debe anunciar todas las decisiones en voz lo suficientemente alta como para que sea escuchada por los jugadores, el Marker y los espectadores;
- 3.6.13. debe aplicar la Regla 14 (Conducta) si la conducta de un jugador es inaceptable;
- 3.6.14. debe suspender la partida 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* los jugadores ingresan juntos a la cancha para calentar la pelota por un máximo de 4 minutos. Luego de 2 minutos los jugadores deben cambiar de lado, a menos que ya lo hayan hecho.
- 4.2.** Los jugadores deben tener igualdad de oportunidades para golpear la pelota. Un jugador que retenga el control de la pelota durante un tiempo no razonable está calentando de manera injusta y el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).

5. EL SERVICIO

- 5.1.** El jugador que gana en el giro de la raqueta es el primero en servir.

- 5.2.** 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*.
- 5.3.** Si un *rally* termina en un *let*, el servidor debe volver a servir desde el mismo *cuadro*.
- 5.4.** Si el servidor se mueve hacia el *cuadro* incorrecto para servir o si alguno de los jugadores tiene dudas respecto al *cuadro* correcto, el Marker debe informar a los jugadores cuál es el *cuadro* correcto.
- 5.5.** Si existiera alguna disputa respecto de cuál es el *cuadro* correcto, el Árbitro debe decidir.
- 5.6.** Luego de que el Marker ha anunciado el marcador, ambos jugadores deben reanudar la partida sin demoras innecesarias. No obstante, el servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo.
- 5.7.** Un servicio es bueno, si:
 - 5.7.1.** 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
 - 5.7.2.** 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
 - 5.7.3.** 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
 - 5.7.4.** 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
 - 5.7.5.** la pelota no es servida *fuerza*.
- 5.8.** Un servicio que no cumple la Regla 5.7 es una *falta* y el 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*.
- 5.9.** 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.
- 5.10.** Se permite 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*.
- 5.11.** Si el servidor sirve desde el *cuadro de servicio* equivocado, sin que ello sea notado ni por los jugadores ni los oficiales, el resultado del *rally* se mantiene. Si el servidor gana el *rally*, sirve a continuación desde el *cuadro contrario*.
- 5.12.** 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 la partida e instruir al servidor a esperar hasta que el marcador haya sido anunciado.

6. LA PARTIDA

- 6.1.** Si el servicio es bueno, la partida continúa mientras cada devolución sea buena, 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 del no golpeador.
- 6.2.** Una devolución es buena 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 ningún 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 *fuerza*.

7. INTERVALOS

- 7.1. Se permite un máximo de 1 minuto entre el fin del calentamiento y el inicio de la partida, y de 2 minutos entre cada *juego*.
- 7.2. Los jugadores deben estar listos para reanudar la partida al finalizar cualquier intervalo, aunque la partida puede reanudarse antes si ambos 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 el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).
- 7.4. Los intervalos en caso de lesión o lesión con sangre se especifican en la Regla 13 (Enfermedad, Lesión y Lesión con Sangre).
- 7.5. Durante cualquier intervalo cualquiera de los jugadores puede golpear la pelota.

8. INTERFERENCIA

- 8.1. Luego de completar una terminación de golpe razonable, un jugador debe hacer todo el esfuerzo posible por salir, de modo que cuando la pelota vuelve del frontón el oponente tenga:
 - 8.1.1. una clara visión de la pelota; y
 - 8.1.2. acceso a la pelota; y
 - 8.1.3. el espacio para un swing razonable sobre la pelota; y
 - 8.1.4. la libertad de golpear la pelota hacia cualquier parte del frontón.Existe interferencia cuando el jugador no provee al oponente, que está haciendo todo el esfuerzo posible jugar la pelota, con todos estos requerimientos.
- 8.2. Un *golpeador* que entiende que hubo interferencia puede detener la partida y solicitar un *let*, preferentemente diciendo “Let, por favor”. Tal solicitud debe realizarse sin demoras indebidas. Notas:
 - el Árbitro debe estar satisfecho respecto a que el jugador está solicitando un *let*.
 - La solicitud de un *let* incluye la solicitud 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 solicitud puede ser considerada, incluso siendo que tal jugador aún no tiene el rol de *golpeador*.
- 8.3. El Árbitro, si no tiene certezas acerca del motivo del pedido, debe pedir una explicación al jugador.
- 8.4. El Árbitro puede permitir un *let* u otorgar un *stroke* sin que se haya hecho ninguna solicitud, deteniendo la partida 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 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 permitirá un *let*;
 - 8.6.2. si hubo interferencia, pero el *golpeador* no hubiera podido realizar una *buena devolución*, no se permitirá un *let*;
 - 8.6.3. si el *golpeador* continuó la partida más allá de la interferencia y luego solicitó un *let*, no se permitirá un *let*;
 - 8.6.4. si hubo interferencia, pero ésta no impidió al *golpeador* ver y llegar a la pelota para realizar una *buena devolución*, esto se considera mínima interferencia y no se permitirá un *let*,

- 8.6.5. si el *golpeador* hubiera podido realizar una *buenas devolución*, pero el oponente no hizo todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia, se otorga un stroke al *golpeador*;
- 8.6.6. si hubo una interferencia que el oponente hizo todo el esfuerzo posible por evitar y el *golpeador* hubiera podido realizar una *buenas devolución*, se permite un *let*;
- 8.6.7. si hubo interferencia y el *golpeador* hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, se otorga un stroke al *golpeador*.

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

8.7. Clara Visión

Clara Visión significa suficiente tiempo para ver la pelota y prepararse para golpearla cuando ésta regresa del frontón.

- 8.7.1. Si el *golpeador* solicita un *let* alegando no tener clara visión de la pelota en su retorno del frontón, se aplicarán las disposiciones de 8.6.

8.8. Acceso

Si el *golpeador* solicita un *let* por falta de acceso a la pelota, entonces:

- 8.8.1. si hubo interferencia, pero el *golpeador* no realizó todo el esfuerzo posible por alcanzar y jugar la pelota, no se permitirá un *let*;

Nota: Todo el esfuerzo posible por jugar la pelota no debe incluir contacto con el oponente.

Si se produce un contacto que podría haberse evitado, el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).

- 8.8.2. si el *golpeador* tuvo acceso, pero tomó una línea a la pelota que generó interferencia y luego solicitó un *let*, no se permitirá un *let*, a menos que fuera aplicable la Regla 8.8.3;

- 8.8.3 si el *golpeador* estando *mal parado*, hubiera podido recuperarse y realizar una *buenas devolución*, y en tal acción encuentra una interferencia, se permite un *let*, a menos que el *golpeador* hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga stroke al *golpeador*.

8.9. 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 jugador 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:

- 8.9.1. si el swing fue o podría haber sido **afectado** por la posición del oponente haciendo todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia, se permite un *let*, a menos que el *golpeador* hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al *golpeador*;
- 8.9.2. si el swing fue **impedido** por la posición del oponente, se otorga un stroke al *golpeador*, incluso cuando el oponente hubiera hecho todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia.

8.10. Swing Excesivo

- 8.10.1. Si el *golpeador* causó la interferencia por la ejecución de un swing excesivo, no se permitirá un *let*.

- 8.10.2. Si hubo interferencia, pero el *golpeador* exageró el swing intentando obtener un stroke, se permite un *let*.

- 8.10.3. El swing excesivo del *golpeador* puede contribuir a la interferencia hacia el oponente cuando éste se convierte en *golpeador*, en cuyo caso el oponente puede solicitar un *let*.

8.11. Libertad para golpear la pelota a cualquier parte del frontón

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

- 8.11.1. si hubo interferencia y la pelota hubiera impactado al no golpeador en una trayectoria directa hacia el frontón, se otorga un stroke al *golpeador*, a menos que el *golpeador* hubiera hecho *turning* o hubiera realizado el golpe en un *intento posterior*, en cuyo caso se permite un *let*;
- 8.11.2. si la pelota hubiera impactado primero al no golpeador y luego una pared lateral antes de llegar al frontón, se permite un *let*, a menos que la devolución hubiera resultado ser una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al *golpeador*; o
- 8.11.3. si la pelota hubiera impactado primero una pared lateral y luego al no golpeador antes de llegar al frontón, se permite un *let* a menos que la devolución hubiera resultado ser una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al *golpeador*.
- 8.11.4. si la pelota no hubiera impactado al no golpeador, se aplican las previsiones de 8.6.

8.12. Intento Posterior

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

- 8.12.1. Si el no golpeador no hubiera tenido tiempo de evitar la interferencia, se permite un *let*.

8.13. Turning

El turning se produce cuando un jugador gira de forma tal que pierde de vista la pelota o a su oponente, o cuando la pelota pasa por detrás de su cuerpo de un lado hacia el otro.

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

- 8.13.1. si el swing fue impedido, por más que el oponente estuviera haciendo todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia, se otorgará un stroke al *golpeador*;
- 8.13.2. si el no golpeador no ha tenido tiempo de evitar la interferencia, se permite un *let*;
- 8.13.3. si el *golpeador* podría haber golpeado la pelota sin hacer *turning*, pero lo hizo para crear una oportunidad de solicitar un *let*, no se permitirá un *let*.
- 8.13.4. Siempre que el *golpeador* haga turning, el Árbitro deberá 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 al no golpeador o la raqueta o vestimenta del no golpeador, la partida debe detenerse; luego:
 - 9.1.1. si la devolución no hubiera sido buena, el no golpeador gana el *rally*;
 - 9.1.2. si la devolución estuviera yendo directamente hacia el frontón, y el *golpeador* estuviera realizando su primer *intento* de golpear sin haber hecho *turning*, se otorgará un stroke al *golpeador*;
 - 9.1.3. si la pelota impactase o hubiera impactado cualquier otra pared antes de llegar al frontón y el *golpeador* no hizo turning, se permite un *let*, a menos que la devolución hubiera sido una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorgará un stroke al *golpeador*;
 - 9.1.4. si el *golpeador* no hizo turning, pero estuviera haciendo un *intento posterior*, se permite un *let*;
 - 9.1.5. si el *golpeador* hizo *turning*, se otorgará un stroke al no golpeador, a menos que el no golpeador hubiera realizado un movimiento deliberado para interceptar la pelota, en cuyo caso, se otorgará un stroke al *golpeador*.
- 9.2.** Si la pelota, en su retorno **del frontón**, impacta a un jugador antes de rebotar dos veces en el piso, la partida debe detenerse; luego:
 - 9.2.1. si la pelota impacta al **no golpeador** o la raqueta del no golpeador, antes que el

golpeador haya realizado un *intento* de golpear la pelota y siempre que no hubiera existido interferencia, el *golpeador* gana el *rally*, a menos que la posición del *golpeador* haya causado que el no golpeador fuera impactado, en cuyo caso se permite un *let*;

- 9.2.2. si la pelota impacta al **no golpeador**, o la raqueta del no golpeador, luego de que el *golpeador* haya realizado uno o más *intentos* de golpear la pelota, se permite un *let*, siempre y cuando el *golpeador* hubiera podido realizar una *buena devolución*. De lo contrario, el no golpeador gana el *rally*;
 - 9.2.3. si la pelota impacta al **golpeador** y no existe interferencia, el no golpeador gana el *rally*. Si existió interferencia, se aplicará la Regla 8 (Interferencia).
- 9.3.** Si el *golpeador* impacta al no golpeador con la pelota, el Árbitro debe determinar si la acción resultó deliberada o peligrosa y aplicar la regla correspondiente.

10. APELACIONES

- 10.1.** Cualquiera de los jugadores puede detener la partida durante un *rally* y *apelar* la ausencia de canto del Marker diciendo “Apelo, por favor”.
- 10.2.** El perdedor de un *rally* puede *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 pedir 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 *rally* 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, permitir 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* a 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 jugador; o
 - 10.6.4. si el Árbitro tuviera dudas sobre si el servicio fue bueno, permitir un *let*; o
 - 10.6.5. si el Árbitro tuviera dudas sobre si la devolución fue buena, permitir un *let*, a menos que el canto del Marker interrumpiera una *devolución ganadora* del otro jugador, en cuyo caso debe otorgar el *rally* a ese jugador.
- 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 permite un *let* para ese *rally*.
- 11.2.** Si un jugador detiene la partida para *apelar* que la pelota está rota, y se descubre que la pelota no está rota, 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 permitir 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 jugadores.
- 11.6.** Si la pelota ha sido reemplazada, o si los jugadores reanudan el *partido* luego de alguna

interrupción, los jugadores pueden calentar la pelota. La partida se reanuda cuando ambos 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 permitirse un *let* si la pelota toca cualquier artículo de la cancha.
- 11.10. No se permite un *let* por ningún tipo de rebote inusual.

12. CONDICIONES DE JUEGO

12.1. Distracción

- 12.1.1. Cualquiera de los jugadores puede solicitar un *let* por una distracción, pero debe hacerlo inmediatamente.
- 12.1.2. Si la distracción fue causada por uno de los jugadores, entonces:
 - 12.1.2.1. si fue **accidental**, se permite un *let*, a menos que se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el *rally* a dicho jugador;
 - 12.1.2.2. si fue **deliberada**, el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).
- 12.1.3. Si la distracción no fue causada por uno de los jugadores, se permite un *let*, a menos que se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el *rally* a dicho jugador.
- 12.1.4. En algunos eventos pueden producirse reacciones del público durante la partida. Para fomentar el disfrute de los espectadores, la Regla 12.1.3 puede ser suspendida, y ante algún ruido espontáneo del público, se esperará que los jugadores continúen la partida y el Árbitro no solicitará hacer silencio a los espectadores. Sin embargo, a un jugador que detiene la partida y solicita un *let* debido a un ruido aislado o fuerte proveniente del exterior de la cancha se le puede permitir un *let* por distracción.

12.2. Objeto Caído

- 12.2.1. Un jugador que deja caer la raqueta puede recogerla y continuar jugando, a menos que la pelota toque la raqueta, se produzca una distracción, o el Árbitro aplique una Penalidad por Conducta.
- 12.2.2. Un *golpeador* que suelta la raqueta debido a una interferencia puede solicitar un *let*.
- 12.2.3. 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 12.1 (Distracción) es aplicable.
- 12.2.4. Si cualquier objeto, que no sea la raqueta del jugador, cae al suelo durante un *rally*, la partida debe detenerse, luego:
 - 12.2.4.1. si el objeto cayó de un jugador sin existir contacto con el oponente, el oponente gana el *rally*;
 - 12.2.4.2. si el objeto cayó de un jugador debido al contacto con el oponente, se permite un *let*, a menos que el *golpeador* hubiera realizado una *devolución ganadora*, o solicite un *let* por interferencia, en cuyo caso se aplica la Regla 8 (Interferencia);
 - 12.2.4.3. si el objeto cae de algún otro lugar que no sea de alguno de los jugadores, se permite un *let*, a menos que se hubiera interrumpido una *devolución ganadora* del *golpeador*, en cuyo caso el *rally* es otorgado al *golpeador*;
 - 12.2.4.4. 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.

12.3. Condiciones de la Cancha

Cuando las condiciones de la cancha cambian durante una partida, se aplican las siguientes reglas:

- 12.3.1. Si las condiciones cambian sin responsabilidad de ninguno de los jugadores, la partida debe detenerse y se permite un *let*. Cuando la partida se reanuda, el marcador al momento de la interrupción se mantiene.
- 12.3.2. Si un objeto cae sobre la cancha, se aplica la Regla 12.2.
- 12.3.3. Si un jugador vomita sobre la cancha, se aplica la Regla 13.1.2.
- 12.3.4. Si un jugador se lesiona, se aplica la Regla 13.2.
- 12.3.5. Si hay sangre en la cancha, se aplica la Regla 13.3.1.5.
- 12.3.6. Si la cancha se vuelve húmeda por el sudor de los jugadores durante una partida normal, cualquiera de los jugadores puede solicitar la limpieza de la cancha al finalizar el *rally*.
- 12.3.7. Si un jugador, intentando jugar la pelota, deja algún sector de la cancha húmedo como resultado de un resbalón, estocada, zambullida o como resultado de cualquier otro tipo de contacto de su cuerpo con la cancha, entonces:
 - 12.3.7.1. el jugador que generó la humedad sobre la cancha debe continuar la partida o conceder el *rally*;
 - 12.3.7.2. el oponente puede solicitar un *let* antes de golpear la pelota;
 - 12.3.7.3. si la partida continúa, ninguno de los jugadores puede luego solicitar un *let* alegando razones de seguridad;
 - 12.3.7.4. si el Árbitro entiende que la humedad en la cancha se produjo de forma deliberada para obtener una ventaja, el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).
- 12.3.8. El Árbitro:
 - 12.3.8.1. debe decidir si las condiciones son seguras para que la partida continúe;
 - 12.3.8.2. puede permitir un *let* sin necesidad de haberse solicitado, deteniendo la partida si es necesario por cuestiones de seguridad.

13. ENFERMEDAD, LESIÓN Y LESIÓN CON SANGRE

Nota: En oportunidad de una lesión o una lesión con sangre, el tiempo de recuperación permitido inicia cuando el Árbitro ha determinado que la lesión es genuina y una vez que ha decidido la categoría de la lesión. Sólo se permite tiempo de recuperación en el momento que se produce la lesión, y cuando es concedido al finalizar un *juego*, dicho tiempo incluye el intervalo entre juegos.

13.1. Enfermedad

- 13.1.1. Un jugador que sufre una enfermedad o impedimento físico que no incluya una lesión o una lesión con sangre (tales como calambres, náuseas, ampollas, falta de aire, así como también asma) debe o continuar la partida inmediatamente, o conceder el *juego* en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, para recuperarse. El jugador debe reanudar la partida a continuación, o conceder el *partido*.
- 13.1.2. Si el vómito u otra acción de un jugador afectara las condiciones de la cancha al punto de impedir la continuidad de la partida, el *partido* es otorgado al oponente.

13.2. Lesión

El Árbitro:

- 13.2.1. si no está convencido que la lesión es genuina, debe comunicar al jugador que debe

decidir si continuar la partida inmediatamente, o conceder el *juego* en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, y luego reanudar la partida, o conceder el *partido*;

- 13.2.2. si considera que la lesión es genuina, debe comunicar a ambos jugadores acerca de la categoría de la lesión y del tiempo permitido para recuperación;

Nota: La puntuación al finalizar el *rally* en el cual se produjo la lesión, se mantiene.

- 13.2.3. si considera que es una lesión recurrente respecto de una misma lesión sucedida anteriormente en el *partido*, debe informar al jugador que debe decidir si continuar la partida inmediatamente o conceder el *juego* en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, o conceder el *partido*.

Nota: Un jugador que concede un *juego/partido* retiene los puntos/juegos ya obtenidos.

13.2.4. Categorías de lesión:

- 13.2.4.1. **Auto infligida:** cuando la lesión es el resultado de la propia acción del jugador. Esto incluye desgarros o esguinces, o contusiones ocasionadas por colisiones contra una pared o caídas.

Al jugador se le permiten hasta 3 minutos para recuperarse y, si luego aún no se encuentra en condiciones de reanudar la partida, debe conceder ese *juego* y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, para obtener tiempo de recuperación adicional. El jugador luego deberá reanudar la partida o conceder el *partido*.

- 13.2.4.2. **Contribuida:** cuando la lesión es el resultado de la acción accidental de ambos jugadores.

Al jugador lesionado se le permiten hasta 15 minutos para recuperarse. El jugador luego deberá reanudar la partida o conceder el *partido*.

- 13.2.4.3. **Infligida por el oponente:** cuando la lesión es causada exclusivamente por el oponente.

13.2.4.3.1. Cuando la lesión es causada **accidentalmente** por el oponente, el Árbitro puede aplicar la Regla 14 (Conducta). Al jugador lesionado se le permiten hasta 15 minutos para recuperarse. Si luego de ello el jugador aún no se encuentra en condiciones de reanudar la partida, el Árbitro deberá otorgar el *partido* al jugador lesionado.

13.2.4.3.2. Cuando la lesión es causada por la **acción deliberada o el juego peligroso del oponente**, si el jugador lesionado requiere el más mínimo tiempo de recuperación, el Árbitro debe otorgar el *partido* al jugador lesionado. Si el jugador lesionado está en condiciones de reanudar la partida de inmediato, el Árbitro debe aplicar la Regla 14 (Conducta).

13.3. Lesión con Sangre

Una lesión con sangre ocurre cuando un jugador sangra, y el flujo es suficiente como para transferirse de un jugador a su oponente o la cancha.

Un rasguño, raspadura o corte leve sin flujo de sangre no se considera una lesión con sangre y la partida debe continuar. La sangre visible a través de un vendaje, apósito o cobertura no se considera una lesión con sangre.

Nota: Es responsabilidad del jugador cubrir cualquier herida existente antes de ingresar a la cancha.

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.

13.3.1. Categorías de lesión con sangre:

- 13.3.1.1. **Heridas preexistentes:** si una herida preexistente descubierta o cubierta de manera inadecuada ha causado la lesión con sangre, el jugador

lesionado debe conceder el *juego* en desarrollo y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, para el tratamiento. El jugador luego debe reanudar la partida o conceder el *partido*.

13.3.1.2. Auto infligida: cuando la lesión con sangre es causada por la propia acción o condición de un jugador (tales como una caída, estocada, zambullida, amontonamiento, hemorragia nasal o similar), a dicho jugador se le permiten hasta 5 minutos para detener el flujo de sangre y cubrir cualquier herida. Si el jugador lesionado no está listo para reanudar la partida después de transcurridos los 5 minutos, el jugador debe conceder el *juego* y utilizar el intervalo entre juegos, si está disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si la misma lesión con sangre vuelve a ocurrir, no se permite tiempo de recuperación adicional, y el jugador lesionado debe conceder el *juego* y utilizar el intervalo entre juegos, si está disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si la misma lesión con sangre vuelve a ocurrir y ésta es causada por la acción de ambos jugadores (ver 13.3.1.3 Contribuida) el jugador lesionado dispondrá de más tiempo razonable para tratar dicha lesión con sangre.

Si el jugador lesionado no puede reanudar la partida dentro del tiempo permitido, el Árbitro otorgará el *partido* al oponente.

13.3.1.3. Contribuida: cuando la lesión con sangre es causada por la acción de ambos jugadores, el jugador lesionado tiene un tiempo razonable para detener el flujo de sangre y cubrir cualquier herida. 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, 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, el jugador no tendrá más tiempo para tratar la lesión con sangre y deberá conceder el *juego* y tomar el intervalo entre juegos, si está disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación.

Si el jugador lesionado no puede reanudar la partida dentro del tiempo razonable permitido, el Árbitro otorgará el *partido* al oponente.

13.3.1.4. Inflicted by the opponent: cuando la lesión con sangre es causada exclusivamente por el oponente;

13.3.1.4.1. Cuando la lesión con sangre sea causada únicamente por la acción **accidental** del oponente, el Árbitro puede aplicar la Regla 14 (Conducta), y el jugador lesionado tiene un tiempo razonable para detener el flujo de sangre y cubrir cualquier herida. 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 la partida en el tiempo razonable permitido, el árbitro concederá el *partido* al jugador lesionado.

Si vuelve a ocurrir la misma lesión con sangre, sin culpa o acción de ninguno de los dos jugadores, 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 jugador lesionado.

Si se repite la misma lesión con sangre, debido a una acción exclusiva del jugador lesionado, el jugador no tendrá más tiempo para tratar la lesión con sangre y debe conceder el *juego* y tomar

el intervalo entre juegos, si está disponible, para obtener tiempo adicional de recuperación. Si luego de ello el jugador lesionado no pudiera reanudar la partida, el Árbitro debe otorgar el *partido* al oponente.

13.3.1.4.2. Cuando la lesión con sangre sea causada por la **acción deliberada o el juego peligroso del oponente**, el Árbitro deberá aplicar la Regla 14 (Conducta) y otorgar el *partido* al jugador lesionado.

13.3.1.5. Cuando haya una interrupción en la partida, la cancha deberá limpiarse y la ropa manchada de sangre deberá reemplazarse.

13.4. Un jugador lesionado puede reanudarla partida antes de que haya finalizado el tiempo de recuperación permitido. A ambos jugadores se les debe permitir un tiempo razonable para prepararse para reanudar la partida.

13.5. El reanudar o no la partida es siempre una decisión del jugador lesionado.

14. CONDUCTA

14.1. Los jugadores deben cumplir cualquier reglamentación de competencia adicional a estas Reglas.

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

14.3. Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un *juego* sin la autorización del Árbitro.

14.4. Los jugadores no pueden solicitar el cambio de ningún Oficial.

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

14.6. Si la conducta de un jugador es inaceptable, el Árbitro debe penalizar al jugador, deteniendo la partida si es necesario.

El comportamiento inaceptable comprende, aunque no está limitado a:

14.6.1. obscenidad audible o visible;

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

14.6.3. contacto físico innecesario, incluyendo empujar al oponente;

14.6.4. juego peligroso o deliberado, incluyendo swing excesivo de la raqueta y turning;

14.6.5. discusión con un Oficial;

14.6.6. intento de influenciar al árbitro;

14.6.7. abuso de equipo o de cancha;

14.6.8. calentamiento desparejo;

14.6.9. demora de la partida, incluyendo demora para retornar a la cancha;

14.6.10. distracción deliberada;

14.6.11. recibir coaching durante la partida;

14.7. 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, dependiendo de la gravedad de dicha ofensa.

14.8. El Árbitro puede imponer más de una advertencia, punto o *juego* a un jugador 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.

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

14.10. Si el Árbitro:

14.10.1. detiene la partida para emitir una Advertencia por Conducta, se permite un *let*;

14.10.2. detiene la partida para otorgar Punto por Conducta, ese Punto por Conducta se convierte en el resultado del *rally*;

14.10.3. 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*;

14.10.4. 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 entre juegos;

14.10.5. otorga Juego por Conducta o Partido por Conducta, el jugador sancionado retiene todos los puntos o *juegos* ya ganados.

14.11. 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	Cambio de servidor.
CHAPA	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 el oponente es incapaz de alcanzar.
FALTA	Servicio que no es bueno.
FUERA	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	Un jugador es el golpeador desde el momento en que la devolución del oponente rebota en el frontón hasta que la devolución del jugador impacta en el frontón.
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. Nota: La preparación (shapping) en la intención de jugar la pelota de un lado y luego cambiar la raqueta al lado contrario del cuerpo para golpear del otro lado, no se considera intento posterior.
JUEGO	Parte de un partido. Un jugador 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 jugadores 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 jugadores falla en hacer una buena devolución.



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.

10 IGUALES: UN JUGADOR DEBE GANAR POR DIFERENCIA DE 2 PUNTOS

Para indicar estando 10 iguales que un jugador debe lograr una ventaja de 2 puntos para ganar el juego. Se canta sólo en la primera ocurrencia de esta situación en cada juego.

PARE	Para indicar que los jugadores deben detener el juego inmediatamente.
PELOTA DE JUEGO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el juego.
PELOTA DE PARTIDO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el partido.
SÍ, LET / LET	Para repetir la decisión del Árbitro cuando el <i>rally</i> se jugará de nuevo.
STROKE PARA (JUGADOR o EQUIPO)	Para repetir la decisión del Árbitro cuando se otorga un stroke a un jugador o equipo.
NO LET	Para repetir la decisión del Árbitro cuando un pedido de let no es concedido.

Ejemplos de Cantos del Marker

1. Introducción del partido:

“Smith al servicio, Jones 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 Brown).
- 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 Jones, 10-8, Pelota de Juego.”

“Falta, cambio, 8-3.”

“Not up, 10 iguales: un jugador debe ganar por una diferencia de 2 puntos.”

“10-8, Pelota de Partido.”

“13-12, Pelota de Partido.”

4. Fin de un juego:

“11-3, juego para Smith. Smith lidera 1 juego a 0.”



“11–7, juego para Jones. Smith lidera 2 juegos a 1.”
“11 – 8, partido para Jones, 3 juegos a 2, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8.”

5. Inicio de juegos sucesivos:

“Smith lidera 1juego a 0. Cero a cero.”
“Smith lidera 2 juegos a 1. Jones al servicio, cero a cero.”
“2 juegos iguales. Smith 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 <i>rally</i> en circunstancias en las que el canto “Sí, Let” no resulte apropiado (por ej. Cuando ninguno de los jugadores pidió un let).
NO LET	Para no conceder un let.
PARE	Para indicar que los jugadores deben detener la partida inmediatamente.
STROKE PARA (<i>jugador o equipo</i>)	Para informar que se está otorgando un stroke.
TIEMPO	Para indicar que el tiempo permitido ha finalizado.
SÍ, LET	Para permitir 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 (el otro jugador o equipo) 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 (el otro jugador o equipo) 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 (el otro jugador o equipo) por discusión con el Árbitro.”

APÉNDICE 3 – REPETICIÓN EN VIDEO

El sistema de repetición en video puede utilizarse cuando la tecnología esté disponible. El sistema involucra a dos oficiales: un “Árbitro del Partido” (MR, por sus siglas en inglés) y un “Árbitro de Video” (VR, por sus siglas en inglés). El objetivo del sistema de repetición en video es brindar al jugador la posibilidad de obtener una segunda opinión, y que el VR tome una decisión final luego del fallo original del MR. Para que la partida se mantenga lo más continua posible, el VR debe tomar una decisión con la mayor rapidez y eficiencia posible.

Reglas / Procedimiento

El MR controlará el partido como de costumbre, pero siempre estará en comunicación directa con el VR mediante un auricular. El MR debe consultar con el VR cuando sea necesario para asegurar el resultado correcto de un *rally*.

3.1. Revisión solicitada por el jugador

- 3.1.1. Un jugador puede solicitar una revisión (“Revisión del Jugador”) sobre decisiones de Stroke, Yes Let y No Let tomadas por el MR. También puede usarse para apelar una devolución, doble pique o acarreo, o ante la ausencia de un canto por parte del MR.
- 3.1.2. Partidos al mejor de 5 juegos: cada jugador recibe un total de 2 revisiones por video por partido. Si el partido llega a un quinto juego, cada jugador recibirá una revisión adicional, independientemente de cuántas revisiones haya utilizado en los cuatro juegos anteriores. Las revisiones no utilizadas no se trasladan al quinto juego.
- 3.1.3. Partidos al mejor de 3 juegos: cada jugador recibe 1 revisión por video por partido. Si el partido llega a un tercer juego, cada jugador recibirá una revisión adicional, independientemente de cuántas revisiones haya utilizado en los dos juegos anteriores. Las revisiones no utilizadas no se trasladan al tercer juego.
- 3.1.4. El jugador debe solicitar claramente e inmediatamente la revisión al MR.
- 3.1.5. El MR entonces anuncia:
 - 3.1.5.1. Cuando un jugador solicita la revisión de una decisión:
 - “Revisión del jugador, <apellido del jugador>, sobre la decisión de Stroke”
 - “Revisión del jugador, <apellido del jugador>, sobre la decisión de Yes Let”
 - “Revisión del jugador, <apellido del jugador>, sobre la decisión de No Let”
 - 3.1.5.2. Cuando un jugador solicita la revisión de un canto o falta de canto de doble pique, doble golpe o llevada:
 - “Revisión del jugador, <apellido del jugador>, sobre la decisión de ‘buena’”
 - “Revisión del jugador, <apellido del jugador>, sobre la decisión de ‘no buena’”
- 3.1.6. Las repeticiones serán mostradas en las pantallas, y la decisión del VR, cuya decisión es final, también será exhibida. Nota:
 - 3.1.6.1. Si la decisión original es revertida por el VR, el jugador mantiene la revisión.
 - 3.1.6.2. Si la decisión original es confirmada por el VR, el jugador pierde la revisión.
 - 3.1.6.3. Si la decisión original es revertida por el VR pero en contra del jugador que apeló, el jugador pierde la revisión. Por ejemplo: si un jugador apela esperando transformar un Yes Let en Stroke, pero el árbitro de video convierte el Yes Let en No Let, el jugador pierde la revisión.
- 3.1.7. El MR entonces anuncia:
 - 3.1.7.1. Cuando la decisión original es confirmada por el VR:
 - “Stroke para <apellido del jugador A>, decisión confirmada, <apellido del jugador B> no tiene más revisiones (o le quedan x)”
 - “Yes Let, decisión confirmada, <apellido> no tiene más (o le quedan x) revisiones”
 - “No Let, decisión confirmada, <apellido> no tiene más (o le quedan x) revisiones”
 - “La devolución fue buena, decisión confirmada, <apellido> no tiene más (o le quedan x) revisiones”

- “La devolución fue no válida, decisión confirmada, <apellido> no tiene más revisiones (o le quedan x)”

3.1.7.2. Cuando la decisión original es revertida por el VR:

- “Stroke para <apellido>, decisión revertida, <apellido> tiene x revisiones restantes”
- “Yes Let, decisión revertida, <apellido> tiene x revisiones restantes”
- “No Let, decisión revertida, <apellido> tiene x revisiones restantes”
- “La devolución fue buena, decisión revertida, <apellido> tiene x revisiones restantes”
- “La devolución fue no válida, decisión revertida, <apellido> tiene x revisiones restantes”

3.1.8. Si la repetición en video no está disponible o la revisión del doble pique, doble golpe o llevada no es concluyente, el jugador conserva la revisión. El MR entonces anuncia:

- “La repetición en video no está disponible actualmente por problemas técnicos. Se mantiene la decisión original”
- “Inconclusa, Yes Let, <apellido> tiene x revisiones restantes”

3.2. Decisión del Árbitro de Video

3.2.1. El MR conserva el derecho de consultar cualquier decisión, incluyendo doble piques, doble golpes o llevadas con el VR ante una apelación sobre la que aún no ha dado una decisión si no está seguro de cuál debe ser el fallo. El MR puede solicitar una “Decisión del Árbitro de Video” tantas veces como sea necesario, y esto **no** cuenta como una revisión del jugador.

3.2.2. El MR inicia la solicitud anunciando:

- “Decisión del Árbitro de Video sobre la apelación de <apellido del jugador>”
- “Árbitro de Video, por favor revise la devolución de <apellido> en la esquina delantera izquierda”

3.2.3. El VR toma la decisión final, que será anunciada por el MR:

- “Stroke para <apellido>”
- “Yes Let”
- “No Let”
- “La devolución fue buena”
- “La devolución fue no válida”

3.3. Reversión por parte del Árbitro de Video

3.3.1. Los jugadores no pueden solicitar revisión sobre cuntos de línea o chapa.

3.3.2. Si el VR observa una evidencia concluyente en la repetición, puede comunicarla al MR antes del inicio del siguiente *rally*, para asegurar un resultado justo.

3.3.3. En ese caso, el MR anuncia:

- “El Árbitro de Video tiene evidencia concluyente de que la pelota fue buena, punto para <apellido>”
- “El Árbitro de Video tiene evidencia concluyente de que la pelota fue baja, punto para <apellido>”
- “El Árbitro de Video tiene evidencia concluyente de que la pelota fue dentro, punto para <apellido>”
- “El Árbitro de Video tiene evidencia concluyente de que la pelota fue fuera, punto para <apellido>”

APÉNDICE 4 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR

La WSF recomienda que todos los jugadores de squash deberían utilizar elementos de protección ocular, construidos de acuerdo a Estándares Nacionales apropiados, dispuestos adecuadamente sobre los ojos en todo momento durante una partida, incluyendo el calentamiento, tanto en una partida social como durante ligas o campeonatos. Es responsabilidad del jugador asegurar que la calidad del producto utilizado sea la apropiada para el uso previsto.



El uso de elementos de protección ocular es obligatorio en todos los eventos de dobles y de menores avalados por la WSF.

Se puede obtener una lista de los elementos de protección ocular certificados por la WSF aquí:
<http://www.worldsquash.sport/certified-eyewear/>

APÉNDICE 5 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Las especificaciones siguientes son definidas y acordadas por la Comisión de Canchas y Equipamiento. Todas las especificaciones técnicas vigentes pueden encontrarse en el sitio web de las WSF
<https://www.worldsquash.sport/>

Especificaciones de la Cancha:

<https://www.worldsquash.sport/court-construction/>

Especificaciones de las Pelotas de Squash:

<https://www.worldsquash.sport/rackets-balls/racket-ball-specifications/>

Dimensiones de una Raqueta de Squash:

<https://www.worldsquash.sport/rackets-balls/racket-specs/>

APÉNDICE 6 – COACHING

Se considera coaching a toda acción de comunicación, consejo o instrucción de cualquier tipo y por cualquier medio dirigida a un jugador. Durante un partido sólo está permitido en los intervalos entre juegos.

Tecnología de Análisis de Jugadores

La tecnología de análisis de jugadores como se detalla a continuación puede incorporarse al equipamiento de juego de los jugadores siempre que tal equipamiento se mantenga en conformidad con las especificaciones definidas en el Apéndice 5. Cualquier equipamiento que sea colocado en el cuerpo de un jugador debe cumplir las Reglas.

La tecnología de análisis de jugadores es equipamiento que pueda desempeñar alguna de las funciones siguiente respecto a la información sobre el desempeño del jugador:

- A. Grabación
- B. Almacenamiento
- C. Transmisión
- D. Análisis
- E. Comunicación con el jugador por cualquier tipo de medio.

La tecnología de análisis de jugadores puede grabar y/o almacenar información durante un partido, pero tal información no podrá ser utilizada por el jugador durante un partido.



Traducido al español en julio de 2025 por:

**Comité de Arbitraje de la
Confederación Sudamericana de Squash**

Email: contacto@cssquash.com

Website: www.cssquash.com

Instagram: [@cssquash](https://www.instagram.com/cssquash)

Publicado en septiembre 2025 por:

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

Teléfono: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org