

# REGLAMENTO DE SQUASH:

## PRESENTACIÓN

La realización del Reglamento de Squash Bola Blanda, es producto del trabajo realizado por distinguidos miembros de la Asociación de Squash del Distrito Federal, en particular por la Comisión de Jueces y Reglamento, destacando la participación de los señores Francisco Montero Morales, presidente fundador de la institución y miembro del actual Comité Ejecutivo, con el cargo de Comisario, y Leopoldo Cobarrubias, destacado colaborador de la ASDF y miembro, además, de nuestra Comisión Técnica. Debido a los radicales cambios que ha sufrido nuestro deporte por la transición de bola dura a bola blanda, con todo lo que ello implica, nos obliga a mantener al tanto, sobre los mismos, a los squashistas de México, así como a actualizar los criterios en la materia, incluso en lo que se refiere a la construcción de nuevas canchas. La bola blanda, con la cancha “internacional”, es la modalidad que se ha impuesto en casi todo el mundo, además de ser la única reconocida por el Comité Olímpico Internacional, teniendo hasta el momento calidad de deporte panamericano. Elaborado en un lenguaje sencillo y práctico, este reglamento requirió para su elaboración de muchas horas de trabajo, traducciones y adaptaciones del reglamento que rige actualmente al squash a nivel mundial. Debido a que el squash es uno de los pocos deportes en los cuales el mismo deportista tiene la obligación, al menos en las primeras rondas, de ser juez o árbitro, es muy importante que todos los squashistas participen en por lo menos una de las Clínicas de Jueceo que organiza la ASDF a través de la comisión correspondiente. A nombre del squash mexicano, la ASDF quiere expresar su agradecimiento a la Comisión Nacional del Deporte porque, gracias a su esfuerzo, este reglamento de Squash, Bola Blanda, puede estar en tus manos.

*Diseño editorial: Juan José Joven.*



# Contenido

1.- Cómo se juega.	5	<b>APÉNDICE 1</b>	18
2.- El tanteo.	5	APÉNDICE 1.1 DEFINICIONES	18
3.- Cómo se ganan los puntos.	5	APÉNDICE 1.2 VOCES RECONOCIDAS	
4.- El servicio.	6	DE LOS ANOTADORES	19
5.- La jugada.	7	APÉNDICE 1.3 VOCES	
6.- Una buena devolución.	7	DE LOS ÁRBITROS	19
7.- Vuelta.	7	<b>APÉNDICE 2</b>	20
8.- Cómo se ganan las jugadas.	8	DIMENSIONES DE UNA	
9.- Golpear al adversario		CANCHA PARA INDIVIDUALES	20
con la pelota.	8	<b>APÉNDICE 3</b>	20
10.- Intentos posteriores		COLOR DE LA ROPA	
de jugar la pelota.	9	DE LOS JUGADORES	20
11.- Apelaciones.	9	<b>APÉNDICE 4</b>	21
12.- Interferencias.	10	CÓDIGO DE CONDUCTA	
13.- Cuándo se concede vuelta.	12	PARA LOS TORNEOS	21
14.- Bola nueva.	12	<b>APÉNDICE 5</b>	21
15.- Calentamiento.	13	CÓDIGO DE CONDUCTA	
16.- Continuidad del juego.	14	PARA LOS JUGADORES	21
17.- Conducta en la cancha.	15	CÓDIGO DE CONDUCTA	
18.- El control de un partido.	16	DEL ESPECTADOR	22
19.- Deberes del anotador.	16	CÓDIGO DE CONDUCTA	
20.- Deberes del árbitro.	16	PARA LOS PADRES	22



# REGLAMENTO DE SQUASH

## SINGLES

### BOLA BLANDA

Estas reglas han sido aprobadas por la World Squash Federation (WSF), la Federación Mexicana de Squash del Distrito Federal (ASDF) y están en vigor desde el primero de marzo de 1994.

#### 1.- Cómo se juega.

El juego de squash se practica entre dos jugadores, cada uno usando una raqueta de dimensiones reglamentarias, con una pelota de características normalizadas y en una cancha construida de acuerdo con las dimensiones aprobadas por la WSF.

#### 2.- El tanteo.

Un partido consiste en ganar 2 de 3 o 3 de 5 juegos (sets), a opción de los organizadores de la competencia. La puntuación puede llevarse de dos formas diferentes las cuales son: 2.1 Sistema Inglés a 9 puntos y 2.2 Sistema Americano a 15 puntos.

**2.1. En el tanteo del sistema inglés** cada juego se disputa a 9 puntos, es decir, el jugador que primeramente obtenga 9 puntos gana el juego. Al producirse un empate a 8 puntos, el jugador que primero haya alcanzado esa puntuación, podrá escoger antes de que se realice el siguiente servicio, continuar el juego a 9 puntos (conocido como a 9) o hasta 10 puntos (conocido como a 10); en éste

último caso el jugador que primero se anote 2 puntos gana el juego. El jugador que elige debe indicar claramente su elección al anotador, al árbitro y a su adversario. El anotador dirá **“una más”** o **“dos más”**, según haya elegido el jugador antes de que continúe el juego.

#### **2.2 En el tanteo del sistema Americano**

cada juego se disputa a 15 puntos, es decir, el jugador que primeramente obtenga 15 puntos, gana el juego. Al producirse un empate a 14 puntos, el jugador que primero haya alcanzado esa puntuación. Podrá escoger antes de que se realice el siguiente servicio, continuar el juego a 15 puntos (no set o un punto) o hasta 17 puntos (set de 3 puntos). El jugador que elige debe indicar claramente su elección al anotador, al árbitro y a su adversario; el anotador dirá **“no set”** o **“set de 3”**, según haya elegido el jugador, antes de que continúe el juego.

#### 3.- Cómo se ganan los puntos.

##### **3.1. En el sistema inglés** los puntos

solamente pueden ser obtenidos por el jugador que está al servicio, cuando el jugador que sirve gana la jugada, se anota el punto; cuando el jugador que recibe gana la jugada, pasa a realizar el servicio.

##### **3.2. En el sistema americano**, los puntos

se obtienen de dos formas, ganando un tanto o cuando los puntos son concedidos. Cada punto ganado o concedido a un jugador, aumentará un punto a su marcador.

## **4.- El servicio.**

**4.1.** El derecho al servicio inicial se decide por sorteo mediante el giro de la raqueta. De ahí en adelante el jugador al servicio continúa sirviendo hasta que pierde una jugada, en cuyo caso su oponente pasa entonces al servicio y este proceso continúa así a lo largo del desarrollo del partido. Al comienzo del segundo juego y de los juegos sucesivos, el ganador del juego previo tendrá el servicio.

**4.2.** En cada cambio de servicio y el principio de cada juego, el jugador al servicio puede elegir hacerlo desde cualquiera de los cuadros de saque, debiendo en adelante alternar el cuadro de saque, mientras permanezca al servicio; sin embargo, si la jugada termina en Vuelta o Let, deberá servir de nuevo desde el mismo cuadro de saque. Si el jugador realiza el saque desde el cuadro que no le corresponde, no habrá penalización y el juego deberá continuar y el servicio contará como si se hubiese realizado desde el cuadro correcto, excepto en el caso en que el jugador que recibe, sin intentar devolver el servicio, solicite que el saque se realice desde el cuadro que corresponde.

***Nota a los Anotadores:*** Si parece que el jugador al servicio se dispone a servir del cuadro que no corresponde, o los jugadores parecen indecisos sobre cuál es el cuadro correcto, el anotador indicará al jugador al servicio desde qué cuadro debe servir.

**4.3.** Para que un servicio sea bueno, no debe haber falta de pie; y la pelota, antes de ser golpeada, se dejará caer o se lanzará al aire y no tocará las paredes, el suelo, el techo o cualquier otro objeto colgado de las paredes o del techo; será servida directamente contra la pared delantera entre las líneas de saque y de límite de cancha, de forma que en su rebote caiga al suelo dentro del cuarto trasero de la cancha opuesta al cuadro del saque desde el que se ha realizado el servicio, sin tocar ninguna de su líneas, ya sea antes o después de tocar cualquier otra pared o paredes dentro de la cancha, a no ser que sea voleada. El servicio puede ser repetido sin penalización en caso de que un jugador, al dejar caer o lanzar al aire la bola, no realizase intento alguno de golpearla. Un jugador con el uso de un sólo brazo puede utilizar su raqueta para lanzar la bola al aire antes de golpearla.

**4.4.** Un servicio es válido, si no se realiza falta, según la regla 4.5.

**4.5.** Un servicio es falta:

**4.5.1.** Si en el momento de golpear la pelota, el jugador no tiene al menos parte de un pie en contacto con el suelo dentro del cuadro de saque, sin tocar la línea que delimita el cuadro (falta de pie). Parte del pie puede proyectarse por encima de la línea pero sin tocarla.

**4.5.2.** Si la pelota toca la línea de saque o por debajo de ella en el frontis, o contra cualquier parte de la cancha antes de tocar el frontis, o fuera de los límites de la cancha.

- 4.5.3. Si la pelota, después de golpear la pared delantera, toca primeramente el suelo sobre o delante de la línea media o sobre o fuera de la línea central, líneas que delimitan el cuarto trasero de la cancha exigida en la regla 4.3.
- 4.5.4. Si la bola toca las paredes, el suelo, el techo o cualquier objeto suspendido de las paredes o del techo, antes de ser golpeada.
- 4.5.5. Si el jugador al servicio hace un intento de golpear la pelota y falla.
- 4.5.6. Si, en opinión del árbitro, la pelota no es golpeada correctamente.
- 4.5.7. Si la bola es servida y cumple con las regla 4.3. y antes de botar en el suelo toca al jugador al servicio o cualquier cosa que lleve puesta o que sostenga.
- 4.6. El jugador al servicio no sacará hasta que el anotador haya terminado de cantar el tanteo.

**Nota a los Árbitros y Anotadores:** El Anotador no retrasará el juego por tener que cantar el tanteo. Sin embargo, si el jugador al servicio saca, o hace intento de servir previamente a que se haya cantado el resultado, el arbitro parará el juego y requerirá al jugador al servicio a que espere hasta que el marcador haya sido cantado por completo.

## **5.- La jugada.**

Después que un servicio válido se ha realizado, los jugadores devolverán la bola alternativamente hasta que uno u otro no consiga hacerlo, o la bola, por cualquier razón, deje de estar en juego de acuerdo con las reglas o debido a una voz del anotador o del árbitro.

## **6.- Una buena devolución.**

Una devolución es buena si la pelota, antes de que haya botado más de una vez en el suelo, es devuelta correctamente por el jugador a la pared delantera por encima de la chapa, sin tocar antes el suelo o cualquier parte del cuerpo o ropa de dicho jugador o la raqueta, cuerpo o ropa del contrario y con tal que no se lance ésta fuera de los límites de la cancha.

**Nota a los Árbitros:** No se considerará buena devolución si la pelota toca la chapa antes o después de haber tocado la pared delantera, o si la raqueta no está en la mano del jugador en el momento en que la pelota es golpeada, o si la pelota es empujada con la raqueta.

## **7.- Vuelta.**

Vuelta o let es una jugada sin decisión a favor de los contendientes y significa la repetición de un punto. El servicio o jugada, respecto al cual se ha autorizado un let, no contará y el jugador al servicio deberá repetir el saque desde el mismo cuadro.

## **8.- Cómo se ganan las jugadas.**

Un jugador gana una jugada:

- 8.1.** De acuerdo con lo establecido en la regla 4.5 cuando el jugador esta recibiendo el servicio.
- 8.2.** Si un oponente no consigue realizar una devolución válida de la bola en juego, a no ser que se haya otorgado un Let (vuelta) o un Stroke a su oponente.
- 8.3.** Si la pelota en juego toca a su oponente o cualquier cosa que lleve puesta cuando éste no es el que ha golpeado a la pelota, excepto en los casos previstos por las reglas 6, 9, 10 y 13.1.1.
- 8.4.** Si la jugada es adjudicada por el árbitro, según lo previsto en el reglamento.

## **9.- Golpear al adversario con la pelota.**

8

En caso de que una devolución antes de llegar a la pared delantera toque al oponente del jugador que ha realizado el golpe o su raqueta o cualquier cosa que lleve puesta, entonces:

- 9.1.** Si hubiese sido una devolución válida y la pelota hubiese dado en la pared delantera sin antes haber tocado cualquier otra pared, el jugador que ha realizado el golpe ganará la jugada, excepto en los casos en que hubiese girado sobre sí mismo siguiendo la trayectoria de la bola o hubiese permitido que ésta pasase por detrás de su cuerpo, golpeando la bola de derecha, del lado izquierdo de la cancha o viceversa. En estos últimos supuestos se concederá Vuelta o Let.

### ***Nota a los Árbitros:***

**A)** Esta regla incluye el caso en que un jugador golpea la pelota desde detrás de su espalda o entre sus piernas.

**B)** Se considerará Vuelta si el jugador que debe jugar la pelota, habiendo girado sobre sí mismo o permitido que la pelota pasase por detrás de su cuerpo, elige no continuar la jugada, debido a la posibilidad de golpear a su oponente y, en opinión del árbitro, podría haber hecho una buena devolución.

- 9.2** Si la pelota hubiera golpeado o pudiera haber golpeado cualquiera otra pared y pudiera haber sido una buena devolución, se concederá un Let, a menos que, en opinión del árbitro, se hubiese interceptado una jugada ganadora, en cuyo caso el jugador que golpeó la pelota ganará la jugada.

**Nota a los Árbitros:** Cuando el jugador que golpea la pelota ha girado sobre sí mismo o ha permitido pasar la pelota por detrás de su cuerpo, se concederá un Let.

- 9.3** Si la devolución no hubiese sido válida, el jugador que la ha realizado perderá la jugada.

**Nota a los Árbitros y Anotadores:** Cuando un jugador ha sido golpeado por la pelota, tal como se ha descrito en la regla 9, el anotador cantará “**baja**”. El árbitro deberá tomar las decisiones pertinentes, de acuerdo con la trayectoria descrita por la pelota.

8



## **10.- Intentos posteriores de jugar la pelota.**

Si un jugador intenta dar a la pelota y falla, puede hacer nuevos intentos para devolverla. Si, después de haber sido fallada, la pelota toca a su adversario, su raqueta o cualquier otra cosa que éste lleve, entonces:

**10.1.** Si el jugador hubiese podido hacer una devolución válida, se concederá Vuelta.

**10.2.** Si el jugador no hubiese podido hacer una devolución válida, perderá la jugada. Si en cualquiera de los posteriores intentos de dar a la pelota, se consigue golpear ésta de forma que la devolución hubiese sido válida, pero, antes de alcanzar la bola la pared delantera, ésta toca a su adversario, su raqueta o cualquier otra cosa que éste lleve, se concederá un Let en todos los casos posibles. Si cualquier intento posterior no hubiera resultado en una buena devolución, entonces el jugador que ha golpeado la pelota perderá la jugada.

## **11.- Apelaciones.**

Las apelaciones al árbitro, de acuerdo con la regla 11, deberán ser hechas con las palabras **“apelo, por favor”**. Cuando se desee un Let (vuelta) o un Stroke, de acuerdo con la regla 12, se deberá apelar al árbitro con las palabras **“pido, por favor”** o **“apelo, por favor”**. El juego deberá entonces cesar hasta que el árbitro haya tomado su decisión. Si una apelación de acuerdo con la regla 11 es rechazada, la decisión del anotador se mantendrá. Si el árbitro no está seguro de cuál debe ser la decisión, concederá un let, excepto en el caso especificado en la regla 11.2.2.

***Nota a los Árbitros:** Los jugadores que hacen gestos durante una jugada deben ser advertidos de que dicha acción no es una forma reconocida de apelación.*

### **11.1. Apelaciones al servicio:**

**11.1.1.** Se puede hacer apelación contra cualquier decisión.

**11.1.2.** Si el anotador no canta **“falta de pie”** o **“falta”**, el jugador que recibe puede apelar, bien inmediatamente o al final de la jugada, si ha jugado la pelota. Si se acepta la apelación, el jugador que recibe ganará la jugada.

**11.1.3.** Si el anotador canta **“falta de pie”** o **“falta”**, el jugador al servicio puede apelar. Si se acepta su apelación, se concederá Vuelta (let).

**11.1.4.** Si el anotador canta **“fuera”**, el jugador al servicio puede apelar. Si se acepta la apelación, se concederá un let.

**11.1.5.** Si el anotador no canta **“fuera”** o **“baja”**, el jugador que recibe puede apelar, bien inmediatamente, bien al final de la jugada, si ha jugado la pelota. Si se acepta la apelación, el jugador que recibe ganará la jugada.

### **11.2. Apelaciones durante el juego:**

**11.2.1.** Se puede apelar contra cualquier decisión del anotador.

**11.2.2.** Si el anotador ha cantado **“fuera”** o **“baja”** después de la devolución de un jugador, éste puede apelar. Si es aceptada la apelación se concederá un Let, excepto si, en opinión del árbitro:  
-La voz del anotador ha interrumpido un golpe ganador por parte del jugador, en éste caso se concederá punto al jugador.

-La voz del anotador ha interrumpido o impedido una devolución ganadora por parte de su contrario, en cuyo caso se concederá punto a su contrario.

**Nota a los Árbitros:** *En este último caso, el árbitro concederá también punto al contrario, aunque no esté seguro de que la voz del anotador haya sido correcta.*

**11.2.3.** Cuando el anotador no ha cantado “fuera” o “baja” después del golpe de un jugador, su contrario puede apelar, bien inmediatamente o al final de la jugada, si ha jugado la bola. Si se acepta la apelación, se concederá el punto a su contrario.

**Nota a los Árbitros:**

**A)** No se admitirá apelación alguna en relación con la regla 11, después de la devolución de un servicio, por algo ocurrido antes de ese servicio.

**B)** Cuando hay más de una apelación en una misma jugada, el árbitro las considerará en el orden en que las situaciones ocurrieron.

**C)** Si una devolución de servicio es cantada “baja” por el anotador y existe una apelación, pero en el mismo servicio subsecuentemente es una falta claramente, entonces el árbitro deberá tomar su decisión basándose solamente en la situación posterior.

## **12.- Interferencias.**

**12.1.** Después de jugar la pelota, el jugador hará el máximo esfuerzo por apartarse del camino de su oponente. Es decir:

**12.1.1.** El jugador deberá hacer todo el esfuerzo posible para no obstaculizar a su oponente y dar una clara visión de la bola.

**12.1.2.** El jugador deberá hacer todo el esfuerzo posible para no obstaculizar a su oponente en su movimiento directo hacia la pelota. Al mismo tiempo, su oponente deberá hacer el máximo esfuerzo para alcanzar la bola y jugarla, cuando esto último sea posible. **12.1.3** Un jugador deberá hacer todo el esfuerzo posible para dar libertad a su contrario para jugar la pelota.

**Nota a los Árbitros:** *La libertad de jugar la pelota, deberá incluir espacio suficiente para una normal preparación, ejecución y terminación del golpe.*

**12.1.4.** El jugador deberá hacer todo el esfuerzo posible para permitir a su oponente, tanto como la posición de éste último lo permita, libertad para jugar la pelota directamente a la pared delantera o a las paredes laterales en la zona comprendida dentro de un metro de distancia de la pared delantera. Si un jugador no cumple los requisitos de 12.1 (1 a 4) arriba explicados, habrá existido interferencia.

**12.2.** Si ha habido cualquiera de las interferencias anteriormente mencionadas y, en opinión del árbitro, el jugador no ha hecho todo esfuerzo posible para evitar causarla, el árbitro, al ser apelado o detenido el juego sin esperar dicha apelación, adjudicará la jugada al adversario, siempre que éste estuviese en una buena posición de devolver la pelota.

**Nota a los Árbitros:** *En el caso de la regla 12.1 la apelación debe de realizarse inmediatamente.*

**12.3.** Sin embargo, si ha habido interferencia, pero en opinión del árbitro, el jugador ha hecho todo esfuerzo posible para evitar causarla, y su contrario podría haber devuelto la pelota, el árbitro, al ser apelado o deteniendo el juego sin esperar la apelación, concederá un Let, excepto en el caso en que se ha impedido al adversario realizar una devolución ganadora debido a dicha interferencia, o debido a que ha sido distraído por el jugador, debiendo entonces el árbitro adjudicar la jugada al adversario.

**Nota a los Árbitros:**

**A)** *Un jugador que juega la pelota a pesar de una interferencia, pierde el derecho de apelación por dicha interferencia.*

**B)** *Cuando un jugador se autointerfiere, el árbitro establecerá que no ha existido interferencia a no ser que su oponente haya contribuido a ella.*

**12.4.** Cuando en opinión del árbitro, un jugador se abstiene de jugar una bola, que en caso de haber sido jugada, hubiese sido clara e indudablemente ganadora de acuerdo con las reglas 9.1 o 9.2, se adjudicará la jugada.

**12.5.** Si se producen contactos físicos innecesarios, tanto por parte del jugador que va a golpear la pelota como por parte de su oponente, el árbitro puede detener el juego, si no ha cesado, y adjudicar la jugada en consecuencia.

**Nota a los Árbitros:**

**A)** *La práctica de obstaculizar al adversario en sus esfuerzos por jugar la pelota, molestándole o entorpeciendo su visión de la bola, es altamente perjudicial para el juego. Así mismo, el contacto físico innecesario es también perjudicial a la vez que peligroso, los árbitros no deben dudar en aplicar las reglas 12.2 y 12.5.*

**B)** *Las palabras <<no obstaculizar>> en la regla 12.1.2, deben ser interpretadas incluyendo el caso en que el jugador tenga que esperar debido a un movimiento excesivo de la raqueta de su oponente para terminar el golpe.*

**C)** *Un movimiento excesivo hacia atrás de la raqueta de un jugador, durante la ejecución del golpe, puede crear interferencia cuando su contrario ha hecho todo el esfuerzo posible para evitar dicha interferencia. En este caso, si el jugador pide un let, no se le concederá la jugada.*

**D)** *Cuando, en la opinión del árbitro, el recorrido de la raqueta de un jugador durante la ejecución de un golpe, es excesivo y es considerado peligroso, el árbitro debe aplicar la regla 17.*

### **13.- Cuándo se concede vuelta.**

**13.1** Una vuelta o let puede ser concedido:

**13.1.1.** Si debido a la posición del jugador que juega la bola, su oponente no puede evitar ser tocado por la pelota antes de que se realice la devolución.

**Nota a los Árbitros:** La intención de esta regla es incluir los casos en los que un jugador al ir a golpear la pelota se encuentra situado adelante de su oponente, de tal forma que impide a éste la visión de la bola o inicia el movimiento como si fuera a jugar la pelota, cambiando la idea en el último instante, para esperar su rebote en la pared trasera, tocando la bola en cualquiera de los casos anteriores a su oponente, que está situado entre el jugador y dicha pared. Esta situación, sin embargo, no debe crear conflicto alguno con los deberes del árbitro especificados en la regla 12.

12

**13.1.2.** Si la pelota, estando en juego, toca cualquier objeto que se encuentre sobre la cancha.

**Nota a los Árbitros:** los árbitros deben asegurarse de que no haya ningún objeto situado sobre la cancha.

**13.1.3.** Si el jugador se abstiene de golpear la pelota debido a un temor razonable de herir a su oponente.

**Nota a los Árbitros:** Esta regla incluye el caso de el jugador que desea jugar la pelota contra la pared trasera.

**13.1.4.** En los casos previstos en la regla 12.

**13.1.5.** Si cualquiera de los jugadores es, en opinión del árbitro, distraído por un suceso ocurrido dentro o fuera de la cancha.

**13.1.6.** Si en opinión del árbitro, las condiciones de la cancha han afectado el resultado de la jugada.

**13.2.** Será concedido un vuelta o let:

**13.2.1.** Si el jugador que recibe no está preparado y no hace intento por devolver el servicio.

**13.2.2.** Si se rompe la pelota durante el juego.

**13.2.3.** Si el árbitro recibe una apelación y no es capaz de tomar una decisión sobre ella.

**13.2.4.** Si se realiza una buena devolución, pero la pelota sale de la cancha en su primer bote.

**13.2.5.** Tal como se prevé en las reglas 9, 10, 11, 13, 16.1, 17 y 19.4.

**13.3.** No se concederá vuelta o let, a menos que uno de los jugadores apele, excepto en los casos en que está claramente prevista su concesión como son las reglas 9, 10, 12, 13, 16.1, 17 y 19.4.

12

### **14.- Bola nueva.**

**14.1.** Si la bola se rompe durante el juego deberá ser reemplazada rápidamente por otra bola.

**Nota a los árbitros:** El árbitro decidirá si una bola está rota o no, es decir, cuando tenga una grieta que se extienda a través de ambas superficies, interna y externa.

- 14.2.** En cualquier momento cuando la bola no esté en juego, puede cambiarse por otra por mutuo acuerdo de los jugadores o, si hay apelación por parte de uno de los jugadores, a discreción del árbitro.

**Nota a lo árbitros:** *Cualquier jugador o el árbitro puede examinar la bola en cualquier momento para comprobar su condición, siempre que no esté en juego.*

- 14.3.** Si la bola se ha roto pero este hecho no se ha apreciado durante la jugada, no se concederá let una vez que el jugador que recibe haya intentado devolver el siguiente servicio o el jugador al servicio haya cometido falta.
- 14.4.** Cuando un jugador desee apelar alegando que la bola está rota, la apelación debe de hacerse antes de que el siguiente servicio sea devuelto por el jugador que recibe o, si es la última jugada del juego, inmediatamente después de la misma.
- 14.5.** Si un jugador detiene el juego durante una jugada para apelar, alegando que la bola está rota y resulta que no lo está, dicho jugador perderá la jugada.

## **15.- Calentamiento:**

- 15.1.** Inmediatamente antes de comenzar el partido, el árbitro permitirá en la cancha de juego un periodo de cinco minutos a los dos jugadores juntos con el propósito de calentar la bola que se utilizará durante el partido. Cuando queden dos minutos y medio de

calentamiento, el árbitro avisará a los jugadores que han consumido la mitad del tiempo con la voz de **“medio tiempo”** y se asegurará de que intercambien su posición, a no ser que ambos jugadores acuerden lo contrario. También les avisará el árbitro cuando se haya completado el tiempo de calentamiento con la voz de **“tiempo”**. Si un jugador elige calentar por separado, el árbitro permitirá al primer jugador un período de tres minutos y medio y a su oponente dos minutos y medio. En el caso de calentamiento por separado la elección de quien comienza se decidirá por sorteo mediante el giro de la raqueta.

- 15.2.** Cuando la pelota ha sido sustituida de acuerdo con la regla 14 o cuando el partido se reanuda después de una demora considerable, el árbitro permitirá que la pelota se caliente hasta estar en condiciones de ser jugada. El juego se reanudará a indicación del árbitro o por consentimiento mutuo de los jugadores, siguiendo la más pronta de estas dos posibilidades.

**Nota a los Árbitros:** *El árbitro deberá asegurarse de que ambos jugadores calienten la pelota lealmente (regla 15.1 y 15.2). Un calentamiento injusto será resuelto de acuerdo con lo previsto de la regla 17.*

- 15.3.** Entre juegos la pelota debe permanecer a la vista en el suelo de la cancha y no será permitido jugar con ella excepto por mutuo acuerdo de los jugadores.

## **16.- Continuidad del juego.**

Después de realizado el servicio, el juego deberá ser continuo mientras sea posible, bien entendido que:

**16.1.** En cualquier momento el juego puede ser suspendido debido a luz insuficiente u otras circunstancias fuera del control de los jugadores, por un período que será decidido por el árbitro. El marcador no variará. Si hay otra cancha a disposición y la cancha en la que se está disputando el partido continúa en mal estado, el partido puede ser cambiado de cancha, si los dos jugadores están de acuerdo con ello o si lo ordena el árbitro. En caso de que se suspenda el juego durante todo el día, el partido deberá continuar con el tanteo en el momento de la suspensión, a menos de que los jugadores acuerden lo contrario, en cuyo caso el partido comenzará de nuevo.

**16.2.** Se permitirá un intervalo de descanso de un minuto y medio entre todos los juegos de un partido. Un jugador puede abandonar la cancha durante estos intervalos, pero deberá estar listo para reanudar el juego al final del tiempo establecido. Cuando queden quince segundos para el término de dicho intervalo el árbitro dará la voz de **“quince segundos”** para advertir a los jugadores que estén preparados para reanudar el juego. Al final del intervalo entre juegos el árbitro dará la voz de **“tiempo”**. Es

responsabilidad de los jugadores el estar a una distancia de la cancha desde donde puedan oír las voces de **“quince segundos”** y **“tiempo”**.

### ***Nota a los Árbitros:***

**A)** Si un jugador no está listo para reanudar el juego cuando esté cantado **“tiempo”**, el árbitro aplicará las provisiones de la regla 17.

**B)** Si ninguno de los 2 jugadores está listo para reanudar el juego cuando se ha cantado **“tiempo”**, el árbitro aplicará las provisiones de la regla 17 a ambos jugadores.

**16.3.** Si un jugador convence al árbitro de que un cambio de equipo, ropa o tenis es necesario, el árbitro puede conceder al jugador un tiempo de hasta un máximo de dos minutos para ese propósito. Si el jugador no vuelve a la cancha en el tiempo permitido, el árbitro aplicará la regla 17.

**16.4.** En el caso de lesión de un jugador, el árbitro decidirá:

**16.4.1.** Si la lesión se la ha producido el mismo jugador.

**16.4.2.** Si el adversario ha contribuido a ella accidentalmente.

**16.4.3.** Si ha sido causada deliberadamente por el contrario o por juego peligroso o acción del contrario.

### ***Nota a los Árbitros:***

**A)** En los casos 16.4.2 y 16.4.3 arriba expuestos, el árbitro deberá determinar que la lesión es auténtica.

**B)** El árbitro no debe interpretar las palabras <<el adversario ha contribuido accidentalmente en la lesión>> para incluir la situación en que la lesión del jugador es el resultado de la posición que ese jugador estaba ocupando, innecesariamente cercana a su contrario. En la regla 16.4.1 el árbitro requerirá al jugador para que continúe el juego; o para que conceda el juego a su contrario, acepte el intervalo de noventa segundos y continúe el partido; o para que se conceda el partido a su adversario. En la regla 16.4.2 el árbitro dejará un tiempo razonable al jugador lesionado para que se recupere dentro del tiempo disponible para la disputa del campeonato. En la regla 16.4.3 el árbitro adjudicará el partido al jugador lesionado.

**16.5.** El árbitro adjudicará un punto, un juego o el partido al contrario de un jugador que, en su opinión, persiste, después de haber sido advertido, en demorar el juego sin razón alguna.

Dicha demora puede ser causada por:

**16.5.1.** Preparación indebidamente lenta para sacar o recibir el servicio.

**16.5.2.** Prolongada discusión con el árbitro.

**16.5.3.** Demora en retornar a la cancha habiéndola abandonado de acuerdo a las reglas 16.2 y 16.3.

## **17.- Conducta en la cancha.**

Si el árbitro considera que el comportamiento de un jugador en la cancha puede ser intimidador u ofensivo hacia su contrario, al árbitro, al anotador o algún espectador o que de cualquier otro modo pueda hacer caer al partido en situación de descrédito para este deporte, el jugador será penalizado. Cuando un jugador cometa cualquiera de las infracciones que se citan en las reglas 12.5, 15.2 y 15.3, 16.2, 16.3 o en el Código de conducta de la WSF (Apéndice 4), las siguientes penalizaciones podrán serle aplicadas:

**A)** Advertencia del árbitro.

**B)** Punto concedido a su contrario.

**C)** Juego concedido a su contrario.

**D)** Partido concedido a su contrario.

### ***Nota a los Árbitros:***

**A)** Si el árbitro detiene el juego para dar una advertencia, se jugará Vuelta o Let.

**B)** Si el árbitro detiene el juego como resultado de una penalización, dicho juego será el que se está jugando o el siguiente en caso de que no se esté jugando en ese momento. El jugador penalizado mantendrá en el tanteo de ese juego los puntos que hubiese conseguido hasta ese momento.



## **18.- El control de un partido.**

Un partido, normalmente, es controlado por un árbitro, asistido por un anotador. Una sola persona puede ser nombrada para realizar las dos funciones de árbitro y de anotador. Cuando el árbitro ha tomado una decisión, la anunciará a los jugadores y el anotador la repetirá con el marcador resultante.

***Nota a los Árbitros:*** La práctica de tener una sola persona haciendo de árbitro y anotador al mismo tiempo, no es deseable. Hasta 30 min. antes del comienzo de un partido cualquiera de los dos jugadores puede solicitar un árbitro y/o anotador distinto a los nombrados y esta solicitud puede ser considerada y nombrado un sustituto. A los jugadores no se les permitirá un cambio de éste tipo después del comienzo de un partido, a menos que los dos acuerden hacerlo. En cualquier caso, la decisión de reemplazar o no a un árbitro o anotador debe quedar en manos del juez árbitro del torneo o del Director del torneo, si lo hubiese.

## **19.- Deberes del anotador.**

- 19.1.** El anotador cantará el juego seguido del tanteo diciendo primero la puntuación del jugador que sirve.
- 19.2.** Si durante el curso del juego el anotador canta “fuera”, “falta”, “falta de pie”, “baja” o “no”, el juego debe detenerse.

***Nota a los Árbitros:*** Si el anotador no ha visto bien y no está seguro no cantará nada.

- 19.3.** Cualquier servicio o devolución será considerado válido a menos que se indique lo contrario.

- 19.4.** Si el juego se para y el anotador no ha visto bien la jugada o no está seguro, lo advertirá a los jugadores y pedirá al árbitro que tome la decisión oportuna. Si éste último tampoco puede hacerlo, se concederá una Vuelta o Let.

- 19.5.** Cuando no hay árbitro, el anotador ejercerá todos los poderes del árbitro.

***Nota a los Anotadores:*** Los anotadores deben utilizar las voces reconocidas oficialmente cuando la jugada haya terminado (apéndice 1.2).

## **20.- Deberes del árbitro.**

- 20.1.** El árbitro concederá Vueltas (Let) y Jugadas Ganadoras (Strokes) y tomará decisiones de acuerdo con las reglas, incluyendo los casos en que un jugador es golpeado por la pelota o resulta lesionado y decidirá sobre todas las apelaciones, incluyendo aquellas hechas contra las voces del anotador. La decisión del árbitro será final e inapelable.

- 20.2.** No intervendrá en forma alguna en las voces del anotador; excepto:

- 20.2.1.** Ante una apelación de uno de los jugadores.
- 20.2.2.** Según lo previsto en las reglas 12 y 17 o
- 20.2.3.** Cuando es evidente que el tanteo ha sido cantado incorrectamente, en cuyo caso deberá llamar la atención al anotador para que cante el tanteo correcto.

***Nota a los Árbitros y anotadores:*** Se recomienda al anotador y al árbitro que lleven el tanteo por escrito.



**20.2.4.** Cuando esté convencido de que el anotador ha cometido un error al detener el juego o al permitir que continúe la jugada, adoptando inmediatamente una decisión según el criterio.

**20.3.** El árbitro es responsable de que el horario y los tiempos establecidos en las reglas se cumplan exactamente.

**20.4.** El árbitro es responsable de asegurarse de que la cancha está en buenas condiciones para el juego.

**20.5.** En casos excepcionales el árbitro puede conceder un stroke, un juego o el partido al contrario de un jugador cuya conducta es, en su opinión, perjudicial para el partido que se está jugando y el deporte del squash en general, el árbitro puede también:

**20.5.1.** Adjudicar el partido a un jugador cuyo oponente no se presente en la cancha preparado para jugar dentro de los quince minutos siguientes a la hora anunciada para la celebración del partido.

**20.5.2.** Parar el juego para advertir que la conducta de un jugador, o de ambos, está conduciendo a una infracción de las reglas.

***Nota a los Árbitros:*** Un árbitro debe utilizar esta regla, tan pronto como sea posible, cuando uno de los jugadores está demostrando una tendencia a quebrantar las provisiones de las reglas 12, 16.5 o 17.

## **APÉNDICE 1**

### **APÉNDICE 1.1 DEFINICIONES**

**ALTO (STOP).** Voz del árbitro para detener el juego.

**APELACIÓN.** Solicitud de un jugador al árbitro para que considere una situación dentro o fuera de la cancha. La apelación se utiliza en las reglas dentro de dos contextos:

1. Cuando el jugador solicita al árbitro que considere variar la decisión del anotador.
2. Cuando el jugador solicita al árbitro que conceda el Let. La forma correcta de apelar de un jugador es mediante las voces **“let, por favor”** o **“apelo, por favor”**.

**BAJA.** La expresión que se utiliza para indicar que una devolución, que de otra forma hubiese sido buena, ha golpeado la chapa o no ha conseguido alcanzar la pared delantera (Voz del Anotador).

**BOLA DE JUEGO.** Situación del tanteo en la que el jugador al servicio precisa ganar un punto para anotarse el juego que se está disputando.

**BOLA DE PARTIDO.** Situación del tanteo en la que el jugador al servicio precisa ganar un punto para ganar el partido.

**CHAPA.** Banda metálica cuyo borde superior está a 48.3 cm (19 pulgadas) del suelo, colocada a lo alto de la parte inferior de la pared delantera y por encima de la cual la bola debe tocar la pared para que la devolución sea válida.

**CORRECTAMENTE.** Cuando la bola es golpeada por la raqueta (estando ésta sostenida en la mano) no más de una vez y sin un contacto prolongado con ella.

**CUADRO DE SAQUE.** Área cuadrada en el suelo en cada lado de la cancha desde la que se realiza el servicio.

**DIRECTOR DEL TORNEO.** Responsable de la conducta de los jugadores, árbitros y anotadores durante la celebración del Torneo.

**FINAL RAZONABLE DEL GOLPE.** Acción de un jugador, continuando el movimiento de su raqueta, una vez golpeada la pelota. Un movimiento excesivo es aquel en el que el brazo del jugador queda totalmente estirado

con la raqueta con el mango horizontal, fundamentalmente cuando esta posición de extensión es mantenida durante algo más que un breve espacio de tiempo. También se considera que es excesivo un movimiento en el que el brazo extendido describe un arco muy amplio, aunque el mango de la raqueta esté en la posición vertical correcta. La decisión del árbitro sobre si un movimiento es razonable o excesivo es definitiva.

**FRONTIS.** Pared del frente de la cancha en la cual se encuentran la línea inferior y la línea de saque.

**FUERA.** Expresión usada para indicar que la bola ha golpeado la línea perimetral o una pared por encima de dicha línea o el techo o ha pasado por encima de alguna parte del techo.

**INICIO RAZONABLE DEL GOLPE.** Acción de un jugador alejando la raqueta de su cuerpo, usada como preparación previa para el movimiento de la raqueta hacia adelante para golpear la pelota. Un inicio de movimiento es excesivo cuando el brazo del jugador está totalmente estirado y/o la raqueta tiene el mango aproximadamente horizontal. La decisión del árbitro sobre lo que es razonable o excesivo es definitiva.

**JUEZ ÁRBITRO.** Tiene total responsabilidad en todos los asuntos relativos al arbitraje y anotación durante el torneo, incluyendo el nombramiento de árbitros y anotadores para los partidos.

**LÍNEA INFERIOR.** Línea a lo largo de la pared delantera, cuyo borde superior está a 0.483 m (19 pulgadas) del suelo y que tiene la chapa debajo de ella.

**LÍNEA DE SAQUE.** Línea a lo largo de la pared delantera, cuyo borde superior está a 1.829 m (6 pies) del suelo.

**LÍNEA MEDIA.** Línea sobre el suelo paralela a la pared delantera y a 5.49 m (18 pies) de ella y que se corta con la línea central en su punto medio formando la **“T”**.

**LÍNEA PERIMETRAL O DE FUERA.** Línea continua que comprende la línea superior sobre la pared delantera, las líneas perimetrales en las paredes laterales y la línea que limita la pared trasera.

**1. Nota:** Cuando una cancha se construye sin esta línea (por ejemplo, pared trasera de cristal) y la bola golpea el borde de la pared y vuelve dentro de la cancha, dicha bola es “fuera”.

**MEDIO TIEMPO.** Voz del árbitro para indicar que ha transcurrido la mitad del tiempo de calentamiento.

**NO.** Expresión utilizada para indicar que una bola no ha sido golpeada de acuerdo con las reglas. “NO”, cubre todas las devoluciones que no son buenas.

**NORMALIZADO.** Descripción dada a las raquetas, bolas y canchas que cumplen las especificaciones vigentes de la WSF.

**PUNTO.** Una unidad del sistema de anotación. Un punto se añade al tanteo de un jugador cuando gana una jugada o se le concede un “stroke”.

**STROKE.** Provecho obtenido por un jugador que gana una jugada bien en el curso normal del juego o bien mediante adjudicación del árbitro.

**TIEMPO.** Expresión utilizada por el árbitro para iniciar o reanudar el juego.

## **APÉNDICE 1.2 VOCES RECONOCIDAS DE LOS ANOTADORES**

Voces del anotador de acuerdo con la regla 19.

**FALTA:** Ver regla 4.5.

**FALTA DE PIE:** Ver regla 4.5.1.

**BAJA:** Ver definiciones Apéndice 1.1.

**NO:** Ver definiciones Apéndice 1.1.

**FUERA:** Ver definiciones Apéndice 1.1.

Otras voces del anotador en el curso normal del juego.

Regla 2 -El tanteo

**SEIS - SIETE:** El tanteo del jugador al servicio se canta primero.

**CAMBIO DE SAQUE:** Expresión utilizada para indicar que el jugador que recibe pasa a tener el servicio.

Reglas 7 y 8 Vuelta (Let) y Jugada a favor (Stroke).

**LET O VUELTA:** Voz del anotador después de que el árbitro decida que una jugada debe repetirse.

**STROKE PARA “A”:** Voz del anotador después de que el árbitro decida que la jugada debe ser adjudicada al jugador “A”.

Reglas 11 - Apelaciones

**NO VUELTA O NO LET:** Voz del anotador después de que el árbitro rechace una apelación.

Apéndice 1.1 -Definiciones

**BOLA DE JUEGO:** Ver definiciones.

Apéndice 1.1.

**BOLA DE PARTIDO:** Ver definiciones. Apéndice 1.1.

## **APÉNDICE 1.3 VOCES DE LOS ÁRBITROS**

**ALTO (STOP):** Ver definiciones. Apéndice 1.1.

**15 SEGUNDOS:** Voz para indicar que quedan 15 segundos para comenzar el siguiente juego.

**TIEMPO:** Ver definiciones. Apéndice 1.1.

**MEDIO TIEMPO:** Ver definiciones. Apéndice 1.1.

**VUELTA O LET:** Voz contestando una apelación.

**NO VUELTA O NO LET:** Voz contestando una apelación.

**STROKE PARA:** Voz contestando una apelación.

## **APÉNDICE 2**

### ***DIMENSIONES DE UNA CANCHA PARA INDIVIDUALES***

Largo: 9.75 m.

Ancho: 6.40 m.

Diagonal: 11.66 m.

Altura del borde superior de la línea de saque  
sobre la pared frontal: 1.83 m.

Altura del borde inferior de la línea que delimita  
la cancha sobre la pared delantera: 4.57 m.

Altura del borde inferior de la línea que delimita  
la cancha sobre la pared trasera: 2.13 m.

Distancia de la pared trasera hasta el borde más  
lejano de la línea media: 4.26 m.

Altura del borde superior de la chapa de metal:  
0.48 m.

Grosor de la chapa metálica (plana o abombada)  
en su parte superior: de 12.5 a 25 mm.

Altura de la línea límite lateral: Diagonal que une  
la línea superior delantera con la línea  
superior trasera.

Dimensión interior del cuadro de saque: 1.60 m  
de lado.

Altura mínima libre sobre el suelo de la cancha:  
5.64 m.

El largo, el ancho y la diagonal de la cancha  
serán medidos partiendo de la unión del suelo  
con la pared delantera, un metro por encima del  
nivel del suelo terminado.

Debe haber dos cuadros de saque, uno a cada  
lado de la cancha junto a la línea media. Su  
dimensión interior debe ser de 1.60 m. de lado  
cada uno (son cuadrados perfectos) y deben estar  
delimitados en tres lados por líneas (una de las  
cuales es parte de la línea media) y en el cuarto  
lado por una de las paredes laterales.

La línea central debe estar justo a la mitad de la  
cancha (quiere decir que el centro de dicha línea  
debe estar a 3.20 mts. de las paredes laterales),  
debe ser paralela a las paredes laterales; y va de  
la pared trasera a la línea media.

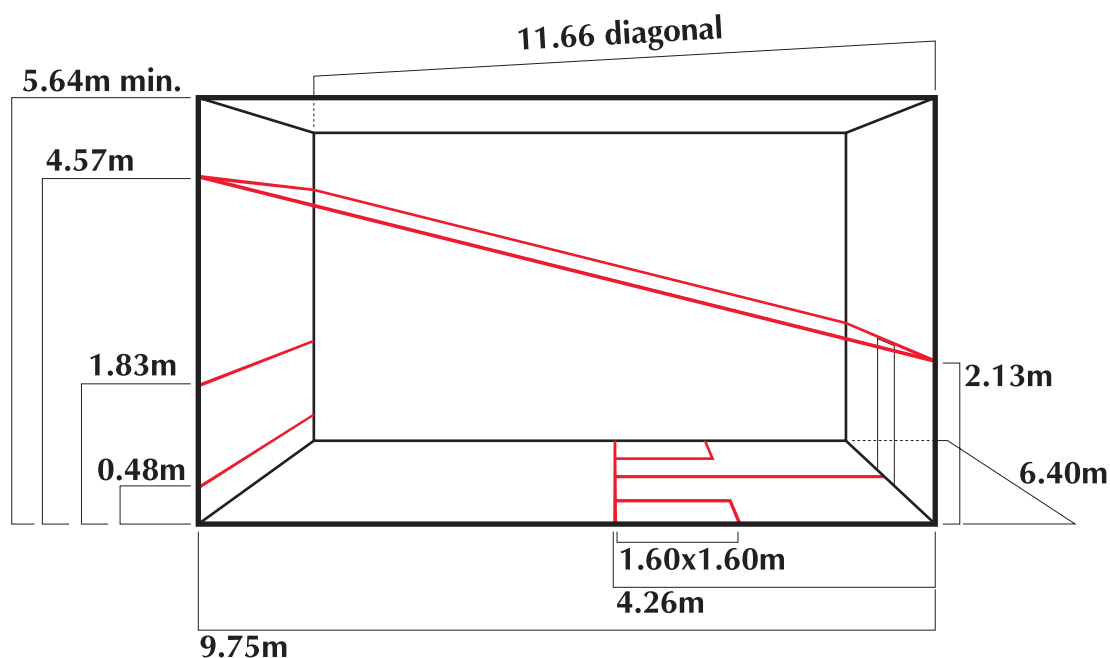
Las líneas pintadas sobre el suelo y la pared serán  
rojas y tendrán una anchura de 5 cm.

Las paredes deberán ser blancas o casi blancas.

Todas las líneas deberán ser rojas.

En relación con las líneas que delimitan los  
límites superiores de la cancha, se sugiere que el  
yeso se aplique de forma que cree un canal  
cóncavo a lo largo de tales líneas para producir  
el desvío de la pelota.

Se recomienda que la puerta de la cancha esté en  
el centro de la pared trasera.



## **APÉNDICE 3**

### ***COLOR DE LA ROPA DE LOS JUGADORES***

Los organizadores pueden especificar regulaciones relativas a la ropa a utilizar por los jugadores, que deben ser cumplidas en su torneo particular.

## **APÉNDICE 4**

### ***CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS TORNEOS***

Las siguientes faltas pueden ser sometidas a penalizaciones de acuerdo con la regla 17 y/o acciones disciplinarias.

Un jugador que abuse verbalmente de su oponente, anotador, árbitro, organizadores, espectadores o patrocinadores.

Un jugador que demuestre desacuerdo con el anotador, el árbitro o los organizadores, incluyendo lenguaje grosero o gestos obscenos u ofensivos.

Un jugador que maltrate su raqueta o la cancha.

Un jugador que no cumpla las condiciones o reglamento del torneo incluyendo cualquier regla sobre la ropa o publicidad.

Un jugador que habiéndose inscrito en un torneo o aceptado una invitación para jugar en el, se retire o no se presente.

Un jugador que se retire durante un partido.

Un jugador que no comparece en un torneo. El Comité de Disciplina puede exigir evidencias o pruebas de lesión, enfermedad o cualquier otra situación de emergencia.

Un jugador que no esté disponible para atender solicitudes razonables de entrevistas para radio y televisión.

Un jugador que no cumple las reglas o el espíritu del juego.

Un jugador cuya conducta irrazonable desprestigia el juego del SQUASH.

## **APÉNDICE 5**

### ***CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS JUGADORES***

1. No te apuntes en torneos si no tienes la seguridad de participar.

2. Llega a tiempo a tus partidos. Respeta el tiempo de tu contrincante y de los organizadores.

3. Juega por el gusto de hacerlo; no por complacer a tu entrenador, a tus compañeros o tus familiares.

4. Participa respetando el espíritu de las reglas del squash.

5. Nunca discutas las decisiones del árbitro o juez. Deja a tu capitán, delegado o entrenador realizar las preguntas necesarias. (proposición: Si consideras injusta la decisión del anotador, apela al juez principal y apégate estrictamente a la decisión final. Si no hubiera juez principal no discutas la decisión del anotador.

6. Controla tu temperamento. No insultes ni lances la raqueta u otro objeto para desahogarte. Ello solo te hará perder el control y puedes ser amonestado y castigado por el juez.

7. Trabaja tan duro para ti como para tu equipo. El éxito de tu equipo beneficia al tuyo propio.

8. Sé un deportista caballeroso. Aplauda las buenas jugadas de tu oponente. Trata a los demás jugadores como a ti te gustaría ser tratado. No interfieras con gritos, amenazas o trampas a tu contrincante.
9. Recuerda que el objetivo del juego es divertirse y desarrollar tus habilidades. Cooperar con tus compañeros de equipo, entrenadores, jueces y oponentes, ya que sin ellos no podrías jugar.
10. Apoya a tus directivos a desarrollar mejor tu deporte, el SQUASH.

### **CÓDIGO DE CONDUCTA DEL ESPECTADOR**

1. Los jugadores compiten por su propio gusto y diversión. El público debe respetar el juego manteniéndose como espectador.
2. Recuerde: el juego es más importante que el resultado; y que el esfuerzo y la entrega limpia son tan importantes como cualquier victoria.
3. Condene el abuso verbal y físico de jugadores y espectadores.
4. Compórtese bien usted mismo. No utilice un lenguaje ofensivo ni grite, ni hostigue, ni acose a jugadores, entrenadores y jueces.
5. Aplauda el buen juego de ambos competidores. Demuestre desde su lugar en la tribuna que usted es un buen deportista.
6. Respete a los oponentes de su equipo, recuerde que sin ellos no habría juego.
7. No fomente la conducta antideportiva apoyando un encuentro que se realice fuera del espíritu de las reglas. Quebrantar las reglas es algo que nadie debe permitir.
8. Nunca ridiculice a su equipo o jugador. Los errores se deben señalar en privado, observando siempre las normas elementales del respeto a la dignidad humana.
9. Aprecie los esfuerzos de los entrenadores y de los jueces voluntarios, ya que permiten a los jugadores participar y disfrutar de su deporte el SQUASH.

### **CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS PADRES**

1. Sus hijos juegan SQUASH por diversión propia, no para divertirlos a ustedes.
2. Ayuden a sus hijos a ser mejores jugadores practicando con ellos dentro y fuera de la cancha. No se concreten a llevar y recoger a sus hijos al club. Participe ayudando a los directivos y a los organizadores. EL SQUASH UNE A LA FAMILIA.
3. Haga lo posible por que sus hijos comprendan que el mejor esfuerzo, de acuerdo a las reglas, es tan o más importante que cualquier victoria.
4. Durante los partidos sean positivos en la manera de animar a sus hijos. Si ellos cometen un error, no les griten ni mucho menos sean sarcásticos. Están para animarlos, no para presionarlos.
5. Aplaudan y festejen brevemente las buenas jugadas de todos los jugadores incluyendo las de los oponentes de sus hijos. Recuerden que la continuidad en el juego es la clave del squash.
6. Demuestren su agradecimiento por el esfuerzo de los árbitros, jueces, entrenadores y directivos.
7. Fomenten en sus hijos el respeto por las reglas y por los directivos que les ayudan; asegúrense de que su propia conducta proyecta un buen ejemplo.
8. Proporcione a sus hijos los implementos necesarios para competir, así como el equipo de protección necesario que ya está reglamentado. Acostumbren a sus hijos a usarlos correctamente.
9. No apaguen el entusiasmo de sus hijos por el squash. Logren un buen equilibrio entre actividades sanas que le proporcionarán un sano desarrollo. Escuela, deporte y trabajo en dosis adecuadas los mantendrá en alerta contra vicios.

