

- **Obstrucciones**

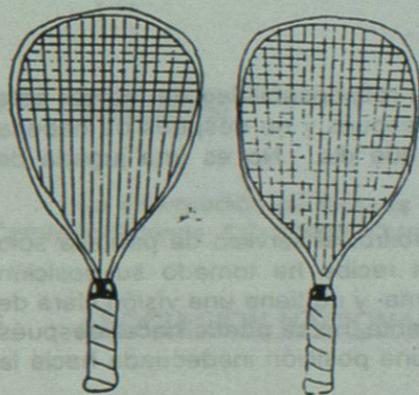
Generalmente, las obstrucciones funcionan igual que los servicios pantalla. Solo la persona que va por el tiro puede detener el juego marcando un obstáculo, y debe hacerlo inmediatamente no esperar hasta que haya visto qué tan bueno o no fue su tiro. Si quien cometió el obstáculo cree que puede hacer un regreso efectivo en vez de un contacto físico o pantalla que haya ocurrido, puede continuar jugando.

- **Obstáculo punto**

Ya que estos son usualmente no intencionales, suceden hasta en los juegos más amistosos. El primer jugador que se de cuenta que ha cometido un error, simplemente le otorga el recobro a su oponente. Si un jugador cree que su oponente es culpable del obstáculo y no se declara responsable, el jugador "ofendido" puede apelar. Entonces, el jugador que obstaculizó debe reconocerlo o negarlo, pero lo primero solo puede hacer el mismo.

- **Dispuestas.**

Si alguno de los jugadores, por cualquier razón desea tener un árbitro, se considera como cuestión de cortesía que el otro jugador esté de acuerdo y que se encuentre un árbitro elegido por ambos jugadores. Si no hay árbitro y surge alguna duda sobre alguna regla, se buscará algún otro jugador con mayor experiencia. Después, del partido, consulte a la asociación de raquetbol de su Estado para encontrar la respuesta.



# SQUASH

## FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

## HISTORIA DEL SQUASH

### Historia

El Squash tuvo su origen en Harrow School, Inglaterra, a principios del siglo XIX como una variante de otro deporte mucho más antiguo, el raquets. Este deporte se extendió rápidamente por todo el mundo. A principios de la primera Guerra Mundial, se habían establecido federaciones nacionales en USA, Canadá y Sudamérica; en el periodo de entreguerra, el ejército inglés construyó fronteras en la India, Pakistán y Egipto. Pero el verdadero florecimiento de popularidad empezó en los años 60, cuando se extendió la idea de lo útil que era este deporte para mantenerse en forma. La introducción de paredes de cristal en la parte posterior posibilitó la retransmisión televisiva, con la que este deporte tuvo una audiencia mayor de lo que antes había sido posible. La federación internacional, la International Squash Raquets Federation (ISRF) se fundó en 1967.

### SINOPSIS

El Squash es un deporte de pelota y raqueta que se juega en un frontón cerrado; los jugadores consiguen puntos lanzando pelotas que los oponentes no pueden devolver. La forma más usual son los partidos individuales, pero los dobles son también populares en Norteamérica.

### JUGADORES

El jugador con derecho a servir se llama "hand-in"; el jugador que recibe es el "hand-out".

### PUNTUACION

El partido consta de tres o cinco juegos. El jugador que gana 9 puntos gana el juego. Sin embargo, cuando la puntuación alcanza los 8 iguales, el "hand-out" puede decidir proseguir el juego a 10 puntos. En tal caso gana el jugador que obtiene 2 puntos más.

## REGLAS OFICIALES

### 1. SORTEO DEL SERVICIO

Antes de comenzar el partido, se sorteará el derecho de servir o de recibir el servicio. Cada uno de los jugadores escogerá un lado de la raqueta, se hará girar ésta y ganará el derecho de elegir, el que hubiere escogido el lado que quedó hacia arriba. El que hace el servicio lo retiene hasta perder el tanto, en cuyo caso pierde el servicio.

### 2. SERVICIO

- a) El que efectúa el servicio, deberá estar parado, por lo menos con un pie en el suelo dentro de la caja de servicio, sin tocar las líneas que delimitan dicha caja, hasta el momento en que la pelota sea tocada o despedida por la raqueta. El servicio deberá ir directamente hacia el frontis, arriba de la línea de servicio y abajo de la línea superior del frontis antes de tocar ninguna otra pared de la cancha. Después de pegar en el frontis deberá botar (exceptuando cuando es devuelto de aire por el contrario), dentro de la zona contraria de donde se efectuó el servicio, ya sea antes o después de haber tocado cualquier pared o paredes de la cancha. Una pelota puesta en juego en los términos anteriores se considerará como un buen servicio, en caso contrario será "Falta".
- b) Si el primer servicio es "Falta", el jugador que está sirviendo, tendrá un segundo servicio que también se hará desde la misma caja de servicio de donde se efectuó el anterior. Si el que efectúa el servicio, comete dos "Faltas" consecutivas, pierde el tanto. Un servicio declarado "Falta", suspende el juego del tanto; sin embargo, el receptor podrá pegar de aire a cualquier servicio que haya pegado en el frontis de acuerdo con esta regla, aún cuando el servicio pudiere botar fuera de la zona apropiada de recepción del servicio y obligará a los jugadores a continuar el juego del tanto hasta que el mismo sea ganado por alguno de ellos.
- c) Al comienzo de cada juego y en cada ocasión en que cambie de manos el servicio; el servicio se podrá hacer de cualquiera de las cajas de servicio que elija el que está sirviendo. En los tantos sucesivos y hasta que el servicio no se pierda o se termine el juego (set), el que tenga el servicio deberá alternar las cajas de servicio.
- d) Si el servicio se efectúa de caja equivocada, no habrá sanción alguna y el servicio se considerará como hecho de la caja correcta. Sin embargo, el servicio efectuado de una caja equivocada puede ser anulado por el árbitro antes de que el receptor intente devolverlo o por el propio jugador que debe hacer el regreso si no intenta hacer la devolución, en cuyo caso el servicio se repetirá de la caja correcta.
- e) La pelota se encuentra en juego desde el momento en que se efectúa el servicio, o sea al ser tocada o despedida por la raqueta del jugador que está sirviendo y hasta que: (1) el tanto se decida; (2) se declare que el servicio fue "Falta" en los términos del párrafo (a) que antecede; o (3) el punto sea "Vuelta" o "Tanto por Obstrucción" de conformidad con las reglas 9 y 10 de este ordenamiento.

### 3. DEVOLUCION DEL SERVICIO Y JUEGO SUBSECUENTE.

- a) Se considera hecha la devolución en el momento en que la pelota toca la raqueta del jugador que está haciendo la devolución. Para hacer una devolución buena, tanto del servicio como de cualquiera otra jugada, la pelota deberá ser golpeada de aire o antes de que bote dos veces en el suelo y deberá llegar de aire al frontis, arriba de la chapa inferior y abajo de la línea superior, pudiendo tocar cualquier pared o paredes antes o después que llegue al frontis. No será válida la devolución cuando la pelota sea "acarreada" o golpeada dos o más veces.
- b) El receptor de un servicio que no devuelva a buena la pelota, pierde el tanto. Cuando el jugador hace una buena devolución del servicio, los jugadores se alternarán para hacer sus devoluciones hasta que uno de ellos deje de hacer una buena devolución. El jugador que deje de hacer una buena devolución pierde el tanto.
- c) El jugador en turno para devolver la pelota podrá intentar golpearla cualquiera que sea el número de veces que desee, hasta que la toque o la pelota haya dado dos botes en el piso.
- d) Si en cualquier momento, después de efectuado el servicio la pelota pega fuera del área de juego de la cancha (techo, luces u otras obstrucciones en o arriba de la zona de juego) el jugador que haya golpeado la pelota pierde el tanto, salvo que sea "vuelta" o "tanto por obstrucción" (ver reglas 9 y 10).

### 4. LA CUENTA

Cada tanto ganado por un jugador aumentará uno en su cuenta.

### 5. JUEGO

El jugador que primero llegue a 15 tantos ganará el juego (set) excepto:

- a) En trece iguales. El jugador que haya llegado primero a 13 tantos, deberá elegir cualquiera de las siguientes alternativas antes de efectuar el siguiente servicio:
  1. Jugar 5 tantos más para que el juego sea a 18 tantos (set de cinco tantos).
  2. Jugar tres puntos más para que el juego sea a 16 tantos (set de tres tantos).
  3. No aumentar puntos extras, en cuyo caso el juego será a quince tantos originales.

- b) En catorce iguales, siempre que la cuenta no se hubiere empatado antes en trece, el jugador que llegue primero a catorce tantos, deberá elegir cualquiera de las siguientes alternativas antes de que se efectúe el siguiente servicio:

1. Jugar tres puntos más para que el juego sea a diecisiete tantos (set de tres tantos).
2. No jugar tantos extras, en cuyo caso el juego será a los quince tantos originales.

### 6. PARTIDO

El jugador que primero gane tres juegos (sets), ganará el partido, excepto cuando el partido se le conceda a un jugador por descalificación, retiro o abandono (default) del contrario.

### 7. DERECHO DE JUGAR LA PELOTA LIBREMENTE.

Inmediatamente después de golpear la pelota, el jugador que haya efectuado el golpe, deberá quitarse del camino de su contrario y, además:

- a) Deberá permitir a su contrario una justa visión de la pelota; sin embargo, la interferencia a la visión para que su contrario siga la trayectoria de la pelota no se considerará vuelta.
- b) Deberá dar a su contrario una buena y justa oportunidad para llegar y golpear la pelota libremente en el lugar de la cancha y en la posición que éste elija.
- c) Deberá permitir a su contrario jugar la pelota a cualquier parte del frontis o a cualquiera de las paredes laterales, cerca del frontis.

### 8. BOLA EN JUEGO QUE TOQUE A ALGUN JUGADOR.

- a) Si una bola en juego, después de pegar en el frontis, pero antes de que sea devuelta, toca a cualquiera de los jugadores o a cualquier cosa que lleven o usen (excepto la raqueta del jugador que está haciendo la devolución), el jugador que haya sido tocado por la pelota pierde el punto, excepto por lo dispuesto en la regla 9, párrafo (a) y (b).

- b) Si la pelota que está en juego, toca al jugador que hizo la devolución en último término o cualquier cosa que use o lleve (excepto la raqueta del jugador que está haciendo la devolución), el jugador tocado pierde el punto.
- c) Si una pelota en juego, después de haber sido devuelta, pega al contrario del golpeador o cualquier cosa que lleve o use antes de llegar al frontis se estará a lo siguiente:
- 1) El jugador que haga la devolución pierde el tanto si su devolución no fuere a llegar a buena.
  - 2) El jugador que hace la devolución ganará el tanto si la pelota hubiere ido directamente de su raqueta al frontis, sin antes tocar ninguna pared, excepto por lo dispuesto en el inciso 3 (c) y 4 de esta misma regla.
  - 3) El tanto será considerado "vuelta" de acuerdo con la regla 9, si la devolución, a no ser por la interferencia en la jugada, hubiera podido llegar al frontis, y (a) hubiere tocado alguna otra pared antes de llegar al frontis, (b) hubiere tocado alguna otra pared antes de pegar al contrario del golpeador o (c) si el jugador que hizo la devolución hubiera girado alrededor para golpear la pelota del lado contrario al que pasó en su viaje hacia el rebote.
  - 4) Si un jugador le tira a la pelota y falla o hace la finta de tirarle, puede hacer todavía el intento de regresarla. Si después de no darle, la pelota toca al adversario o cualquier cosa que lleve o use:
    - a) Si el jugador hubiera hecho con una buena devolución de no haber sido por la interferencia, el tanto se considerará "vuelta".
    - b) Si el jugador no hubiera podido hacer una buena devolución, este jugador pierde el tanto.

Si cualquier intento posterior de devolver la pelota tiene éxito, pero la pelota toca, en su viaje hacia el frontis, al adversario o cualquier cosa que lleve o use y la Regla 8, (C-2) es aplicable, el tanto se considerará "vuelta".

## 9. VUELTA

Vuelta es la repetición de un tanto.

Al repetirse un tanto, el jugador que tiene el servicio (1) tiene derecho a dos servicios, aún cuando en el tanto que se repite hubiere tenido una Falta en su primer servicio; (2) deberá sacar de la caja de servicio correcta, aún cuando hubiere sacado de la caja equivocada en el tanto que se repite y, (3) si iniciaba su servicio en el tanto que se repite, el jugador que está sirviendo podrá hacerlo de la misma caja de servicio en que hizo su servicio originalmente o de la otra, a su elección.

Además de las vueltas mencionadas en las reglas 2(c) y 8(c-3) las siguientes también serán "vueltas" si el jugador a quien le corresponde golpear la pelota, hubiere podido hacer una buena devolución pero se ve impedido por su contrario en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- a) Cuando el contrario hubiere violado la Regla 7.
- b) Cuando debido a la posición del contrario el que golpeó la pelota es tocado por la misma.
- c) Cuando el jugador se abstiene de golpear la pelota por temor fundado de lastimar a su contrario.
- d) Cuando el jugador a quien le corresponde golpear la pelota antes de golpearla o en el momento de estar golpeándola es tocado por su contrario, su raqueta o cualquier cosa que éste lleve o use.
- e) Cuando después del primer bote en el suelo, la pelota pegue en o arriba de la línea de la pared de rebote.
- f) Cuando la pelota se rompa durante el tanto. Si el jugador cree que la pelota se ha roto en el curso del tanto, deberá de cualquier manera terminar el tanto e inmediatamente después pedir "vuelta", dándole la pelota al árbitro para que sólo éste la examine. El árbitro concederá la "vuelta" si la pelota efectivamente está perforada.
- g) Cuando un jugador es distraído durante el curso de un tanto por dichos o actos de su contrario.

El jugador que se sienta agraviada por alguno de los hechos enunciados anteriormente podrá solicitar "vuelta" o "tanto por obstrucción" (ver regla 10). La solicitud de "vuelta" por un jugador, automáticamente implica la solicitud de "tanto por obstrucción". A la petición del jugador, el árbitro declarará "vuelta", tanto por obstrucción, o "no vuelta". Se considerará que se ha solicitado "vuelta" cuando un jugador grita "pido", "vuelta", "let" o suspende el juego con intención evidente de pedir vuelta. No se concederá "vuelta" cualquiera que sea la situación o el golpe que ejecute el jugador, salvo que sea solicitada la "vuelta" antes de golpear la pelota o en la acción de golpear la pelota o en el momento preciso de golpear la pelota. El jugador que pide vuelta suspende el juego y asume el riesgo de perder el punto en caso de que la decisión del árbitro le sea adversa.

El árbitro no podrá declarar ni concederá una "vuelta", de conformidad con esta regla, salvo a petición del jugador, excepto en los siguientes casos:

- 1) Cuando el juego se vea alterado por hechos fuera del control de los jugadores.
- 2) Cuando un jugador esté expuesto a ser lesionado seriamente.

## 10. TANTO POR OBSTRUCCION (LET POINT)

El tanto por obstrucción es la concesión de un tanto a un jugador cuando su contrario innecesaria e intencionalmente viola las reglas 7 (b), 7 (c) o 9 (g).

Una violación da lugar a "tanto por obstrucción" (let point) cuando (1) el jugador deja de hacer el esfuerzo necesario dentro del ámbito de sus facultades normales para evitar tal violación y, consecuentemente, priva a su contrario de una oportunidad manifiesta para intentar un tiro ganador, (2) el jugador, repetidamente, deja de hacer el esfuerzo necesario, dentro del ámbito de sus facultades normales, para evitar obstrucciones en el juego o, (3) repetidamente distrae a su contrario por dichos o hechos durante el curso del partido. El árbitro no podrá conceder un "tanto por obstrucción", salvo que el jugador pida "vuelta" o "tanto por obstrucción" (ver Regla 9).

Si el partido está jugándose sin árbitro y el jugador que obstruye la jugada no considera que ha violado innecesariamente las Reglas 7(b), 7(c) o 9(g) el tanto se jugará "vuelta".

## 11. CONTINUIDAD DEL JUEGO.

El juego deberá ser continuo desde el primer servicio de cada juego (set) hasta que éste termine. El partido en ningún caso podrá suspenderse con objeto de permitir a un jugador a que recobre su fuerza o su aire. Esta disposición deberá aplicarse rigurosa y estrictamente. El árbitro es el único que puede decidir si hay retraso innecesario de juego y, después de amonestar al jugador que dé causa, lo deberá descalificar.

Entre cada juego (set) el partido podrá suspenderse por cualquier jugador por un tiempo que no exceda de dos minutos. Entre el tercer y cuarto juego, el partido puede ser suspendido por cualquiera de los jugadores por un tiempo que no exceda de cinco minutos. Excepto durante el período de cinco minutos que se concede después del tercer juego, ningún jugador podrá abandonar la cancha sin previo permiso del árbitro.

En casos especiales, siempre y cuando no se infrinja lo establecido en esta regla, el árbitro podrá suspender el juego por el tiempo que estime necesario.

En caso de que el árbitro suspenda el partido por lesión de algún jugador, el partido deberá reanudarse dentro de la hora siguiente y en el tanto y juego en que se suspendió. En caso de no poderse reanudar el juego, el árbitro declarará la descalificación del jugador lesionado. Cuando la lesión del jugador consista, exclusivamente, de un desgarramiento muscular, luxación o calambre, el juego sólo se suspenderá por una única ocasión para ese jugador, y por un período de tiempo que no puede exceder de cinco minutos; y en caso de reincidencia, sin que pueda continuar el juego, el árbitro deberá declarar inmediatamente la descalificación del jugador, salvo por lo dispuesto en la regla 15(g). El árbitro es la única autoridad capacitada para determinar la clase de lesión sufrida por el jugador y en consecuencia deberá determinar, bajo su exclusiva responsabilidad, el tiempo de la suspensión.

## 12. INDUMENTARIA Y EQUIPO.

- a) La indumentaria del jugador deberá ser blanca, color pastel liso o combinación de camisa color paster liso y pantalón blanco o viceversa. Para las damas, la indumentaria deberá ser blanca o color pastel liso.

Cualquier controversia sobre el color de la indumentaria de los jugadores, será decidida, en definitiva, por el árbitro.

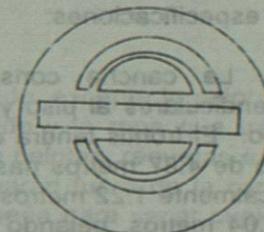
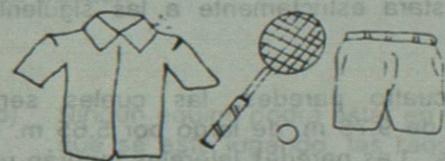
- b) La pelota oficial para individuales será neumática, de hule o de algún compuesto similar al hule, en todo caso su color deberá ser oscuro y con las siguientes medidas y especificaciones:

La pelota oficial será aquella que periódicamente apruebe la Federación Mexicana de Squash, A.C.

- c) El marco de la raqueta deberá ser construido totalmente de madera, el cual tendrá forma circular; con un diámetro máximo de 23.75 cms. El largo total de la raqueta no podrá exceder de 68.5 cms., debiendo tener un peso aproximado de 280 grs. Se encordará con cuerda tripa de gato, o con algún otro material sustituto, siempre que este material no sea metálico.

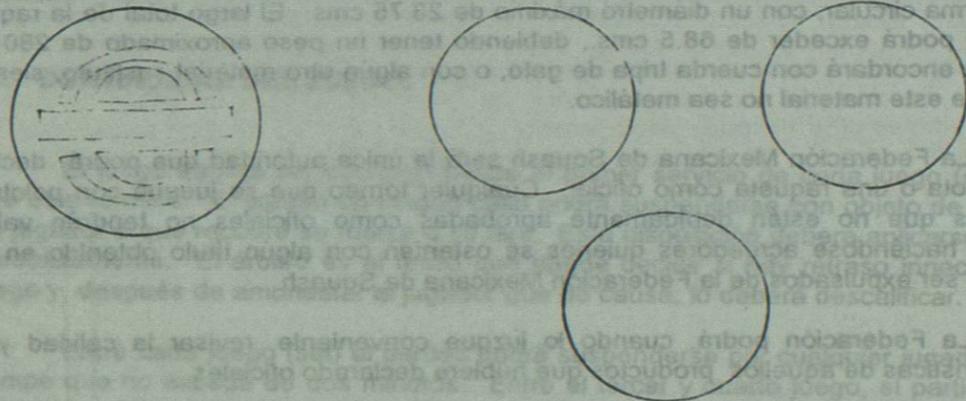
La Federación Mexicana de Squash será la única autoridad que podrá declarar una pelota o una raqueta como oficial. Cualquier torneo que se juegue con pelotas o raquetas que no estén debidamente aprobadas como oficiales no tendrán validez alguna, haciéndose acreedores quienes se ostenten con algún título obtenido en esa forma a ser expulsados de la Federación Mexicana de Squash.

La Federación podrá, cuando lo juzgue conveniente, revisar la calidad y las características de aquellos productos que hubiere declarado oficiales.



### 13. ESTADO DE LA PELOTA.

- La pelota no podrá ser artificialmente calentada o enfriada antes o durante el partido.
- La pelota, aún cuando no se haya perforado, podrá ser cambiada en cualquier momento, siempre que no sea en el curso de un tanto y solo por acuerdo de ambos jugadores o por decisión del árbitro. En este caso el tanto anterior quedará firme.
- Una pelota se considerará rota o perforada, cuando tiene una rajada que atraviesa la misma, de la parte exterior hasta la parte inferior. Para determinar el estado de la pelota, se oprimirá ésta con la fuerza suficiente para cerciorarse del grado del posible daño. Una pelota rota será repuesta y el tanto anterior se jugará "vuelta". Ver Regla No. 9 (f).



### 14. CANCHA.

- La cancha de individuales (singles) se ajustará estrictamente a las siguientes especificaciones:

La cancha consistirá en un piso y cuatro paredes, las cuales serán perpendiculares al piso y formarán un rectángulo de 9.75 m. de largo por 5.65 m. de ancho. El frontis tendrá una altura de 4.87 metros. Las paredes laterales tendrán una altura de 4.87 metros hasta una distancia de 6.70 metros del frontis, en donde bajarán verticalmente 1.22 metros, continuando en línea recta y paralela al piso en una distancia de 3.04 metros, bajando nuevamente en forma vertical hasta la pared de rebote. La pared de rebote tendrá una altura de 1.98 metros. Se recomienda que el techo tenga una altura mínima de 5.80 metros sobre el nivel del piso.

Todas las líneas que delimiten la cancha o áreas de juego, deberán estar pintadas de rojo, de 2.54 cm. de ancho, excepto por la línea de la chapa que será hasta 3.24 cm. de ancho.

En el frontis se pintará una línea de servicio que irá de un extremo a otro del mismo paralela al piso y cuya parte superior estará a una altura de 1.98 metros del propio piso. La chapa irá en la parte inferior del frontis y a lo largo del mismo y tendrá una altura sobre el nivel del piso de 43.18 cm. Esta chapa deberá ser de un material que permita, por el sonido, indicar claramente que la pelota ha golpeado fuera del área de juego del frontis. La chapa deberá estar separada 3 cm. del frontis y la parte superior de dicha chapa tendrá un desnivel de 45° que deberá llegar al paño del frontis con objeto de que el cambio de trayectoria de la pelota al golpear ésta sobre la chapa indique también que ésta ha golpeado fuera del área de juego.

Toda la chapa, excepto por la línea roja que va en la parte superior de la misma, deberá ser blanca o de un color claro igual al frontis a las paredes laterales, a la pared de rebote y al piso de la cancha.

La pared de rebote estará limitada en la parte superior por una línea que se extenderá de un lado al otro de la misma paralela al piso y cuya parte inferior estará a 1.98 metros del piso.

En el piso de la cancha se pintará una línea denominada de servicio que se extenderá de un lado al otro de la cancha paralela a la pared de rebote y a una distancia de 3.04 metros de dicha pared de rebote. Perpendicularmente a esta línea al centro de la cancha, se pintará otra línea que irá de la línea de servicio a la pared de rebote, delimitándose en esta forma las zonas de servicio. Habrá dos cajas de servicio, cada una de ellas en forma de cuarto de círculo, con un radio de 1.37 metros, trazada de la línea de servicio hacia la parte posterior de la cancha hasta que dicha línea curva llegue a la pared lateral.

Se recomienda que las paredes de la cancha y el piso sean pintadas en blanco mate o semi-mate. Solo en el caso de que la cancha esté recubierta de madera ésta podrá dejarse de color natural claro.

La Federación Mexicana de Squash es la única autoridad que puede declarar una cancha como oficial. Ningún torneo que se juegue en canchas no aprobadas como oficiales tendrá validez alguna, haciéndose acreedores quienes se ostenten con algún título obtenido en estas canchas a ser expulsados de la Federación Mexicana de Squash.

- Ningún equipo podrá estar en la cancha durante el partido, excepto la pelota con que se esté jugando, las raquetas que se estén usando y la ropa que traigan puesta los jugadores. Cualquier otro equipo, tales como pelotas, raquetas extras, sweaters que no se lleven puestos, toallas, etc. se dejarán fuera de la cancha. Un jugador que requiera de un trapo o una toalla pequeña para secar cualquier cosa que lleve o use, deberá guardarlo en su bolsa o atarlo en su cintura.