



CANCHA DE SQUASH

15. ARBITRO

- El árbitro será la única autoridad que controle el juego. Este control lo ejercerá desde el momento en que termine el último tanto del partido. El árbitro podrá limitar el tiempo de calentamiento de los jugadores a 5 minutos y podrá dar por terminado el calentamiento que exceda a este lapso.
- Las decisiones del árbitro en todo lo referente al juego serán definitivas, excepto por lo dispuesto en el párrafo c) de esta Regla.
- Se podrá nombrar dos jueces que resolverán las apelaciones que hagan los jugadores de las decisiones del árbitro. Cuando los jueces antes mencionados estén actuando en un partido, el jugador puede apelar las decisiones al árbitro, quien tiene el derecho de interrogar primero a cualquiera de los dos jueces, que, indistintamente, elija.

Las decisiones a que se refieren las Reglas 11, 12(a), 1, 15(a) y 15(f) no son apelables. Si un juez coincide en su decisión con el árbitro, la decisión del árbitro quedará firme; si ambos jueces disienten del árbitro, la decisión de los jueces será la que prevalezca quedando por consiguiente revocada la decisión del árbitro. Los jueces no podrán dar ninguna decisión salvo en el caso que exista una apelación.

La decisión de los jueces será dada a conocer por el árbitro inmediatamente.

- Un jugador no tiene derecho a solicitar que se remueva o sustituya al árbitro o a alguno de los jueces durante el curso del partido. En torneos organizados por la Federación Mexicana de Squash los árbitros y jueces nombrados por ella no podrán ser recusados.
- Los jugadores no deberán dar la razón de su solicitud de "vuelta" o de "tanto por obstrucción" o de su apelación, salvo que el árbitro o los jueces le pidan al jugador que aclare la causa de su petición.
- El árbitro cuando esté actuando sin jueces, después de advertir debidamente a un jugador, podrá descalificarlo por sus hechos o por sus dichos antideportivos o inconvenientes durante el juego de squash.
- El árbitro podrá descalificar, sin necesidad de advertencia previa, y de acuerdo con ambos jueces ((cuando está actuando con ellos) a un jugador cuando en su opinión, el jugador ha lesionado por imprudencia manifiesta o deliberadamente a su contrario.

Cuando el árbitro esté actuando con la asistencia de dos jueces, podrá discrecionalmente y en acuerdo con ambos jueces, descalificar a un jugador sin necesidad de advertencia previa, por hechos, dichos o conducta inconveniente al juego de squash.

REGLAMENTO DE TORNEOS

1. Los torneos auspiciados por la Federación Mexicana de Squash, A.C., serán los siguientes:

- 1) **TORNEO MEXICANO**

1a., 2a., 3a., 4a., fuerza, Veteranos y Mayores.

- 2) **TORNEO DE RANQUEADOS**

- 3) **CAMPEONATO NACIONAL**

1a., 2a., 3a., 4a., fuerza, Veteranos y Mayores.

- 4) **CAMPEONATO NACIONAL JUVENIL**

Juvenil Mayor en 1a., y 2a., fuerza, Juvenil Menor en 1a., y 2a., fuerza, Infantil Mayor e Infantil Menor.

2. Todos los participantes de estos torneos deberán ser del sexo masculino y estar afiliados individualmente a la Federación Mexicana de Squash, A.C.

3. Podrá jugar en 4a. fuerza los jugadores que nunca antes hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 4a. fuerza y no hayan sido finalistas ni semifinalistas. Estos primeros lugares deberán jugar en fuerzas superiores. No podrán jugar en 4a. fuerza jugadores que hayan participado anteriormente en fuerzas superiores (a menos que expresamente se lo autorice el Comité Directivo).

4. Podrá jugar en 2a. fuerza los jugadores que nunca hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 3a. fuerza y no hayan sido finalistas. Estos dos primeros lugares deberán jugar en fuerza superiores. No podrán jugar en 3a. fuerza los jugadores que hayan participado anteriormente en fuerzas superiores (a menos que expresamente el Comité Directivo se lo autorice).

5. Podrán jugar en 2a. fuerza los jugadores que nunca antes hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 2a. fuerza y no hayan sido finalistas. Estos dos primeros lugares deberán jugar en 1a. fuerza. No podrán jugar en 2a. fuerza los jugadores que hayan participado anteriormente en 1a. fuerza, a menos que éstos hayan sido invitados por el Comité Directivo para completar una gráfica de 1a. fuerza, (o haya una autorización expresa de dicho Comité).

6. Podrá jugar en 1a. fuerza los jugadores clasificados en esta categoría, los finalistas de 2a. fuerza de torneos anteriores y los jugadores de 2a. fuerza o juveniles invitados por el Comité Directivo.

7. Podrán jugar en la categoría de Veteranos aquellos jugadores que cumplan 40 años o más cualquier día del año en que se celebre el torneo.

8. Podrán jugar en la categoría de Mayores aquellos jugadores que cumplan 50 años o más cualquier día del año en que se celebre el torneo.

9. Podrá jugar en la categoría Juvenil Mayor aquellos jugadores que no hayan cumplido 19 años el 1o. de Octubre anterior al torneo. En 1a. fuerza podrán jugar todos los jugadores que cumplan este requisito. En 2a. fuerza podrán jugar los jugadores autorizados para ello por el Comité Directivo.

10. Podrá jugar en la categoría Juvenil Mayor aquellos jugadores que no hayan cumplido 16 años el 1o. de octubre anterior al torneo.

11. En el Torneo Mexicano podrá participar solamente aquellos jugadores de nacionalidad mexicana y los extranjeros que tengan más de 6 meses de radicar en México.

12. En el Campeonato Nacional podrán participar aquellos jugadores de nacionalidad mexicana y cualquier jugador extranjero previa autorización del Comité Directivo.

13. En el Torneo de Ranqueados podrán jugar los 8 primeros jugadores que tengan ranqueo nacional y los jugadores que, a criterio del Comité Directivo, tengan méritos suficientes de acuerdo con sus actuaciones anteriores en torneos Nacionales individuales.

El Torneo de Ranqueados se jugará bajo el sistema que determine el Comité Directivo en cada caso y quedarán clasificados únicamente 10 jugadores.

14. El Comité Directivo decidirá la forma de competencia en las categorías de Veteranos, Mayores, Juvenil Mayor, Juvenil Menor e Infantil de acuerdo con el número de participantes inscritos.

15. Las fuerzas 1a., 2a., 3a. y 4a., se jugarán bajo el sistema de eliminatoria sencilla, a menos que por el bajo número de participantes inscritos, el Comité Directivo decida jugar a Round Robin, en cuyo caso regirá lo estipulado en el inciso 17.

16. En los torneos que se jueguen bajo el sistema de Round Robin, ya sea general o en grupos, el ganador será aquel jugador que hayan ganado mayor número de partidos ganados, y así sucesivamente. En caso de empate entre dos jugadores, el ganador será el vencedor de un nuevo encuentro. En caso de empate entre tres o más jugadores quedará mejor clasificado aquel que haya ganado mayor número de sets en relación con los sets que haya perdido, es decir se dividirán los sets perdidos entre los sets ganados y el resultado menor gana. Ejemplo.

Jugador A: 14 sets ganados y 8 sets perdidos.

Jugador B: 12 sets ganados y 5 sets perdidos.

Jugador C: 12 sets ganados y 6 sets perdidos.

A: $8 - 14 = 0.571$

B: $5 - 12 = 0.416$

C: $6 - 12 = 0.500$

El ganador es el jugador B por haber obtenido el resultado menor. Después quedará el jugador C en la clasificación, y por último el jugador A.

Estas formas de desempate se tomarán en cuenta, a menos que haya indicaciones expresas del Comité Directivo antes de que empiece la competencia, para usar diferentes formas de desempate.

17. Cuando se juegue a Eliminatoria Sencilla, la gráfica tendrá las siguientes características: habrá un sembrado como mínimo por cada cuatro lugares de la gráfica que se utilice; por ejemplo, en una gráfica de 16, habrá 4 jugadores sembrados como máximo; en una gráfica de 32, habrá 8 jugadores sembrados como máximo. Se utilizará siempre una gráfica cuyo número de lugares represente una potencia de 2, (8, 16, 32, 64) y que corresponderá al número siguiente, mayor al número de jugadores inscritos. El número de "byes" se sacará por la diferencia del número de lugares de la gráfica y el número de jugadores inscritos. Cuando los jugadores sembrados sean solamente jugadores nacionales, se colocarán en la gráfica en la forma que indica el ejemplo núm. 1; en el caso de que haya jugadores sembrados nacionales y extranjeros, se colocarán en la forma que se indica en el ejemplo núm. 2; todos los demás jugadores se colocarán por sorteo.

En caso de que el número de "byes" sea par, se colocará la mitad de ellos en la primera mitad de la gráfica empezando por la parte superior; la otra mitad de "byes" se colocará en la segunda mitad de la gráfica empezando por la parte inferior. En el caso de que el número de "byes" sea impar, se colocará un "bye" más en la primera mitad como lo indica el ejemplo núm. 3.

18. La cuota de inscripción de cada torneo deberá estar pagada el día de cierre de inscripciones. Al jugador que no haya pagado esta cuota no se le tomará en cuenta para la gráfica.

19. Cada jugador deberá presentarse antes de la hora programada para su juego con el Representante del Comité Directivo; si no lo hace, el partido podrá marcarse perdido por default a la hora exacta.

20. Cada jugador deberá presentar para su juego una pelota en buen estado de las designadas como oficiales en cada torneo, a menos que el Comité Directivo anuncie que proporcionará las pelotas.

21. El Comité Directivo o su representante nombrará a los árbitros y jueces de los partidos, los cuales serán irrecusables. Solamente el Comité Directivo o su Representante podrá cambiar a los árbitros y/o jueces en caso necesario.

