



# **REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL**

## **2009**

**(INCLUINDO OS APÊNDICES 1 - 8)**

**APROVADO PELA**

**THE WORLD SQUASH FEDERATION**

**EFETIVO 1º DE ABRIL DE 2009**

**Traduzido por Nelson Neto e Karen Redfern**

**Revisão Final Nelson Neto**

## REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2009

As regras do Individual para 2009 foram revisadas para refletir as praticas de Arbitragem e para considerar as propostas dos Países Membros. O formato geral das regras anteriores foi seguido. Estão inclusos nas regras alguns apêndices que incluem Diretrizes para interpretação das regras. As Diretrizes devem ser lidas junto com as regras.

### Sumario de mudanças

- Regras abreviadas 2            “A Contagem”
- Regra 2                            “A Contagem”
- Apêndice 7                        “Contagem sem vantagem”
- Apêndice 8.1                      “Sistema de Arbitragem Alternativo”

Don Ball

# PREFACIO

## REGRAS DE SQUASH RESUMIDAS

(Traduzidas por Nelson Neto e Karen Redfern)

### Emendas

Esta VERSÃO RESUMIDA das Regras Mundiais do Squash Individual existe para auxiliar a compreensão do básico. Todos os jogadores deveriam ler as Regras completas. Os números entre parênteses das Regras se referem as das Regras na integra. Estas emendas são validas a partir de 1º abril de 2009

#### A CONTAGEM (Regra 2)

Uma partida é constituída de uma melhor de três ou cinco games.

Cada game é jogado até 11 pontos. O jogador que atingir 11 pontos primeiro vence o game, a não ser que a contagem fique em 10 iguais, neste caso vence o game quem fizer 2 pontos de diferença.

Os dois jogadores podem pontuar (pontos corridos). O sacador, se vencer uma jogada, marca um ponto e mantém o serviço, e o recebedor se vencer uma jogada, marca um ponto e se torna o sacador.

#### O AQUECIMENTO (Regra 3)

Antes de iniciar uma partida, os dois jogadores tem até 5 minutos (2 ½ minutos em cada lado) para aquecer a si mesmos e a bola na quadra da partida.

Quando a bola tiver sido trocada durante uma partida, ou se a partida for resumida após algum tempo, os jogadores aquecem a bola para condição de jogo.

A bola pode ser aquecida por qualquer um dos jogadores durante qualquer intervalo na partida.

#### O SAQUE (Regra 4)

O jogo começa com um saque. O jogador a sacar primeiro é decidido pelo giro de uma raquete. Daí em diante, o sacador continua a sacar até que perca uma jogada, quando então seu adversário se torna sacador.

O jogador que vence o game anterior, saca primeiro no próximo game.

No início de cada game e quando o saque muda de um jogador para o outro, o saque pode ser feito em qualquer dos quadrados de saque. Após vencer uma jogada, o sacador continua sacando alternadamente de cada lado.

Para sacar o jogador fica com pelo menos uma parte de um pé no piso dentro do quadrado de saque. Para um saque ser bom, ele é sacado diretamente na parede frontal, acima da linha de saque e abaixo da linha de fora e o retorno, se não for voleado, alcança o piso no quarto de quadra oposto ao do quadrado de saque.

## **BOM RETORNO (Regra 6)**

Um retorno é bom se a bola, antes de ter tocado mais de uma vez o piso, for devolvida corretamente pelo batedor de encontro à parede frontal acima da lata e abaixo da linha de fora, sem primeiro tocar o piso. A bola pode tocar nas paredes laterais e/ou na parede do fundo antes de alcançar a parede frontal.

Um retorno não é bom se ele for “NOT UP” (bola golpeada após “pingar” no piso mais de uma vez, ou se não for golpeada corretamente, ou um “toque duplo”); “BAIXA” (a bola após golpeada toca o piso antes da parede frontal ou toca na lata) ou “FORA” (a bola atinge a parede na ou acima da linha de fora).

## **JOGADAS (Regra 8)**

Após um bom saque tiver sido feito, os jogadores golpeiam a bola alternadamente, até que uma falha fazer um bom retorno.

Uma jogada consiste de um saque e um número de bons retornos. Um jogador vence uma jogada se o adversário falhar em fazer um bom saque ou retornar a bola, ou se, antes do jogador ter tentado golpear a bola, ela atinge o adversário (incluindo raquete ou vestimenta) quando o adversário não é o golpeador.

NOTA: EM QUALQUER HORA DURANTE UMA JOGADA, O JOGADOR NÃO DEVE GOLPEAR A BOLA SE HOVER O PERIGO DE ATINGIR O ADVERSÁRIO COM A BOLA OU RAQUETE. NESTES CASOS O JOGO PARA E A JOGADA É OU JOGADA NOVAMENTE (“UM LET”) OU O ADVERSÁRIO É PENALIZADO.

## **ATINGINDO O ADVERSÁRIO COM A BOLA (Regra 9)**

Se um jogador golpear a bola, a qual, antes de atingir a parede frontal, bate no adversário, ou na raquete ou vestimenta do adversário, a jogada para.

- ◆ Se o retorno teria sido bom e a bola teria atingido a parede frontal, sem antes tocar qualquer outra parede, o batedor vence a jogada, desde que o batedor não tenha “girado”.
- ◆ Se a bola ou tenha atingido, ou iria atingir, qualquer outra parede e o retorno iria ser bom, um let é jogado.
- ◆ Se o retorno não iria ser bom, o batedor perde a jogada.

## **GIRO (Regra 9)**

Se o batedor ou acompanhou o giro da bola, ou permitiu que ela passasse em volta dele ou dela – em ambos os casos, golpeando a bola no lado direito do corpo após a bola ter passado pelo lado esquerdo (ou vice-versa) – então o batedor fez um “GIRO”.

Se o adversário for atingido pela bola após o batedor ter girado, a jogada é concedida para o adversário.

Se o batedor, ao girar, parar o jogo pelo medo de atingir o adversário, então um let é jogado. Esta é a ação correta nas situações onde o jogador quer girar, mas está inseguro sobre a posição do adversário.

## TENTATIVAS POSTERIORES (Regra 10)

Um jogador, após tentar golpear a bola e falhando, pode fazer outras tentativas para retornar a bola.

- ◆ Se uma tentativa posterior fosse resultar em um bom retorno, mas a bola atinge o adversário, um let é jogado.
- ◆ Se o retorno não fosse ser bom, o batedor perde a jogada.

## INTERFERENCIA (Regra 12)

Quando é a vez dele ou dela golpear a bola, o jogador deve estar livre de uma interferência do adversário.

Para evitar a interferência, o adversário deve tentar conceder ao jogador um acesso direto a bola, uma visão razoável da bola, espaço para completar um movimento (swing) para a bola, e liberdade para jogar a bola diretamente para qualquer parte da parede frontal.

Um jogador, encontrando o seu adversário interferindo na jogada, pode aceitar a interferência e continuar a jogar, ou parar o jogo. É preferível parar o jogo, se houver a possibilidade de colisão com o adversário, ou de atingir ele ou ela com a raquete ou a bola.

Quando o jogo tiver parado em resultado de interferência, os guias gerais são:

- ◆ Ao jogador é dado o direito a um **let** se ele ou ela poderia ter retornado a bola e o adversário tenha feito todo o esforço para evitar a interferência.
- ◆ Ao jogador não dado o direito a um **let** (i.e. pede a jogada) se ele ou ela não poderia fazer um bom retorno, ou aceita a interferência e continua a jogar, ou a interferência foi tão mínima, que o acesso do jogador e o golpe na bola não foi afetado.
- ◆ Ao jogador é dado o direito a um **stroke** (i.e. ganha a jogada) se o adversário não fez todo o esforço para evitar a interferência, ou se o jogador iria fazer um retorno vencedor, ou se o jogador iria atingir o adversário com a bola indo diretamente para a parede frontal.

## LETS (Regra 13)

Um Let é uma jogada não definida (decidida). A jogada não conta e o sacador saca outra vez no mesmo quadrado de saque.

Em adição a lets concedidos como indicado nos parágrafos acima, lets podem ser concedidos em outras circunstâncias. Por exemplo, um let poderá ser concedido se a bola do jogo tocar qualquer coisa que esteja no piso, ou se o batedor desiste de bater na bola devido a um medo razoável de contundir o adversário.

Um let deve ser concedido se o recebedor não estiver preparado e não tentar responder o saque, ou se a bola furar durante o jogo.

## CONTINUIDADE DO JOGO (Regra 7)

O jogo é esperado ser contínuo em cada game desde o momento que um jogador tenha sacado. Não deve haver atraso entre o final de uma jogada e o início da próxima.

Entre todos os games um intervalo de 90 segundos é permitido.

Aos jogadores são permitidos a troca de itens como uniforme ou equipamento se necessário.

### **SANGRAMENTO, CONTUSÃO E DOENÇA (Regra 16).**

Se uma contusão ocorrer que envolva sangramento, o sangramento precisa ser estancado antes que o jogo continue. Ao jogador é permitido um tempo razoável para ser atendido na ferida sangrando.

Se o sangramento foi causado somente pela ação do adversário, o jogador contundido vence a partida.

Se o sangramento recorrer, nenhum tempo extra é permitido, exceto que o jogador pode conceder um game, usando o período de 90 segundos entre games para cuidar da ferida e estancar o sangramento. Se não conseguir estanca-lo, o jogador precisa conceder a partida.

Para uma contusão que não envolve sangramento, precisa ser decidido se a contusão foi causada pelo adversário ou se foi uma auto-contusão ou se foi contribuída por ambos os jogadores.

- ◆ Se causada pelo adversário, o jogador contundido vence a partida se um tempo de recuperação for necessário.
- ◆ Se for uma auto-contusão, ao jogador contundido é permitido 3 minutos para se recuperar e precisa então continuar a jogar, ou conceder o game usando os 90 segundos entre games para se recuperar.
- ◆ Se contribuída por ambos os jogadores, ao jogador contundido é permitido uma hora para recuperar.

Um jogador que estiver doente, precisa jogar ou pode ter um período de descanso concedendo o game e usando os 90 segundos de intervalo para se recuperar. Câibras, enjôo, e falta de ar (incluindo asma) são considerados doenças. Se um jogador vomitar na quadra, o adversário vence a partida.

### **DEVERES DO JOGADOR (Regra 15)**

A Regra 15 prevê guias para os jogadores. Por exemplo, 15.6 expressa que distração deliberada não é permitido. Jogadores deverão ler toda esta regra.

Algumas das 8 subseções lida com situações relacionadas a partidas sob controle de oficiais (Árbitro/Marcador). O uso de oficiais não é coberta nesta versão resumida.

### **CONDUTA EM QUADRA (Regra 17)**

Ofensas, desrespeito ou comportamentos intimidatórios não são aceitos no squash.

Inclui-se nesta categoria: obscenidades audíveis ou visíveis, abuso verbal ou físico, divergência (discordar), abuso de raquete, quadra ou bola, contato físico desnecessário, movimento excessivo da raquete, aquecimento injusto, “cera”, atraso ao retornar a quadra, ação perigosa ou intencional de jogo e orientação (exceto entre games).

## **REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2009**

## **NOTA**

O uso da palavra “deve” nas regras indica obrigação e a falta de qualquer alternativa. A palavra “precisa” indica um curso de ação requerido com considerações a serem tomadas levando em conta se a ação não foi executada. A palavra “pode” indica a opção de executar ou não a ação.

Palavras ou termos em itálico são usadas com um significado especial como definido no Apêndice 2.

## **1. O JOGO**

O jogo de Squash Individual é disputado entre dois jogadores, cada um usando uma raquete, com uma bola e numa quadra, todas as três de acordo com as especificações da WSF (ver Apêndice 5).

Pontuação a 11 sem vantagem (pontos corridos)

Pontuação a 11 sem vantagem será o sistema de pontuação oficial para todos os níveis do Squash competitivo a partir de 1º de Abril de 2009.

Regra 2: A PONTUAÇÃO será substituída pela seguinte.

## **2. A PONTUAÇÃO (VEJA APENDICE 7 PARA SISTEMA DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVA)**

2.1. Qualquer jogador pode marcar pontos. O sacador ao ganhar uma jogada, marca o ponto e mantém o serviço; o recebedor, ao ganhar uma jogada marca o ponto e se torna o sacador.

2.2. A partida será em melhor de 3 ou 5 games e será opção do organizador do torneio.

2.3. Cada game é jogado até 11 pontos. O jogador que alcançar onze pontos primeiro, será o ganhador do game, haverá uma exceção se ambos os jogadores empatarem em 10 pontos, neste caso a partida continuará até um dos jogadores alcançar 2 pontos de diferença.

2.4. Toda vez que pontuação empatar em dez pontos o Marcador anuncia 10 iguais; um dos jogadores precisa ganhar por dois pontos de diferença.

2.5. O Marcador anuncia “Game Ball”! para indicar que o jogador que está na frente na contagem precisa de 1 ponto para terminar o game em andamento, ou, “Match Ball” para indicar que o jogador que está ganhando precisa de apenas 1 ponto para ganhar a partida. Isso inclui a situação em que o recebedor é quem precisa de 1 ponto para ganhar o game ou a partida (ex: “10-6, game (ou match) ball” seguido por “troca (hand-out). 7-10 game (or match) ball”).

### 3. O AQUECIMENTO (ver definições no Apêndice 2)

- 3.1 Imediatamente antes do início do jogo ambos os jogadores devem ser permitidos a entrarem na quadra por um período de cinco minutos para se aquecerem juntos. Após dois minutos e meio de aquecimento, o Árbitro deve anunciar “Meio tempo” (“Half Time”) e os jogadores devem trocar de lado a não ser que eles já o tenham feito. O Árbitro deve avisar aos jogadores que o período de aquecimento chegou ao fim com o anúncio de “Tempo” (“Time”).
- 3.2 No aquecimento ambos os jogadores precisam ter oportunidades iguais para golpear a bola. Um jogador golpeando demais por um tempo não razoável é um aquecimento injusto. O árbitro deve decidir quando o aquecimento é injusto e aplicar a Regra 17.
- 3.3 Qualquer um dos jogadores pode aquecer a bola durante qualquer um dos intervalos.
- 3.4 Os jogadores podem aquecer a bola até que ela esteja em condições de jogo após qualquer intervalo a critério do Árbitro.

### 4. O SAQUE

- 4.1. O jogo começa com um saque e o giro de uma raquete decide o direito de sacar primeiro. Dai em diante, o sacador continua a sacar até perder uma jogada, quando então o adversário se torna sacador, e este procedimento continuará durante a partida. No início do segundo e de cada game subsequente, o ganhador do game anterior saca primeiro.
- 4.2 Ao início de cada game e de troca de sacador, o sacador deve escolher de que lado vai sacar e daí em diante, alternará o lado, enquanto permanecer o sacador. Entretanto, se um jogada terminar num let, o sacador deverá sacar novamente do mesmo lado. Se o sacador se mover para o lado errado, ou ambos os jogadores parecerem indecisos sobre o lado correto, o Marcador deve avisar qual o lado correto. O Árbitro deve determinar qual o lado correto se o Marcador esta indeciso ou incorreto, ou se houver qualquer discussão.
- 4.3 Para sacar, o jogador deve largar a bola usando a mão ou a raquete e então golpeá-la. Se o jogador não fizer menção de golpeá-la após ter largado-a, o jogador deve largar a bola outra vez para aquele saque.
- 4.4 Um saque é bom se todas as condições na Regra 4.4.1 - 4.4.5 forem satisfeitas:
  - 4.4.1 o sacador tiver parte de um dos pés em contato com piso dentro da área de saque sem que alguma parte deste pé estiver tocando a linha da área de saque (parte deste pé pode se projetar sobre esta linha, desde que ele não toque na linha) - No momento que golpear a bola;
  - 4.4.2 o sacador, depois de largar a bola para o saque, golpeá-la corretamente na primeira ou outras tentativas antes da bola cair no piso, tocar uma parede, ou qualquer coisa que o sacador estiver vestindo;
  - 4.4.3 o sacador golpear a bola diretamente para a parede frontal entre as linhas de saque e de fora;
  - 4.4.4 a não ser que seja voleada pelo recebedor, o primeiro pique da bola é no quarto posterior da quadra oposta ao lado do sacador, sem tocar as linhas do meio.



4.4.5 o sacador não saca a bola para fora.

4.5 Um saque que não preencher os exigências das Regras 4.4.1- 4.4.5 não é bom e o Marcador deve fazer o anuncio apropriado.

Os anúncios são:

“foot-fault” para a Regra 4.4.1

“not up” para a Regra 4.4.2

“falta” (“fault”.) para a Regra 4.4.3 se a bola tocar na parede lateral primeiro ou na parede frontal na ou abaixo da linha de saque, mas acima da lata.

“baixa” (“down”) para a Regra 4.4.3 se a bola tocar na ou abaixo da lata ou no piso

“falta” (“fault”) para a Regra 4.4.4

“fora” (“out”) para a Regra 4.4.5

Um saque no qual a bola é considerada ter tocado a parede frontal e a lateral simultaneamente não é bom e é anunciado “falta” (“fault”).

4.6 O sacador não deve sacar até que o Marcador tenha anunciado a pontuação completamente. O Marcador deve anunciar a pontuação sem demora. Se o sacador sacar ou tentar sacar antes do Marcador tiver anunciado completamente a pontuação, o Árbitro deve parar o jogo e solicitar ao sacador que espere que o Marcador tenha anunciado a pontuação completamente.

## 5. O JOGO

Após o sacador tiver feito um bom saque, os jogadores golpeiam a bola alternadamente até que um ou outro deixe de fazer um bom retorno, e a bola deixar de estar em jogo de acordo com as regras, pelo apelo de um jogador, ou a uma chamada do Marcador ou Árbitro.

## 6. BOM RETORNO

Um retorno é bom se todas as condições nas Regras 6.1 – 6.3 forem preenchidas:

6.1 O batedor devolve a bola *corretamente* antes de ter tocado mais de uma vez no piso

6.2 A bola toca na parede frontal acima da lata, diretamente ou via parede(s) lateral(s) e/ou parede do fundo, sem primeiro tocar o piso, ou qualquer parte do corpo ou vestuário do adversário, ou a raquete do adversário, corpo ou vestuário.

6.3 A bola não seja golpeada para fora ou na lata (baixa ou down).

## 7. CONTINUIDADE DO JOGO

Depois que o sacador tiver feito o primeiro saque, o jogo deve ser contínuo enquanto estiver valendo. Entretanto:

7.1 a qualquer hora o Árbitro pode suspender o jogo devido à má iluminação ou outras circunstâncias além do controle dos jogadores e dos oficiais, por um período que o Árbitro deve decidir. A pontuação deve permanecer a mesma. Se uma outra quadra estiver disponível enquanto a quadra em questão permanecer inadequada, o Árbitro pode transferir a partida para esta.

7.2 Um intervalo de noventa segundos deve ser permitido entre o final do aquecimento e o começo do primeiro game e também entre todos os games. Jogadores podem deixar a quadra durante tais intervalos, mas devem estar prontos para resumir o jogo antes de acabar o tempo do intervalo de noventa segundos.

Por mútuo acordo dos jogadores, o jogo pode começar ou ser resumido antes de acabar o tempo do intervalo de noventa segundos.

(G1) 7.3 Se um jogador convencer o Árbitro da necessidade de mudança de equipamento, vestuário ou calçado, o jogador poderá deixar a quadra para efetuar a troca o mais rápido possível, mas deve fazê-la em um período de noventa segundos.

7.4 Quando faltarem 15 segundos para o término do tempo permitido de noventa segundos, o Árbitro deve anunciar "Quinze Segundos", para avisar aos jogadores para estarem prontos para reiniciar o jogo. Ao final dos noventa segundos o Árbitro deve anunciar "Tempo".

E da responsabilidade dos jogadores estarem posicionados para poderem ouvir os anúncios de "Quinze Segundos" e "Tempo".

Se um ou ambos os jogadores não estiverem prontos para resumir o jogo quando "Tempo" for anunciado, o Árbitro deverá aplicar a Regra 17.

7.5 Se um jogador estiver contundido, contundido ou incapacitado, o Árbitro deve aplicar a Regra 16.

(G2) 7.6 O Árbitro, decidindo que o jogador retardou o jogo desnecessariamente ("Fazer Cera"), deverá aplicar a Regra 17.

(G3) 7.7 Se um objeto, que não seja a raquete do jogador, cair no piso da quadra enquanto a jogada estiver em progresso, os requerimentos são:

7.7.1 O Árbitro, ao se dar conta do objeto caído, deve parar o jogo imediatamente;

7.7.2 um jogador ao notar um objeto caído pode para a jogada e apelar.

7.7.3 Se o objeto cair de um jogador, então aquele jogador deve perder a jogada, ao menos que a Regra 7.7.5 seja aplicada ou ao menos que a causa seja uma colisão com o adversário. Em último caso, um let deve ser concedido, exceto se um apelo por interferência for feito, o Árbitro deve aplicar o previsto na Regra 12.

7.7.4 Se o objeto cair de outro lugar, e não de um jogador, o Árbitro deverá conceder um let, ao menos que a Regra 7.7.5 seja aplicada.

7.7.5 Se um jogador tiver feito claramente uma jogada vencedora quando o objeto cair no piso da quadra, então aquele jogador deve ganhar a jogada.

7.7.6 Se o objeto caído permanecer despercebido até o final da jogada, o resultado da jogada deve se manter.

- (G3) 7.8 Se um jogador deixar cair a sua raquete, o Árbitro deverá deixar que o jogada continue, ao menos que uma interferência tenha ocorrido (Regra 12), a bola tenha tocado a raquete (Regra 13.1.1), um distração tenha ocorrido (Regra 13.1.3), ou o Árbitro aplique uma penalidade de conduta (Regra 17).

## 8. GANHANDO A JOGADA

Um jogador ganha uma jogada se:

- 8.1 o adversário falha ao fazer um bom saque (Regra 4.4);
- 8.2 Se o adversário deixar de fazer uma boa devolução (Regra 6), a não ser que o Árbitro conceda um let ou um stroke ao adversário;
- (G4) 8.3 Se a bola tocar no adversário (incluindo qualquer coisa que ele use ou carregue), sem interferência, quando o adversário é o não batedor, salvo disposição em contrario pelas Regras 9 e 10. Se ocorrer uma interferência, então o previsto na Regra 12 se aplica. Em todos os casos, o Árbitro deve tomar a decisão;
- 8.4 Se o Árbitro conceder um stroke para um jogador conforme o disposto nas Regras.

## 9. BOLA ATINGINDO O ADVERSÁRIO E UM *GIRO* DO JOGADOR

- (G4) 9.1 Se o batedor golpear a bola que, antes de alcançar a parede frontal, atingir o adversário (incluindo qualquer coisa que ele use ou carregue), a jogada deve cessar. O Árbitro, ao adicionar uma possibilidade de violação da Regra 17, deverá avaliar a trajetória da bola e deverá:
- 9.1.1 conceder um stroke ao batedor se o retorno teria sido bom e a bola iria atingir a tocar a parede frontal sem antes ter tocado qualquer outra parede, a não ser que as Regras 9.1.2 ou 9.1.3 se apliquem;
- (G4 & G5) 9.1.2 se o batedor girar, conceder um stroke ao adversário, a não ser que o adversário tenha feito deliberadamente um movimento para interceptar o retorno, e neste caso o Árbitro deve conceder o stroke ao batedor;
- (G5) 9.1.3 se o retorno do batedor é uma “outra” tentativa, conceder um let, certificando-se que a Regra 9.1.2 não seja aplicada;
- 9.1.4 conceder um let se a bola tiver atingido ou iria atingir qualquer outra parede antes da parede frontal e o retorno teria sido bom, a não ser que a Regra 9.1.5 se aplique;
- 9.1.5 ao decidir que o retorno teria sido vencedor, conceder um stroke ao batedor;
- 9.1.6 conceder um stroke ao adversário se o retorno fosse ser bom.
- (G5) 9.2 Se o batedor girar:

- 9.2.1 o batedor pode, antes de golpear a bola, por medo de atingir o adversário com a bola, parar e apelar. O Árbitro deve:
- 9.2.1.1 conceder um let, se decidir que existiu uma razoável possibilidade da bola atingir o adversário, e o batedor iria fazer um bom retorno a não ser que a Regra 9.2.3 se aplique ou
  - 9.2.1.2 não conceder o let, se decidir que o batedor não iria fazer um bom retorno.
- 9.2.2 O batedor poderá, por causa da interferência, parar a jogada e apelar. O Árbitro deverá:
- 9.2.2.1 conceder um let, se decidir que o batedor é incapaz de completar uma tentativa de golpear a bola por causa da interferência do adversário ou
  - 9.2.2.2 conceder um stroke para o batedor, se decidir que o adversário não fez todo esforço para evitar a interferência ao girar, ou
  - 9.2.2.3 não conceder um let, se decidir que o batedor não iria fazer um bom retorno, independente da interferência.
- 9.2.3 O Árbitro não deverá conceder um let ao decidir que o ato de girar foi criado para uma oportunidade de apelo, ao invés de tentar fazer um retorno da bola.

## 10. TENTATIVAS POSTERIORES PARA GOLPEAR A BOLA

Se o batedor tentar golpear a bola e falhar, o batedor poderá fazer tentativas posteriores.

10.1 Se, depois de não ter sido golpeada, a bola tocar o adversário (incluindo qualquer coisa vestida ou carregada), o Árbitro deverá:

- 10.1.1 conceder um let, se decidir que o batedor pudesse ter feito uma boa devolução, ou
- 10.1.2 conceder um stroke ao adversário, se decidir que o batedor não iria fazer uma boa devolução.

10.2 O Árbitro deverá conceder um let se qualquer das tentativas posteriores é bem sucedida, mas resulta em um bom retorno sendo impedido de chegar à parede frontal ao atingir o adversário, incluindo qualquer coisa vestida ou carregada.

10.3 O batedor poderá, por causa da interferência nas tentativas posteriores, parar a jogada e apelar. O Árbitro deverá:

- 10.3.1 conceder um let, se o batedor é impossibilitado de completar uma tentativa posterior para golpear a bola, onde um bom retorno era possível; ou
- 10.3.2 conceder um stroke para o batedor, ao decidir que o adversário não fez todo esforço para evitar a interferência na tentativa posterior; ou
- 10.3.3 não conceder um let, se decidir que a tentativa posterior não iria resultar em um bom retorno.

## 11. APELOS

O perdedor de uma jogada pode apelar contra qualquer decisão do Marcador que tenha afetado aquela jogada.

Um jogador deverá iniciar qualquer apelo sobre a Regra 11 falando "Appeal Please". A jogada para (cessa) quando um jogador apela. O Árbitro, se não estiver certo da razão do apelo, poderá perguntar ao jogador por uma explicação.

Se o Árbitro desconsiderar um apelo de acordo sobre a Regra 11, a decisão do Marcador deverá permanecer. Se em dúvida, o Árbitro deverá conceder um let, exceto onde o disposto nas Regras 11.2.1, 11.5 ou 11.6 se apliquem.

Apelos e intervenções do Árbitro em situações especiais são consideradas abaixo (veja também Regra 20.4)

### 11.1 Apelos no saque

11.1.1 Se o Marcador fizer uma chamada de "Foot-Fault", "Falta", "Not Up", "Baixa" ou "Fora" no saque, o sacador pode apelar. Se o Árbitro acatar o apelo, o Árbitro deverá conceder um let.

11.1.2 Se, antes do saque, o Marcador não fizer nenhuma chamada, o recebedor poderá apelar, ou imediatamente ou no fim da jogada. O Árbitro, se certo que o serviço não foi bom, deverá, sem esperar por um apelo, parar a jogada e conceder um stroke ao adversário. Em resposta a um apelo, o Árbitro deverá:

11.1.2.1 se certo que o saque foi bom, conceder um stroke para o sacador.

11.1.2.2 se incerto, conceder um let.

### 11.2 Apelos durante o jogo, não decorrentes do saque

11.2.1 Um jogador poderá apelar se o Marcador tiver chamado "Not Up", "Baixa" ou "Fora" depois da devolução daquele jogador. O Árbitro, se acatar o apelo ou se incerto se a chamada o Marcador estava correto, deverá:

11.2.1.1 conceder um let, a não ser que as Regras 11.2.1.2 ou 11.2.1.3 se apliquem;

11.2.1.2 conceder um stroke para o jogador, se a chamada do Marcador tiver interrompido um retorno vencedor daquele jogador;

11.2.1.3 conceder um stroke para o adversário, se a chamada do Marcador tiver interrompido ou impedido um retorno vencedor do adversário

11.2.2 Se o Marcador falhar ao não anunciar "Not Up", "Baixa" ou "Fora" depois da devolução de um jogador, o adversário poderá apelar imediatamente ou no fim da jogada. O Árbitro, se certo que o retorno não foi bom,

deverá, sem esperar por um apelo, parar a jogada e conceder um stroke para o adversário. Em resposta a um apelo o Árbitro deverá:

11.2.2.1 ao decidindo que o retorno foi bom, conceder um stroke ao jogador

11.2.2.2 se incerto, conceder um let.

11.3 Após a devolução de um saque, nenhum jogador poderá apelar por qualquer coisa que tenha ocorrido antes daquele saque, exceto se o previsto na Regra 14.3 se aplicar.

11.4 Quando o perdedor faz mais de um apelo em relação ao jogada, o Árbitro deverá considerar cada apelo.

11.5 Se um jogador apelar da chamada do Marcador de “Foot Fault”, “Falta”, “Not Up”, “Baixa” ou “Fora” em um saque, mas o mesmo saque subsequente é claramente “Not Up”, “Baixa” ou “Fora”, o Árbitro deverá basear-se na ocorrência subsequente.

11.6 Se um jogador apelar da chamada do Marcador de “Not Up”, “Baixa” ou “Fora” em um retorno, mas o mesmo retorno subsequente é claramente “Not Up”, “Baixa” ou “Fora”, o árbitro deverá então basear-se na ocorrência subsequente.

## 12. INTERFÊRENCIA

12.1 O jogador que tiver na sua vez de golpear a bola, tem que estar totalmente livre de interferência pelo adversário.

12.2 Para evitar a interferência, o adversário deverá fazer o todo esforço para permitir ao jogador:

(G6) 12.2.1 acesso direto a bola desobstruído depois de completar um movimento razoável de finalização da raquete (*follow-through*);

12.2.2 uma visão razoável da bola no seu rebote da parede frontal;

(G7) 12.2.3 liberdade para golpear a bola com um *swing* razoável.

12.2.4 liberdade de golpear a bola diretamente para qualquer parte da parede frontal.

12.3 Interferência ocorre se o adversário falhar em preencher qualquer destes requisitos da Regra 12.2, mesmo que se o adversário faça todo esforço para cumprir tais requisitos.

12.4 Um *swing* excessivo de um jogador pode contribuir para uma interferência para o adversário, quando corresponde a este último a vez de golpear a bola.

12.5 Um jogador encontrando possível interferência tem a escolha de continuar a jogar ou parar e apelar ao Árbitro.

(G8) 12.5.1 Um jogador buscando um let ou stroke deverá apelar dizendo “Let Please”.

(G9, G10) 12.5.2 Somente o jogador que estiver na sua vez de golpear a bola poderá fazer um apelo. O jogador precisa apelar ou imediatamente que ocorrer a interferência, ou,

onde o jogador claramente não continuar com a jogada, após o ponto de interferência, sem demora.

12.6 O Árbitro deverá decidir sobre o apelo e deverá anunciar a decisão com as palavras “No let”, “Stroke para (nome do jogador ou equipe)”, ou “Yes let” (ver fluxograma no Apêndice 4.1). Somente o Árbitro toma todas as decisões, que são finais. O Árbitro, se incerto da razão de um apelo, poderá perguntar ao jogador por uma explicação.

12.7 O Árbitro não deverá conceder um let e o jogador deverá perder a jogada se o Árbitro decidir que:

(G6) 12.7.1 não houve nenhuma interferência ou a interferência foi tão mínima que a visão razoável da bola e a liberdade de chegar e golpear a bola não foram afetadas;

(G6) 12.7.2 interferência ocorreu, mas ou o jogador não poderia ter feito um bom retorno ou o jogador não fez o todo esforço para chegar e golpear a bola;

12.7.3 o jogador passou do ponto da interferência e continuou a jogada.

(G11) 12.7.4 O jogador criou a interferência ao mover-se para a bola.

12.8 O Árbitro deve conceder um stroke para o jogador se:

12.8.1 houve uma interferência, onde o adversário não fez todo esforço para evitar e o jogador teria feito um bom retorno;

(G7) 12.8.2 houve uma interferência, onde o adversário fez todo esforço para evitar, mas a posição do adversário impediu um swing razoável do jogador, e o jogador teria feito um bom retorno;

(G7) 12.8.3 houve interferência, na qual o jogador fez todo esforço para evitar, e o jogador teria feito uma jogada vencedora;

12.8.4 o jogador reteve de golpear a bola que, se a tivesse golpeado, iria claramente ter atingido o adversário indo diretamente para a parede frontal; ou para a parede lateral, mas em quaisquer dos casos teria sido uma jogada vencedora (a não ser nos casos de “turning” (“giro”) ou tentativas posteriores se apliquem).

12.9 O Árbitro poderá conceder um let, se houve uma interferência, onde o adversário fez todo esforço para evitar, e o jogador teria feito um bom retorno.

12.10 O Árbitro não deverá conceder um stroke para o jogador que causar a interferência com um swing excessivo.

12.11 O Árbitro poderá conceder um let sob a Regra 12.9 ou conceder um stroke sob a Regra 12.8 sem um apelo, e se necessário parar a jogada para o fazer-lo.

12.12 O Árbitro poderá também aplicar a Regra 17 quando uma interferência ocorrer. O Árbitro deverá, parando a jogada se esta já não tiver cessado, aplicar a penalidade apropriada se:

- (G12) 12.12.1 o jogador tiver feito contato físico significativo ou desnecessário com o adversário;
- 12.12.2 O jogador colocou em perigo o adversário com um swing excessivo.

### 13. LETS

Em adição aos lets concedidos de acordo com outras regras, lets podem ou devem se concedidos em outros certos casos. Qualquer pedido por um let deve ser antecedido pelas palavras "Let Please". O Árbitro, se estiver indeciso sobre a razão do apelo, pode perguntar ao jogador por uma explicação.

13.1 Um let poderá ser concedido se:

13.1.1 a bola em jogo tocar qualquer objeto que esteja no chão (ver Regra 15.3);

(G7) 13.1.2 o batedor decidir não golpear a bola para qualquer uma das paredes, incluindo a parede do fundo, devido a um razoável receio de ferir o adversário;

13.1.3 o Árbitro determina que uma ocorrência dentro ou fora da quadra distraiu qualquer um dos jogadores. Um Jogador apelando pela distração precisa apelar imediatamente após a ocorrência. Mesmo assim, o Árbitro poderá conceder o stroke ao jogador que foi distraído, se este jogador poderia ter jogado uma bola vencedora, se não fosse à distração.

13.1.4 o Árbitro determina que a mudanças nas condições da quadra afetaram o resultado da jogada.

13.2 Um let deverá ser concedido se:

13.2.1 o recebedor não estiver preparado e não tentar devolver o saque.

13.2.2 a bola furar durante a jogada.

13.2.3 o Árbitro for incapaz de decidir um apelo.

13.2.4 um jogador faz o que seria um bom retorno, mas ou a bola ficar presa em qualquer parte válida da quadra impedindo que ela pule mais de uma vez no piso, ou a bola sair da quadra depois do primeiro toque no chão.

13.3 Se o batedor apelar por um let de acordo com as Regras 13.1.1 até 13.1.4, o Árbitro deve conceder um let somente se o batedor pode fazer um bom retorno. Para um apelo do não-batedor de acordo com as Regras 13.1.1, 13.1.3 e 13.1.4 isto não é um requisito.

13.4 Se o batedor tentar golpear a bola, o Árbitro ainda poderá conceder o let de acordo com as regras 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 e 13.2.2

13.5 Os requisitos dos apelos de acordo com a Regra 13 são:

13.5.1 um apelo do jogador é necessário para um let ser concedido de acordo com as Regras 13.1.2 (batedor somente), 13.1.3, 13.2.1 (recebedor somente) e 13.2.3.



13.5.2um apelo do jogador ou intervenção do Árbitro sem apelo é aplicado para as Regras 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 e 13.2.4.

## 14. A BOLA

14.1 A qualquer momento, quando a bola não estiver efetivamente em jogo, ela poderá ser substituída por uma nova por consentimento mútuo dos jogadores ou por pedido de qualquer um deles, a critério do Árbitro.

14.2 Se a bola furar durante o jogo, o Árbitro, após confirmar que está furada, deverá substituí-la imediatamente por uma outra bola.

14.3 Se a bola furar, mas tal fato não tiver sido estabelecido durante a disputa daquela jogada, o Árbitro deverá conceder o let para a jogada na qual a bola furou, se o recebedor apelar antes do próximo saque ou se ele apelar antes de tentar responder aquele saque.

(G13) 14.3.1 Se o recebedor apelar antes de tentar fazer o retorno do saque e, na opinião do Árbitro, a bola furou durante aquele saque, o Árbitro poderá conceder um let para aquela jogada somente, mas se estiver em dúvida, poderá conceder um let para a jogada anterior.

14.4 O previsto na Regra 14.3 não é aplicado para a última jogada do game. Neste caso, o jogador precisa apelar imediatamente após a jogada.

14.5 Se um jogador parar durante uma jogada para indicar que a bola esta furada, apenas para averiguar logo depois que ela não esta furada, estão aquele jogador perderá a jogada.

14.6 Entre games a bola poderá permanecer na quadra a não ser que a sua remoção seja permitida pelo Árbitro.

14.7 Quando o arbitro substitui a bola ou quando a partida é reiniciada após algum atraso de um jogador, o Árbitro deve permitir que os jogadores aqueçam a bola até que a mesma esteja em condição de jogo. O jogo será reiniciado após decisão do arbitro ou consenso dos jogadores. O que acontecer primeiro.

## 15. DEVERES DOS JOGADORES

15.1 Os jogadores precisam seguir todas as regras e também o espírito do jogo. Se o jogador não o fizer, o jogo será interrompido e a Regra 17 poderá ser aplicada.

15.2 Os jogadores precisam estar prontos para iniciar a partida quando for anunciado o tempo do início do jogo.

15.3 Os jogadores não podem colocar objeto(s) dentro quadra, roupa ou equipamento.

15.4 Os jogadores não podem sair da quadra sem autorização do Árbitro. Caso isto aconteça o Árbitro deve aplicar a regra 17.

15.5 Os jogadores não podem solicitar a troca de Árbitro ou Marcador.

15.6 Os jogadores não podem distrair os adversários propositalmente. Caso isto aconteça o Árbitro deve aplicar a regra 17.

15.7 Os Jogadores devem apelar dizendo "Let please" ou "Appeal please" de acordo com as circunstancias. Apontando com o dedo ou raquete, outros gestos,

expressões faciais não são reconhecidas universalmente como maneiras de apelo.

- 15.8 Os Jogadores precisam acatar qualquer regulamento adicional de competição (ex: vestuário exigido pelo torneio) assim como as contidas nas Regras.

## (G14) 16. SANGRAMENTO, DOENÇA, DEFICIÊNCIA E CONTUSÃO (ver fluxograma no Apêndice 4.2)

- 16.1 **Sangramento:** O Árbitro deve parar a partida imediatamente se detectar sangramento visível, ferida aberta, ou roupas manchadas de sangue em algum jogador. Para reiniciar a partida o Árbitro precisa se certificar que o sangramento cessou, se a ferida fechou e se a roupa manchada de sangue foi trocada, permitindo o tempo que for razoável e necessário e que esteja disponível no cronograma do torneio.

Se o sangramento for causado exclusivamente pelo adversário, o Árbitro deve conceder a partida ao jogado imediatamente.

- 16.1.1 Recorrência de sangramento: Se o sangramento continuar, quando o tempo para recuperação já foi concedido, o Árbitro não permitirá tempo adicional para recuperação, exceto se o jogador conceder o game em andamento, e usar os 90 segundos do intervalo entre os games para se recuperar. Se o sangramento continuar após o fim do intervalo de 90 segundos o jogador deve conceder a partida. O jogador só pode conceder um game para um intervalo de 90 segundos.

Se o curativo da ferida aberta cair ou for removida durante a partida, expondo a ferida, o arbitro deve considerar isso como uma repetição do sangramento, a não ser que o sangramento tenha cessado por completo.

- 16.2 **Doença ou Deficiência:** O jogador que sofrer um mal estar (doença) ou deficiência que não envolva sangramento tem as seguintes opções

- 16.2.1 retornar a partida sem paralisação;
- 16.2.2 conceder o game em andamento, aceitando 90 minutos de intervalo, ou
- 16.2.3 conceder a partida

Sintomas de cansaço, doença alegada, ou deficiência sem razão evidente para o Árbitro, ou recorrência de uma doença pré-existente, incluindo contusões anteriores ocorridas durante a partida, devem ser tratadas sob a Regra 16.2. Isto inclui câibras de qualquer espécie, náuseas reais ou iminentes e falta de ar, incluindo asma. O Árbitro deve informar aos jogadores da decisão e exigências das Regras.

- 16.3 **Contusão:**

- 16.3.1 Se um jogador se contundir, o Árbitro precisa se certificar que a contusão é genuína e então, decidir qual é o tipo de contusão, informando ao jogador da decisão e as exigências das regras. O jogador somente terá direito a tempo de recuperação imediatamente após a contusão ter ocorrido.

As categorias de contusão são:

- 16.3.1.1 auto-contusão, onde o adversário não contribuiu para a contusão;

16.3.1.2 contribuída, onde o adversário acidentalmente contribuiu para, ou acidentalmente causou a contusão. O Árbitro não deve interpretar as palavras “acidentalmente contribuído ou acidentalmente causado por” para incluir a situação onde um jogador está “atrapalhando de propósito” (crowding) o adversário.

16.3.1.3 adversário-contundido (causada pelo adversário), onde somente o adversário causou a contusão.

16.3.2 Se a contusão envolve sangramento, a Regra 16.1 deverá ser aplicada até que o sangramento tiver parado. Subseqüentemente aplica-se a regra 16.3.3.

16.3.3 Se a contusão não envolve sangramento, a seguinte Regra deverá ser aplicada:

16.3.3.1 para uma auto-contusão (Regra 16.3.1.1) o Árbitro poderá conceder ao jogador contundido 3 (três) minutos para se recuperar. O Árbitro deverá anunciar “Tempo” ao final do período de três minutos, depois de dar um aviso de que faltam 15 segundos para o tempo se esgotar. Se o jogador necessitar de um período adicional para se recuperar, além do período total permitido pelo Árbitro, o Árbitro poderá pedir que o jogador contundido continue a jogar; ou conceder um game e aceitar o intervalo de 90 segundos disponível e então continuar o jogo, ou conceder a partida. Se o jogador contundido não tiver retornado a quadra quando “Tempo” for anunciado, o Árbitro poderá conceder a partida ao adversário.

16.3.3.2 para uma contusão contribuída (Regra 16.3.1.2), o Árbitro poderá conceder uma hora ao jogador contundido para se recuperar, ou um tempo adicional se necessário dentro do cronograma da competição. O Árbitro poderá anunciar “Tempo” ao final do período concedido. Ao final deste período concedido pelo arbitro o jogador contundido precisa retornar ao jogo ou conceder a partida. Se o jogador contundido voltar ao jogo a contagem será mantida na conclusão da jogada, em que aconteceu a contusão.

16.3.3.3 Para uma contusão adversário-contundido (causada pelo adversário) (Regra 16.3.1.3) o Árbitro deve aplicar a regra 17 e se o jogador contundido solicitar tempo para se recuperar, o arbitro devera conceder a partida ao jogador contundido.

16.4 Se um jogador contundido, depois de ter um tempo de recuperação concedido, decide reiniciar a partida, antes de o tempo permitido acabar, o Árbitro deverá permitir ao adversário tempo suficiente para se preparar para retornar á partida.

16.5 Se o jogador anunciar uma contusão e o Árbitro não tiver certeza que a mesma realmente ocorreu, o Árbitro deve solicitar ao jogador que continue o jogo, ou que conceda o game, aceite o intervalo disponível e após isto retorne ao jogo ou conceda a partida.

16.6 Se conceder o game o jogador manterá pontos que ganhou, a após a conclusão do intervalo de 90 segundos entre os games deverá voltar ao jogo ou conceder a partida.

## 17. CONDUTA EM QUADRA

17.1 Se o Árbitro considerar que o comportamento de um jogador em quadra foi desrespeitoso, de intimidação ou ofensivo com o adversário, oficial ou espectador, ou poderia de qualquer forma desonrar o jogo, o jogador deverá ser penalizado.

(G15) 17.2 Ofensas que devem ser tratadas pelo Árbitro de acordo com esta regra incluem obscenidades audíveis ou visíveis, abuso verbal ou físico, discordar do Marcador ou Árbitro, abuso da raquete, bola ou quadra, e instruções (a não ser durante o intervalo entre os games). “Outras ofensas incluem contato físico desnecessário (Regra 12.12.1) e movimento excessivo da raquete (Regra 12.4), aquecimento injusto (Regra 3.2), demora para voltar para a quadra (Regra 7.4) ação ou jogo perigoso (Regra 16.3.1.3) e ‘Fazer Cera’ (Regra 7.6).

(G16) 17.3 O Árbitro deverá aplicar uma das seguintes penalidades para estas ou outras ofensas.

Advertência (chamado Advertência de Conduta).

Ponto (Stroke) concedido ao adversário (chamado Ponto (Stroke) de Conduta)

Game concedido ao adversário (chamado Game de Conduta)

Partida concedida ao adversário (chamado Partida de Conduta)

17.3.1 Se o Árbitro parar o jogo para dar uma advertência, um let poderá ser concedido.

17.3.2 Se ocorrer um incidente durante a jogada, que requeira um stroke de conduta, o Árbitro deve parar a jogada, se a mesma ainda não tiver acabado e conceder o stroke. A aplicação do stroke de conduta será o resultado da jogada. .

17.3.3. Se o Árbitro conceder um stroke de conduta como resultado de um incidente entre as jogadas, o resultado da jogada permanece, e a marcação do stroke de conduta é adicionado a pontuação, mas sem mudança no lado do saque

17.3.4 Se o Árbitro conceder um game, aquele game poderá ser o que estiver sendo jogado ou o próximo game, se nenhum estiver em andamento, em que o intervalo entre os games poderá não ser aplicado. O jogador ofensor permanecerá com os pontos conquistados no game concedido.

## **18. CONTROLE DA PARTIDA**

(G17) 18.1 Um Árbitro, assistido por um Marcador, normalmente controla uma partida. Embora um Árbitro também possa exercer a função de Marcador, a WSF aconselha que a partida seja executada em separado por dois oficiais estas funções.

18.2 A posição correta para o Árbitro e o Marcador no centro da parede do fundo, mais perto da parede o possível, acima da linha da parede do fundo, e preferivelmente com um assento.

## **19. DEVERES DE UM MARCADOR**

(G18) 19.1 O Marcador deverá anunciar o jogo, seguido do placar, com o placar do sacador em primeiro lugar. O Marcador deverá anunciar “Falta”, “Foot fault”, “Not up”, “Baixa”, “Fora”, “Troca” e “Para” (ver Apêndice 3.1) quando apropriado e deverá repetir as decisões do Árbitro.

19.2 Ao fim de uma jogada o marcador deve anunciar a contagem imediatamente ou logo após a decisão do Árbitro de qualquer apelo.

19.3 Se o Marcador fizer uma chamada, a jogada deverá cessar.

19.4 O marcador, se não tiver a visto a jogada ou estiver incerto, não deverá fazer nenhuma chamada.

19.5 Se a jogada cessar sem que o Marcador tenha feito uma chamada, se não tiver visto a jogada ou estiver incerto, deve avisar aos jogadores e pedirá ao Árbitro para tomar a decisão apropriada. Se também estiver incerto, o Árbitro deve conceder um let.

19.6 O Marcador deverá manter por escrito a contagem e o lado certo para o saque.

## **(G19) 20. DEVERES DE UM ÁRBITRO**

20.1 O Árbitro decidirá em todos os apelos; tomará decisões onde exigir o uso das Regras; e decidirá todos os apelos contra a marcação do Marcador ou na falta da marcação. A decisão do Árbitro deverá ser a final.

20.2 O Árbitro exercerá controle:

20.2.1 Em apelo de um dos jogadores, incluindo um apelo contra qualquer especificação.

20.2.2 Para assegurar que todas as regras relevantes estão sendo aplicadas corretamente.

20.2.3 Quando o comportamento de qualquer espectador, oficial, delegado (representante) ou técnico for desrespeitoso ou ofensivo para os jogadores, oficiais ou espectadores. O Arbitro deverá suspender o jogo até que seja resolvido o problema e se necessário poderá solicitar que a(s) pessoa(s) envolvida(s) sejam retiradas da área da quadra.

20.3 O Árbitro, não deve intervir no anúncio do placar feito pelo Marcador, a não ser que, na opinião do Árbitro, o placar foi anunciado incorretamente, e no caso o Árbitro deve fazer com que o Marcador anuncie o placar corretamente.

20.4 O Árbitro não deve intervir nos anúncios feitos pelo Marcador durante a partida, a não ser que, na opinião do Árbitro, o Marcador cometeu um erro ao parar a jogada ou por deixar que a jogada continue, e no caso o Árbitro deve aplicar a regra imediatamente.

20.5 O Árbitro deverá fazer valer todas as Regras relativas aos tempos.

20.6 O Árbitro deverá manter por escrito a contagem e o lado certo para o saque

20.7 O Árbitro é responsável por garantir que as condições da quadra sejam satisfatórias para o jogo.

20.8 O Árbitro pode conceder a partida para um jogador cujo adversário falha em estar presente na quadra, pronto para jogar, no limite de dez minutos do horário previsto para a partida.

## APÊNDICE 1

### GUIA OFICIAL DE INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS PARA JOGADORES E ÁRBITROS

Os números do guia são referência nas regras

#### INTRODUÇÃO

O princípio que prevalece governando as regras de squash e suas interpretações é para permitir um resultado justo em cada jogo. Isto requer que o Árbitro implemente as regras de uma maneira justa para ambos os jogadores, desde o início da partida até a sua conclusão.

Os seguintes Guias Oficiais de Interpretações das Regras são aqueles que foram aprovados pelo Comitê de Regras e Arbitragem da World Squash Federation e devem ser lidos juntamente com as Regras.

#### G1. TROCA DE EQUIPAMENTO

Para evitar que situações onde um jogador tenta se recompor de um cansaço, trocando de equipamento, o Árbitro, antes de permitir que o jogador deixe a quadra para fazer a troca, deve estar convencido que realmente houve uma deterioração no material do equipamento.

A preferência por uma outra raquete, ou um diferente par de tênis, que não apresentem evidências de deterioração física, evidentemente não é razão suficiente para permitir a troca de equipamento. Embora até noventa segundos sejam concedidos para a troca de equipamento, aos jogadores é exigido que esta troca seja feita o mais rápido possível.

Se um jogador perder uma de suas lentes de contato ou seus óculos quebrarem, será concedido 90 segundos e após esse tempo o jogador precisa retornar a partida

Se um jogador está impossibilitado de finalizar o jogo porque não tem alternativa de equipamento, então o Árbitro deve conceder o jogo ao adversário.

#### G2. "FAZENDO CERA"

"Fazer Cera" representa a tentativa de um jogador obter vantagem sobre seu oponente. Discussões prolongadas com o Árbitro e demora a sacar ou para se preparar para receber o saque são exemplos. O Árbitro deve aplicar a Regra 17 quando isso ocorrer.

Enquanto que ao bater a bola no chão excessivamente antes de sacar constitui "fazer cera", o sacador não deve ser considerado como tendo sacado.

Jogadores devem estar atentos que durante o intervalo de 90 segundos permitido, o anúncio do Árbitro dos "15 segundos" é para indicar que os jogadores tem que retornar a quadra. O jogador que não estiver pronto para continuar a jogar no anúncio do "Tempo", está ganhando uma vantagem injusta, e o Árbitro deve aplicar a Regra 17.

#### G3. OBJETO CAÍDO

A Regra 7.7 agora esclarece que se qualquer objeto cair (ou for jogado) no chão da quadra, então o jogo precisa parar. Como uma contusão pode ocorrer se um jogador pisar em qualquer objeto com tamanho e textura significativa, o Árbitro ou Marcador deve parar a

jogada com a palavra “Pare” ou (“Stop”), ou se um dos jogadores parar e apelar. Se o objeto caído não for notado pelos jogadores ou Oficiais até o final da jogada, e o Árbitro julgar que não afetou o resultado da jogada, o resultado da jogada deve permanecer (Regra 7.7.6).

Jogadores são responsáveis para manter seus equipamentos seguros. E como regra geral, um jogador que deixa cair ou joga um pedaço de equipamento irá perder a jogada. Exceções são para equipamentos caídos por resultado de uma colisão, onde o Árbitro poderá conceder um let ou conceder um stroke dependendo se o jogador fez uma jogada vencedora. Se uma colisão resultar em um apelo por interferência, a Regra 12 irá ter prioridade.

Se um jogador deixar cair a raquete então sob muitas circunstâncias, será permitida continuar a jogada. É considerado que o jogador já está em desvantagem significativa, pois o jogador precisa pegar a raquete para continuar na jogada.

O Árbitro deve tratar com um jogador que, deliberadamente deixar cair ou jogar um objeto chão da quadra sob o na Regra 17.

#### **G4. JOGADOR ATINGIDO PELA BOLA INCLUINDO TURNING “GIRO” E OUTRAS TENTATIVAS**

Se o não-batedor for atingido pela bola, o Árbitro é requisitado para tomar uma decisão em todos os casos, e o anúncio do Marcador não será requisitado até **depois** que o Árbitro tenha tomado a sua decisão.

Se a bola, vindo da parede frontal, atingir o não-batedor sem a ocorrência de uma interferência, o não-batedor perde a jogada ao menos que outras tentativas forem aplicadas (Regra 10). A definição de “Tentativa” esclarece que mesmo um movimento falso da raquete ou finta na bola é para ser interpretado com uma tentativa, mas preparação do golpe compreendendo apenas backswing (armação), sem movimento da raquete em direção da bola, não é uma tentativa.

As Regras 9 e 10 cobrem as várias situações aonde a bola indo em direção a parede frontal atinge o não-batedor.

Se a bola atingir o batedor (sem interferência) o batedor perde a jogada e o Marcador deve fazer o anúncio de “Not up”, porque o batedor não golpeou a bola corretamente. O Árbitro não é requerido para tomar uma decisão ao menos que o Marcador não faça nenhuma chamada.

Se a bola atingir qualquer um dos jogadores e uma interferência tiver ocorrido, o Árbitro deve aplicar a Regra 12.

Se decidir golpear uma bola durante o turning (“giro”), o jogador precisa ter certeza que o golpe não irá atingir seu adversário. Se o jogador acertar seu adversário ao fazer o turning, o Árbitro deve conceder o stroke ao adversário, a não ser que o adversário tenha feito um movimento proposital, para evitar que a bola atingisse a parede frontal, neste caso o Árbitro deve dar o stroke para o batedor.



## **G5. INTERFERENCIA AO FAZER O TURNING (GIRO) OU OUTRAS TENTATIVAS**

Quando um jogador faz o Turning (giro), ou faz uma outra tentativa para rebater a bola, o adversário, assim mesmo tem a obrigação de se esforçar para dar ao jogador a liberdade de ver a bola, de chegar na bola e de rebater a bola conforme Regra 12. Entretanto, o ato de fazer o turning ou de fazer uma outra tentativa de rebater a bola, às vezes é tão rápido que o adversário não tem tempo de “clarear” a jogada, antes de a interferência acontecer. Neste caso, o Árbitro deve conceder o let. Ao contrário, se o adversário teve tempo suficiente para “clarear”, mas não se esforçou para isso, ou deliberadamente se moveu, causando a interferência, o Árbitro deve conceder o stroke para o jogador.

Quando um jogador se prepara para rebater a bola de um lado e em seguida traz a raquete em frente ao corpo para rebater a bola do outro lado, não é considerado turning, nem outra tentativa de rebater a bola e se ocorrer uma interferência, aplica-se a Regra 12. Esta posição frequentemente ocorre depois que a bola bate no “nick” da parede lateral/frontal e rebate indo para o meio da quadra.

## **G6. FAZENDO O MÁXIMO ESFORÇO E INTERFERÊNCIA MINIMA**

O adversário deve fazer todo esforço para deixar a bola livre após o seu golpe. A rota do adversário deve permitir ao batedor acesso desobstruído direto a bola, desde que o batedor não se moveu para bater na bola tão rápido que bloqueou a saída do adversário. Em ultimo caso o arbitro deve conceder o let, a não ser que o jogador não tivesse condições de fazer um bom retorno, neste caso o árbitro não deve conceder o let.

Entretanto, é igualmente importante para o batedor fazer o todo esforço para chegar e golpear a bola. Se o batedor não fizer todo o esforço para chegar e golpear a bola, este é um fator significativo na determinação do Árbitro, para saber se poderia ou não o jogador chegar na bola e fazer um bom retorno.

O Árbitro deve decidir o grau de esforço que o jogador deveria ter feito para demonstrar “fazendo todo esforço”. Isto não dá aos jogadores o direito para o abuso físico sobre seus adversários, e o Árbitro deve penalizar contato físico significativo e deliberado conforme a Regra 12 e a Regra 17.

Quando um jogador apela por um let, tendo encontrado alguma interferência, o Árbitro entendendo que a interferência não prejudicou o jogador totalmente de ver a bola, de chegar na bola e de golpeá-la, não deve conceder o let. Isso é interferência mínima e inclui as seguintes situações onde; o jogador atravessa a trajetória da bola no início da trajetória da parede da frente, mas ainda permite ao adversário tempo de ver a bola; o jogador resvala no adversário no caminho para a bola sem afetar o acesso direto á bola; na preparação do golpe a raquete resvala no corpo, roupa ou raquete do adversário sem afetar o swing da raquete.

Entretanto, se a interferência aconteceu, o Árbitro não pode deixar de marcar o let nas situações em que o jogador está fazendo todo o esforço (embora com pouco contato físico com adversário) para chegar na bola e rebater a bola e demonstrou ao Árbitro que tinha condições de chegar na bola.

## **G7. INTERFERÊNCIA COM O SWING DO BATEDOR E MEDO RAZOÁVEL DE ATINGIR O ADVERSARIO**

A regra 12.2.3 permite ao rebatedor "a liberdade de golpear a bola com um *swing razoável*". Se o rebatedor para a batida porque o adversário não deu espaço suficiente para executar seu swing e apela, o Árbitro deve considerar as seguintes opções:

1. Se o adversário está muito perto e não permitiu ao jogador um swing razoável e foi atingido ou teria sido atingido pela raquete, o arbitro deve conceder um stroke ao jogador.
2. Se o batedor pára a jogada, por ter atingido o adversário de raspão com a raquete, e o adversário está fazendo todo o esforço para clarear a jogada, o arbitro deve conceder o let. Isto é diferente da interferência mínima descrita no G6. A intensidade do contato tem que ter sido o suficiente, para afetar o swing do jogador, mas insuficiente para preveni-lo.
3. Se o rebatedor para a jogada por receio de atingir o adversário e o adversário apesar de estar perto não previne o swing razoável do rebatedor, o arbitro deve conceder o let de acordo com a regra 13.1.2 - receio razoável de atingir o adversário. Contanto que o adversário não previna um swing razoável, um let é a decisão apropriada.
4. Se o rebatedor pára a jogada por receio de atingir o adversário e o adversário está longe de um swing razoável, o arbitro não deve conceder o let, porque o rebatedor se equivocou quanto ao posicionamento do adversário.

## **G8. MÉTODO DO APELO**

O método correto de apelar, em situações de interferência ou Regra 13 é com as palavras "Let Please". E para outras situações dentro da Regra 11 é com as palavras "Appeal Please".

Outras formas de apelo são algumas vezes usadas por jogadores incluindo mãos ou raquete levantadas, especialmente onde a comunicação entre jogadores e Árbitro é difícil.

Um Árbitro aceitando qualquer forma de apelo além do padrão "Let please" ou "Appeal Please", deve se satisfazer que um apelo esta realmente sendo feito.

## **G9. MOMENTO DO APELO**

O momento do apelo na interferência é muito importante.

No caso de um apelo envolvendo visão razoável da bola e liberdade de golpear a bola diretamente para a parede frontal (normalmente conhecido como "crossing the flight"), o Árbitro deve considerar a situação no momento em que o jogador poderia ter golpeado a bola.

No caso de interferência na preparação (backswing), o apelo deve ser imediato, e antes que o jogador faça qualquer tentativa de golpear a bola. Qualquer tentativa de golpear a bola depois que a interferência na preparação tenha ocorrido, indica que o batedor aceitou a interferência e então perde o direito de apelar.

Se existe interferência no ato de golpear a bola, que inclui um razoável preparação (backswing), o golpe e um e uma razoável finalização (follow-through), um apelo é justificado.

O Árbitro deve considerar se o adversário estava “muito em cima” (\*\*crowding) e não permitindo liberdade de golpear a bola, para decidir se concede um let ou um stroke.

\*\*\* Crowding, consiste na aproximação do adversário em relação ao batedor.

Se um jogador apela porque não estava pronto para receber o serviço, o Árbitro deve conceder um let, a não ser que entendeu que o jogador está atrasando o jogo desnecessariamente. Neste ultimo caso o arbitro deve aplicar a regra 17.

## **G10. APELO ANTECIPADO**

Se um jogador fizer um apelo por causa de uma interferência antes de saber o resultado do retorno do adversário, isso é considerado como um Apelo Antecipado. Se um jogador fizer um Apelo Antecipado, e o retorno do adversário imediatamente antes do apelo subsequente for baixa (down) ou fora (out), o Árbitro deverá manter o resultado da jogada, o jogador ganhando a jogada.

Quando o adversário apela por um let por interferência antes que rebatedor complete um “followthrough” razoável, também é considerado como Apelo Antecipado. Neste caso o adversário não tem direito ao apelo e o Árbitro não deve conceder o Let.

## **G11. INTERFERÊNCIA CRIADA**

Todo o tempo, o adversário precisa permitir acesso direto desobstruído ao jogador para golpear a bola.

Entretanto, algumas vezes a situação surge onde o oponente não causou qualquer interferência, (i.e. o adversário permitiu claramente o requerido acesso direto) mas o jogador tomou uma rota indireta para a bola, que leva o jogador até, ou bem perto da posição do adversário. O jogador então apela por um Let por ter sido “obstruído” no seu acesso a bola.

Mas não existe razão real para esta rota indireta, o jogador efetivamente, criou a interferência, onde nenhuma interferência realmente existiu e se o jogador apelar, o Árbitro não deverá conceder um let. O fato de o jogador poder fazer um bom retorno não é levado em consideração - para se manter no jogada, o jogador deve chegar e golpear a bola.

Isto é diferente de duas situações onde o jogador ao tentar recuperar-se de uma posição desvantajosa, não tem o acesso direto a bola. Na primeira situação o jogador esta de “pé trocado” e antecipa a batida do adversário indo para um lado, começa a se movimentar para aquela direção, mas sabendo do seu erro troca de direção, achando o adversário no seu caminho. Nesta situação o Árbitro deve conceder um let ao jogador, se a recuperação é suficiente para demonstrar que um bom retorno poderia ter sido feito. De fato, o adversário impede o batedor de fazer uma jogada vencedora (winning return), o Árbitro deve conceder “stroke” aquele jogador.

Em segundo lugar, se um jogador fizer uma jogada ruim e colocar seu adversário numa posição de vantagem, o Árbitro deve conceder apenas um let ao jogador se, ao tomar um caminho direto para a bola para sua próxima batida, o Árbitro determina que, apesar da interferência, aquele jogador poderia ter chegado e golpeado a bola.

## **G12. CONTATO FÍSICO SIGNIFICANTE OU DELIBERADO**

Contato físico significativo ou deliberado é prejudicial ao jogo e potencialmente perigoso. Em casos flagrantes, o Árbitro deve parar a jogada e aplicar a penalidade apropriada. Onde o jogador "empurrar" (pushes off) o adversário e isto não tenha efeito significativo no adversário, o Árbitro deve deixar a jogada continuar e dar uma advertência a aquele jogador após o término da jogada. Quando tem efeito significativo, o Árbitro deve parar a jogada e aplicar a regra 17.

### **G13. BOLA FURADA**

Quando o recebedor antes de tentar responder ao saque, faz um apelo que a bola está furada, o Árbitro irá normalmente conceder um Let naquela jogada. Entretanto, se o Árbitro considerar que a bola furou na jogada anterior. O Árbitro deve conceder um let para a jogada anterior. Isto também se aplica se o saque não for bom.

### **G14 SANGRAMENTO, DOENÇA, INCAPACIDADE, CONTUSÃO**

1. Se o jogador apresenta sangramento visível, o Árbitro deve solicitar que o jogador saia da quadra imediatamente. O Árbitro não deve permitir que o jogo continue enquanto o sangramento for visível. O Árbitro pode permitir tempo de recuperação para o sangramento, de acordo com a regra 16.1. O jogador não conseguindo parar de sangrar dentro do tempo determinado pelo Árbitro, deve conceder ou um game para ter o direito a mais noventa segundos e em seguida retornar ao jogo sem estar sangrando ou conceder a partida.

Se a roupa do jogador estiver manchada de sangue como resultado de uma contusão, o jogador deve trocar a roupa para poder retornar ao jogo.

Se o sangramento voltar após o tempo de recuperação permitido, o Árbitro não deve conceder tempo extra, exceto se o jogador conceder o game em progresso e usar o intervalo entre os games para se recuperar.

2. Se o jogador se sentir mal (DOENTE) ou incapacitado na quadra tem a opção, exceto em caso de sangramento visível, de completar o game em progresso ou conceder o game ou a partida.

Um jogador que não quer desistir da partida, mas que requer tempo de recuperação, ou que precisa sair da quadra, deve conceder o game. Após informar o Árbitro, o jogador tem um intervalo de noventa segundos entre os games para se recuperar e em seguida retornar ao jogo, ou conceder a partida. O jogador pode conceder apenas um game.

Se um jogador vomitar ou tornar a quadra sem condições de jogo, o Árbitro deve conceder a partida ao adversário, independentemente do jogador estar em condições de voltar ao jogo (Regra 17). A decisão do Árbitro quanto às condições da quadra é final.

No caso de sintomas de cansaço, contusões alegadas sem evidências razoáveis ao Árbitro ou doenças pré-existentes, os Árbitros não devem permitir tempo de recuperação (como exceção, o árbitro, pode permitir ao jogador em questão, a opção de conceder um game,

para ter direito aos noventa segundos de intervalo entre os games e a seguir retornar ao jogo). Incluídos nesta categoria estão, câimbras, dores musculares ou abdominais, náuseas iminentes ou ocasionais e falta de ar, incluindo asma.

3. Se um jogador se machuca, o árbitro após a confirmação que a contusão é genuína, deve informar ao jogador sobre os requerimentos das Regras, informar o jogador sobre a categoria da contusão e deve se certificar das intenções do jogador em continuar o jogo.

Quando um jogador sofre uma auto-contusão, isto é uma contusão que claramente não foi causada pelo adversário, como descrito na Regra 16.3.1.1, o Árbitro não deve conceder tempo de recuperação permitida em 16.3.3.1. Esta contusão pode ser por uma pancada na parede, especialmente cabeça ou rosto, ou uma colisão com as paredes ou chão, ou rompimento muscular ou torção qualquer causando a parada repentina do jogador.

É responsabilidade do jogador machucado voltar à quadra quando o Árbitro anunciar, “tempo”, para voltar ao jogo ou solicitar uma extensão do tempo de recuperação, se necessário, no caso de uma contusão com sangramento. Se o jogador não estiver presente quando o Árbitro anunciar “tempo”, o Árbitro deve conceder partida ao adversário.

O jogador deve tomar a decisão de voltar ao jogo. O papel do árbitro é determinar se a contusão realmente existe, para aplicar e monitorar os intervalos de tempo e aplicar as regras quando o tempo total concedido terminar.

## **G15. COACHING (INSTRUÇÃO)**

Instruir jogadores é permitido somente durante o intervalo entre games. Instruir não deve ser confundido com breves comentários de encorajamento entre jogadas que claramente não afetaram na continuidade da jogada. O Árbitro deve decidir quando os comentários são incentivos admissíveis ou instrução imprópria.

A ajuda externa de comunicação é proibida.

O Árbitro pode penalizar qualquer tipo de instrução durante a jogada aplicando a Regra 17 ao jogador que estiver sendo instruído.

## **G16. PROGRESSÃO DAS PENALIDADES**

As penalidades disponíveis para o Árbitro conforme a Regra 17 são:

Uma advertência (chamada Advertência de Conduta).

Um stroke concedido ao adversário (chamada Stroke de Conduta).

Um game concedido ao adversário (chamada Game de Conduta).

A Partida concedida ao adversário (chamada Partida de Conduta).

As orientações para aplicação das penalidades são as seguintes:

Quando o Árbitro impõe a primeira advertência para uma ofensa em particular, deve ser uma advertência, stroke, game ou partida dependendo da seriedade da ofensa. Entretanto, qualquer subsequente penalidade para o mesmo tipo de ofensa não deve ser menos severa que a penalidade anterior, para a mesma ofensa. O Árbitro pode dar mais de uma advertência

ou strokes para o mesmo tipo de ofensa se o Árbitro decidir que a ofensa não requeira uma maior punição.

Ao aplicar as penalidades, o Árbitro deve usar a seguinte terminologia:

Advertência de conduta ...(nome do jogador ou equipe) por...(ofensa)

Stroke de conduta...(nome do jogador ou equipe) por...(ofensa). Stroke para...(nome do adversário ou da equipe)

Game de conduta...(nome do jogador ou da equipe) por...(ofensa). Game para...(nome do adversário ou equipe)

Partida de conduta...(nome do jogador ou equipe) por...(ofensa). Partida para...(nome do adversário ou equipe)

O Marcador deve repetir somente a parte da decisão do Árbitro que afetar o placar.

## **G17. OFICIAL ÚNICO**

Se não for possível ter dois Oficiais para uma partida, então um Oficial único atua tanto como Marcador e Árbitro. O Oficial anuncia o jogo e o placar como Marcador e responde aos apelos como Árbitro.

Quando houver um Oficial Único, as decisões que são feitas diretamente pelo Árbitro, como quando um jogador for atingido pela bola ou ao responder apelos feitos pelos jogadores sob a Regra 12. - não apresentam. Entretanto, existem limitações nos processos dos apelos contra a decisão feita pelo Marcador. Especificamente a chamada afirmativa de um Marcador (ex. "Fora"), é inadequado como Árbitro, reverter aquela decisão. Por outro lado, no evento de ocorrer uma falha em anunciar como Marcador (ex. um erro suspeito no saque), um apelo pode valer a pena porque a resposta do Árbitro deve ser "Bom" ou "Incerto". E neste último caso um let deve ser concedido.

## **G18. GUIA DOS MARCADORES**

O Marcador deve chamar (anunciar) os serviços e jogadas que não forem boas, assim que elas ocorrem, usando as chamadas apropriadas, e assim parando as jogadas.

A ordem correta de chamadas são:

1. Qualquer coisa afetando a pontuação
2. A contagem com a pontuação do sacador sempre em primeiro lugar.
3. Comentários sobre a pontuação.

Os exemplos são:

"Not up, troca 4-3."

"Baixa, 10 iguais, o jogador deve ganhar por dois pontos de diferença".

"Fora, 10 iguais, o jogador deve ganhar por dois pontos de diferença".

"Yes let, 3-4."

"No let, troca, 5-7."

"Stroke para Silva, 10-2, match ball."

"Foot fault, troca, 1-0."

"Falta" (apelo do sacador, Árbitro incerto). "Let 10-3, game ball."

Introdução da partida:

“Silva sacando, Santos recebendo, melhor de 5 games, zero a zero.”

Final de um game:

“11-7, game para Silva. Silva lidera um game a zero.”

“12-10, game para Silva. Silva lidera dois games a zero.”

“11-3, game para Santos. Silva lidera dois games a um.”

“11-4, game para Santos, dois games a dois.”

“12-10, partida para Silva, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10.”

Começo do game subsequente:

“Silva lidera um game a zero, zero a zero.”

“Silva lidera dois games a um, Santos sacando, zero a zero”

“Dois games iguais, Silva sacando, zero a zero.”

Após aplicar uma penalidade de Conduta:

“Stroke para Silva, 7-2.”

“11-7, game para Santos, dois games iguais.”

## **G19. GUIA AOS ARBITROS**

### **SE DIRIGINDO AOS JOGADORES**

O uso do primeiro nome deve ser evitado para eliminar qualquer risco de familiaridade com qualquer dos jogadores, que pode vir a ser interpretado como favoritismo.

### **EXPLICAÇÃO PELO ÁRBITRO**

Seguido de um apelo de um jogador, o Árbitro normalmente dá a decisão e o jogo continua. Entretanto, em algumas ocasiões, será apropriado explicar a decisão para esclarecer a situação aos jogadores. Nestes casos o Árbitro pode dar uma explicação concisa em seguida a sua decisão. Irá ajudar os jogadores se o Árbitro usar a terminologia da regra apropriada quando explicar a decisão.

## **APÊNDICE 2**

### **DEFINIÇÕES**

**APELO** Uma solicitação do jogador ao Árbitro decidir. "Apelo" é usado em todas as regras em dois contextos:

- 1) Para solicitar ao Árbitro para permitir um let ou conceder um stroke.  
2) Para solicitar ao Árbitro que reveja a decisão do Marcador.  
A forma correta para apelar pelo jogador é "Let, please" ou "Appeal, please".

- TENTATIVA** O movimento da raquete da posição de preparação (backswing) em direção a bola.
- MADEIRA** A marcação horizontal mais baixa na parede frontal, com uma lata abaixo dela por toda a extensão da quadra.
- QUADRADO (SAQUE)** Uma área quadrada em cada quarto de quadra, limitada pela linha curta, parte da parede lateral e por duas outras linhas e de dentro da qual o sacador saca.
- COMPETIÇÃO** Um campeonato, torneio, liga ou outra partida competitiva.
- CORRETAMENTE** A bola sendo golpeada pela raquete, segurada na mão, não mais de uma vez, e sem contato prolongado com a raquete.
- CROWDING** Quando o jogador fica muito próximo do adversário impedindo que ele rebata a bola livremente
- BAIXA (DOWN)** A expressão usada para indicar que uma devolução considerada boa tocou o chão antes de atingir a parede frontal, ou bateu na madeira ou lata. ("Baixa" é também usado como anúncio do Marcador).
- GAME** Parte de uma partida, começando com um saque e terminando, quando um jogador tiver feito 11 ou no caso de empate em 10 pontos, 2 pontos de diferença (de acordo com as regras).
- GAME BALL** A situação do placar quando um jogador necessita de um ponto para ganhar o game em andamento. ("Game ball" usa-se também como anúncio do Marcador).
- LINHA DE MEIA QUADRA** Uma linha traçada no piso paralela as paredes laterais, dividindo aquela parte da quadra entre a linha curta e a parede do fundo em duas partes iguais e encontrando a linha curta em seu ponto médio, formando um "T".
- MEIO TEMPO** O tempo médio do aquecimento. ("Half Time" é também uma chamada do Árbitro)
- HAND** O período entre o momento em que um jogador se torna sacador até tornar-se o recebedor.



**HAND-OUT**

**(TROCA)** Condição quando ocorre a mudança de sacador ("Hand Out" é usado também como anúncio do Marcador para indicar que ocorreu uma mudança de sacador. Em Português usa-se "Troca").

**LET**

Um jogada indecisa. Se um Árbitro concede um let, nenhum dos jogadores ganham um stroke na jogada em questão, e o sacador é requerido a sacar outra vez do mesmo quadrado de saque.

**MATCH**

**(PARTIDA)** O certame completo entre dois jogadores começando com o aquecimento e terminando com o fim da jogada final.

**MATCH BALL**

Situação do placar quando um jogador precisa de um ponto para vencer a partida. ("Match ball" é usado também como um anúncio do Marcador)

**NOT UP**

Expressão usada para indicar que a bola não foi golpeada de acordo com as Regras. "Not up" se aplica quando nenhum dos jogadores golpeou corretamente a bola, ou a bola picou mais de uma vez no chão antes de ser golpeada pelo batedor, ou a bola tocou no batedor ou qualquer coisa vestida ou carregada além da raquete, ou o sacador faz uma ou mais tentativas para golpear a bola, mas falha ao fazê-la. ("Not Up" é usado também como anúncio do Marcador).

**OFICIAIS**

O Marcador e o Árbitro.

**OUT (FORA)**

Expressão usada para indicar que a bola tenha tocado a linha de fora ou uma parede acima de tal linha ou o teto ou qualquer coisa pendurada no teto e/ou parede acima da linha de fora ou a bola tiver passado através de qualquer coisa pendurada no teto e/ou parede acima da linha de fora . Em adição, em quadras que não são totalmente fechadas, a bola passou acima da linha de fora e fora da quadra sem ter tocado qualquer parede ou, se nenhuma linha de fora existir, passado sobre qualquer parede e fora da quadra. ("Out" também é usado como anúncio do Marcador).

**OUT LINE**

**(LINHA DE FORA)** Uma linha continua compreendendo a linha da parede frontal ambas as linhas das paredes laterais e a linha da parede de fundo e marcando os limites superiores da quadra.

Nota: Quando for construída uma quadra sem previsão desta linha, ou seja, as paredes compreendem apenas a área usada para o jogo, ou sem a previsão de parte de tal linha, por exemplo uma parede de fundo de vidro, e a bola em jogo tocar parte da superfície horizontal superior de tal parede e desviar de volta a quadra, tal bola é considerada fora. Esta decisão será tomada de maneira normal pelo Marcador, sujeito a apelação ao Árbitro.

**PONTO**

Uma unidade de contagem de placar. Um ponto é adicionado ao placar do jogador quando aquele jogador for o sacador e ganhar a jogada.

**QUARTER COURT**

**(QUARTO DE QUADRA)** Metade daquela parte da quadra entre a linha do meio da quadra e a parede de traz, que foi dividida em duas partes iguais pela linha de meia quadra.

**RALLY**

**(JOGADA)** Um saque apenas, ou um saque e uma série de devoluções da bola, terminando quando um jogador não conseguir fazer um bom retorno, um apelo de um jogador, o Marcador faz uma chamada ou o Árbitro para a jogada.

**RAZOÁVEL  
ARMAÇÃO  
(BACKSWING)**

A ação inicial usada por um jogador de afastar a raquete do corpo como preparação prévia para o movimento da raquete para frente em direção da bola para contato. Uma armação é razoável, se não for excessiva. Uma armação excessiva é aquela em que o braço com o qual o jogador segura a raquete está totalmente estendido e/ou a raquete esteja em posição horizontal. O Árbitro deve decidir se uma armação razoável ou excessiva.

**RAZOÁVEL  
COMPLEMENTO  
(FOLLOW-THROUGH)**

A ação usada por um jogador complementando o movimento de sua raquete depois de ter tocado na bola. Uma complementação do golpe é considerada razoável se não for excessiva. Um follow-through excessivo é aquele no qual a raquete e braço do jogador estão estendidos no eixo horizontal, particularmente quando a posição estendida é mantida por um momento a mais. Um follow-through excessivo é também aquele em que o braço está estendido para uma posição reta com um arco mais plano do que a linha contínua da bola. O Árbitro deve decidir se o follow-through é razoável ou excessivo.

**SWINGUE RAZOAVEL**

Consiste de uma armação razoável (backswing), rebatida na bola e complemento razoável (follow-through).

**SAQUE**

**(SERVIÇO)** O método pelo qual a bola é colocada em jogo pelo sacador para iniciar o jogada.

**SAQUE,**

**LINHA DE** Uma linha localizada na parede frontal, que se estende pela extensão total da quadra.

**SHAPPING  
(ARMAÇÃO)**

A preparação (armação) da raquete antes de fazer uma tentativa

**LINHA CURTA**

Uma linha no piso, estendendo-se por toda a extensão da quadra.

**ESPECIFICADO  
(PADRÃO)**

A descrição dada a bolas, raquetes e quadras que satisfaçam as especificações atuais da WSF.

**BATEDOR  
(GOLPEADOR)**

O jogador que tem a vez de golpear a bola depois que esta repicou da parede frontal, ou que está prestes a golpear a bola, ou ainda aquele que até o ponto de rebatida atingir a parede frontal tenha acabado de golpear a bola.

**STROKE**

**(PONTO)** O ganho alcançado pelo jogador que vence o jogada, ou no curso da jogada ou um consentimento do Árbitro, e que resulta ou na marcação de um ponto ou na troca de sacador.

**TIN (LATA)** A área abaixo da madeira, cobrindo toda a extensão da quadra, que deve ser construída de um material que faça um barulho distinto quando atingida pela bola.

**TURNING, TURNS, TURNED**

**(GIRO)** Ação do jogador quando a bola é seguida ao redor e o batedor fisicamente gira, ou a bola é permitida passar em volta do batedor, que, em ambos os casos, golpeia a bola no lado direito do corpo depois de a bola ter passado pela esquerda (ou vice-versa).

**ÁRBITRO GERAL/**

**DO CAMPEONATO** A pessoa que tem a responsabilidade global sobre todos os assuntos envolvendo arbitragem e marcação durante o torneio, inclusive a escolha e mudança dos Oficiais para as partidas (Veja o livreto da WSF “Guia para Árbitros de Campeonato” para uma descrição completa).

**AQUECIMENTO** Tempo concedido antes do início da partida para os jogadores se prepararem na quadra da partida e aquecerem a bola para as condições de jogo.

## APÊNDICE 3.1

### CHAMADAS DO MARCADOR

As chamadas dos Marcadores reconhecidas são definidas abaixo:

Chamadas feitas pelos Marcadores como referidas na **Regra 19**      **OBRIGAÇÕES**      **DOS**  
**MARCADORES**

#### **FALTA**

**(FAULT)**      Para indicar que o saque não foi bom. Veja Regras 4.4.3 e 4.4.4

**FOOT FAULT** Para indicar que houve um foot fault no saque. Veja Regra 4.4.1.

**NOT UP**      Para indicar que a bola não foi golpeada de acordo com as regras. (Veja Definições, no Apêndice 2).

#### **BAIXA**

**(DOWN)**      Para indicar que um saque ou uma devolução tocou no chão antes de atingir a parede frontal ou tocou na madeira ou lata. (Veja Definições, no Apêndice 2).

**FORA (OUT)** Para indicar que um saque ou uma devolução foi para fora. (Veja Definições, no Apêndice 2).

#### **TROCA**

**(HAND OUT)**      Para indicar que o sacador se tornou o recebedor, i.e. uma troca de saque ocorreu. (Ver Definições no Apêndice 2).

**PARE**      Para parar a jogada quando apropriado quando o Árbitro falhar em fazê-lo, e outras chamadas não são relevantes.

Chamadas feitas pelos Marcadores como referidas na **Regra 2**      **O PLACAR**

**4-3**      Um exemplo de placar. O placar do sacador é sempre chamado antes, e neste exemplo o sacador vence por quatro pontos a três. Se os pontos forem iguais, a palavra usada é “igual” (i.e. “zero - igual”).

**10 - iguais**      Um jogador precisa vencer por 2 pontos de diferença. Para indicar como o jogo deverá ser vencido quando o placar atingir 10 iguais

**GAME BALL** Para indicar toda vez que ocorrer que um jogador precisa de um ponto para vencer o game em andamento. Ver Definições “GAME BALL”.

**MATCH BALL**      Para indicar toda vez que ocorrer que um jogador precisa de um ponto para vencer a partida. Ver Definições “MATCH BALL”.

Chamadas feitas pelos Marcadores como referidas na Regra 19: **Deveres do Marcador (Repetindo as Decisões do Árbitro)**.

**YES LET**

**LET** Repetindo a decisão do Árbitro que aquela jogada deve ser jogada outra vez.

**STROKE PARA**

**(NOME DO**

**JOGADOR ou DA EQUIPE)** Repetindo a decisão do Árbitro ter concedido um ponto para aquele jogador ou equipe.

**NO LET**

Repetindo a decisão do Árbitro ao discordar de um apelo por um let.

## **APÊNDICE 3.2**

### **CHAMADAS DOS ÁRBITROS**

As chamadas reconhecidas dos Árbitros são definidas abaixo:

**PARE**

**(STOP)** Para parar uma jogada.

**TEMPO**

Para indicar que o período de tempo prescrito nas regras terminou.

**MEIO TEMPO**

**(HALF TIME)** Para avisar os jogadores do meio tempo do período de aquecimento.

**YES LET**

Quando concordando com um let, após um apelo por um let do jogador.

**NO LET**

Quando discordando de um apelo do jogador para um let.

**STROKE PARA**

**(NOME DO**

**JOGADOR ou EQUIPE)** Para avisar que aquele jogador ou equipe chamado esta sendo premiado com um stroke.

**QUINZE**

**SEGUNDOS** Para avisar ao(s) jogador (es) que faltam quinze segundos dos minutos permitidos de intervalo de tempo.

**LET**

(Pode ser acompanhado de uma explicação). Para avisar que o jogada deve ser jogado outra vez nas circunstâncias onde a palavra "Yes let" não for aplicável.

**ADVERTÊNCIA DE**

**CONDUTA** Para avisar um jogador de uma ofensa cometida sob a Regra 17. Conduta Na Quadra, e para dar um aviso.

**STROKE DE**

**CONDUTA** Para avisar um jogador de uma ofensa cometida sob a Regra 17. Conduta Na Quadra, e que um stroke será concedido para o adversário.

**GAME DE**

**CONDUTA** Para avisar um jogador de uma ofensa cometida sob a Regra 17. Conduta Na Quadra, e que um game será concedido para o adversário.

**PARTIDA DE**

**CONDUTA** Para avisar um jogador de uma ofensa cometida sob a Regra 17. Conduta Na Quadra, e que a partida foi concedida para o adversário.

## APENDICE 4.1

### Tabela de linha de raciocínio para árbitros para regra 12

#### Interferência

		<b>Decisão</b>	<b>Regra</b>
OCORREU INTERFERENCIA?	NÃO ⇨	NO LET	12.7.1
SIM ⇩			
A INTERFERENCIA FOI MINIMA?	SIM ⇨	NO LET	12.7.1
NÃO ⇩			
O jogador obstruído poderia chegar na bola e fazer um bom golpe e estava fazendo todo o esforço para isso?	NO ⇨	NO LET	12.7.2
SIM ⇩			
O jogador obstruído passou do ponto da interferência e continuou a jogada?	SIM ⇨	NO LET	12.7.3
NÃO ⇩			
O jogador obstruído criou a interferência ao tentar chegar na bola?	SIM ⇨	NO LET	12.7.4
NÃO ⇩			
O adversário fez todo o esforço possível para evitar a interferência?	NO ⇨	Stroke para o jogador	12.8.1
SIM ⇩			
A interferência não permitiu ao jogador um swingue razoável?	SIM ⇨	Stroke para o jogador	12.8.2
NÃO ⇩			
O jogador poderia ter rebatido uma bola vencedora?	SIM ⇨	Stroke para o jogador	12.8.3
NÃO ⇩			
O jogador obstruído poderia acertar o seu adversário com a bola que estava em direção à parede frontal ou parede lateral e esta seria uma bola vencedora?	SIM ⇨	Stroke para o jogador	12.8.4
	NÃO ⇨	YES LET	12.9

## APENDICE 4.2

**Tabela: Decisões do arbitro quanto a regra 16**

### SANGRAMENTO, DOENÇA, INCAPACIDADE OU CONTUSÃO

Incidente	Ação do arbitro	Tempo de recuperação	Decisão	Regra
Sangramento	Parara jogada. Permitir tempo para cessar o sangramento, cobrir o sangramento ou trocar de roupa. Permitir o reinício do jogo, quando o sangramento parar.	O arbitro decide	Designar o tempo	16.1
Recorrência do sangramento	Para a jogada. Conceder o game, permitir 90 segundos do intervalo entre os games.	Nenhum	Conceder o game	16.1.1
Sangramento que não para	Se após 90 segundos o sangramento não parar. O arbitro concede o jogo.	nenhum	Conceder o jogo ao adversário	16.1.1
doença ou incapacidade	Solicite ao jogador que continue o jogo ou conceder o game e utilizar os 90 segundos de tempo de intervalo entre o games, ou conceder o jogo.	Nenhum diretamente	O Jogador decide	16.2
Contusão	Confirmar se a contusão é genuína. Decidir a categoria da contusão e informar aos jogadores.		Decidir categoria	16.3
Outra: auto contusão	Permitir tempo de recuperação.	3 minutos	Permitir tempo	16.3.3.1
	Se tempo adicional de recuperação for solicitado, conceda o game para o adversário e permita 90 segundo de recuperação.	90 seg	Conceder game	16.3.3.1
Ou contribuída	Permitir tempo de recuperação	Uma hora	Designar tempo	16.3.3.2
	Se tempo adicional for solicitado, considere o cronograma do torneio.	Decisão do arbitro	Designar tempo	16.3.3.2
Ou: Causada pelo adversário	Aplicar regra 17. Se o jogador não tiver condições de retornar ao jogo conceda a partida ao jogador machucado.	nenhuma	Regra17 penalidade Conceder jogo	16.3.3.3



## APÊNDICE 5.1

### DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DA QUADRA DE INDIVIDUAL

#### DESCRIÇÃO

Uma Quadra de squash é uma caixa retangular com quatro paredes verticais de alturas diferentes, sendo a Parede Frontal, Paredes Laterais e Parede do Fundo. Ela tem um piso elevado e uma altura livre acima da área da quadra.

#### DIMENSÕES

Distância da quadra entre as superfícies de jogo	9750 mm
Largura da quadra entre as superfícies de jogo	6400 mm
Diagonal	11665 mm
Altura acima do piso da margem inferior da Linha da Parede Frontal	4750 mm
Altura acima do piso da margem inferior da Linha da parede do Fundo	2130 mm
Altura acima do piso da margem inferior da Linha de Saque na Parede Frontal	1780 mm
Altura acima do piso da margem superior da Madeira	480 mm
Distância para a margem mais próxima da Linha do Meio para a Parede do Fundo	4260 mm
Dimensões internas dos Quadrados de Saque	1600 mm
Distância de todas as linhas e da Madeira	50 mm
Altura Livre mínima cima do piso da quadra	5640 mm

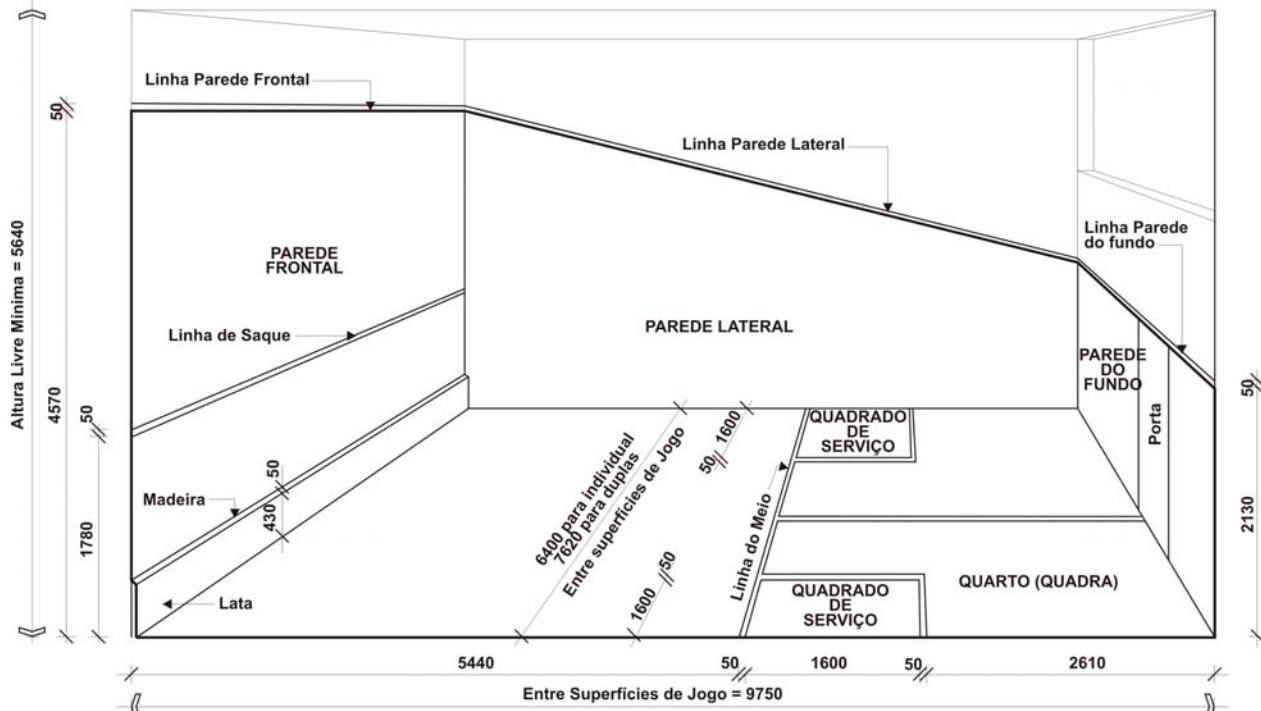
#### NOTAS

1. A Parede Lateral tem um ângulo entre a Linha da Parede Frontal e a Linha da Parede do Fundo.
2. O Quadrado de Serviço é um quadrado formado pela Linha do Meio, a Parede Lateral e mais duas linhas marcadas no piso.
3. A Distância, largura e diagonal da quadra são medidas na altura de 1000 mm acima do piso.
4. É recomendado que a Linha da Parede Frontal, Linha da Parede Lateral, Linha da Parede do Fundo e da Madeira, sejam modeladas para que desvie qualquer bola que as toque.
5. A Madeira não deve se Distanciar da Parede Frontal mais que 45 mm.
6. É recomendado que a porta da quadra fique no centro da Parede do Fundo.
7. As configurações gerais de uma Quadra de Squash, suas dimensões e suas marcações estão ilustradas no diagrama.

#### CONSTRUÇÃO

Uma Quadra de Squash pode ser construída de inúmeros materiais providenciando que tenha um rebote da bola característico e seja segura para jogar; entretanto, a WSF publica uma Especificação de Quadras de Squash que contem padrões recomendados. Os padrões devem ser feitos para jogos competitivos como requerido pela National Governing Body of Squash.

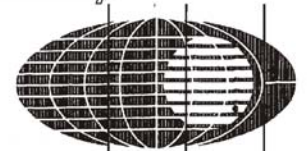
### DIMENSÃO DA QUADRA INDIVIDUAL



A parede lateral mais próxima foi omitida para maior clareza

Diagonal para Individual = 11665  
 Diagonal para Duplas = 12375

## Dimensões de quadras de Squash para Individual e Duplas



**WORLD SQUASH**  
 FEDERATION LTD.  
 6 HAVELOCK ROAD, HASTINGS, TN34 1BP, GREAT BRITAIN  
 TELEPHONE: + (44) 0424 429245 FAX: + (44) 0424 429250

## APÊNDICE 5.2

### ESPECIFICAÇÕES DA BOLA DE SQUASH PADRÃO DE PONTO AMARELO

A seguinte especificação é o padrão para a bola de ponto amarelo a ser usada sob as Regras de Squash.

Diâmetro	(milímetros)	40.0 + ou - 0.5
Peso	(gramas)	24.0 + ou - 1.0
Dureza	(N/mm) @ 23 graus C.	3.2 + ou - 0.4
Resistência da junta (N/mm)		6.0 mínimo
Capacidade de Rebote	- de 100 polegadas/254 cm	
@ 23 graus C.	12% mínimo	
@ 45 graus C.	26% - 33%	

#### NOTAS

1. Os procedimentos totais para testar bolas das especificações acima estão disponíveis na WSF. A WSF irá providenciar testes de bolas sob os procedimentos padrões se requisitada.
2. Nenhuma especificação foi feita para aumentar ou diminuir a velocidade da bola, que pode ser usada por jogadores com bastante ou pouca habilidade ou em quadras onde as condições são quentes ou frias, daquelas usadas para determinar as especificações do ponto amarelo. Quando bolas mais rápidas são produzidas, elas podem variar de diâmetro e peso nas seguintes especificações de uma bola padrão de ponto amarelo. É recomendado que as bolas tenham uma código de bola permanente ou marca para indicar a sua velocidade e categoria de uso. É recomendado também que bolas para iniciantes e jogadores em geral (**improvers**) estejam em conformidade com os dados de resiliência de rebote abaixo.

Iniciante	Resiliência de Rebote @ 23 graus C	não menos que 17%
	Resiliência de Rebote @ 45 graus C	36% a 38%
<b>Improver</b>	Resiliência de Rebote @ 23 graus C	não menos de 15%
	Resiliência de Rebote @ 45 graus C	33% a 36%

Especificações para as bolas que atualmente cumprem esses requisitos podem ser obtidas na WSF por requisição.

3. Bolas de Ponto Amarelo que são usadas em Campeonatos Mundiais ou em jogos de padrão similar devem ter as especificações acima mas testes subjetivos adicionais serão feitos pela WSF com jogadores de igual nível para determinar a conveniência da bola denominada para uso em Campeonatos. As bolas mais lentas feitas para os jogadores de elite e uso em Campeonatos podem ser requeridas, identificadas por duplo ponto amarelo. Tais bolas serão consideradas para esta especificação para as bolas de squash ponto amarelo.
4. De 1 de Maio de 2001, bolas de ponto amarelo de um diâmetro maior do que 40.0mm especificado acima, mas que outro modo satisfaçam as especificações, podem ser autorizadas para uso em torneios pelos membros da organização.

## APÊNDICE 5.3

### DIMENSÕES DA RAQUETE DE SQUASH

#### DIMENSÕES

Comprimento Máximo	- 686 mm
Espessura Máxima, medida nos ângulos direitos do cabo	- 215 mm
Comprimento Máximo das Cordas	- 390 mm
Área Máxima do Encordoamento	- 500 cm <sup>2</sup>
Largura Mínima de qualquer estrutura (medida na superfície das cordas)	- 7 mm
Profundidade Máxima de qualquer estrutura (medida perpendicularmente das cordas)	- 26 mm
Raio Mínimo da curvatura de fora da estrutura em qualquer ponto	- 50 mm
Raio Mínimo da curvatura de qualquer margem da estrutura	- 2 mm

#### PESO

Peso Máximo	- 255 mg
-------------	----------

#### CONSTRUÇÃO

- a) A cabeça da raquete é definida como a parte da raquete contendo ou circundada pela área encordoada.
- b) Cordas e os finais da corda devem estar dentro da cabeça da raquete, ou em casos onde não dêem para ficar na parte de dentro devido ao material da raquete ou modelo, devem ser protegidas por uma fita seguramente colocada.
- c) Os protetores da cabeça devem ser feitos de um material flexível que não tenham e nem criem pontas afiadas após contatos com o piso ou paredes.
- d) Os protetores da cabeça deve ser de material branco ou despigmentado. Onde por razões visuais o fabricante decide usar protetores coloridos, ele deve demonstrar para a satisfação da WSF que o protetor não deixe marcas coloridas nas paredes ou no piso da quadra após contato.
- e) A estrutura da raquete deve ser de uma cor e/ou material que não vá marcar as paredes ou piso após o impacto de uma jogada normal.
- f) Cordas devem ser de tripa, nylon ou um material substituto, desde que não seja de metal.
- g) Somente duas fiadas de cordas podem ser permitidas e estas devem ser intercaladas alternadamente e o padrão de encordoamento deve ser uniforme e formar um plano simples na cabeça da raquete.
- h) Qualquer utensílio, como por exemplo anti-vibradores, colocados em qualquer parte da raquete deve ser usado somente para limitar ou prevenir quebras ou vibrações, e ser de um tamanho razoável e colocado no lugar do propósito. Eles não devem ser colocados em qualquer parte do encordoamento perto da área de golpe (definida como a área formada pelas cordas entrelaçadas.)
- i) Não deve existir partes encordoadas na raquete que permita a passagem de uma esfera maior do que 50 mm de diâmetro,
- j) A construção total da raquete incluindo a cabeça deve ser simétrica no centro da raquete em uma linha desenhada verticalmente através da cabeça e cabo e esta sendo olhada para a sua face.
- k) Todas as mudanças nas especificações das raquetes serão objetos de estudo no período de dois anos antes de se tornar aceito.

A World Squash Federation decidirá na questão de quando qualquer raquete ou protótipo atende com as especificações acima, ou é diferentemente aprovada ou não aprovada para jogar e irá usar guias para assessorar na interpretação acima.

## APÊNDICE 6

### ÓCULOS DE PROTEÇÃO

A WSF recomenda que todos os jogadores deveriam usar óculos de proteção, manufaturados em um Padrão Nacional apropriado, corretamente sobre os olhos durante toda a duração da partida. É da responsabilidade do jogador se assegurar que a qualidade do produto usado é satisfatório para o propósito.

Como em Outubro de 2000, National Standards for Racket Sport Eye Protection são publicados pela Canadian Standards Association, a United States ASTM e Standards Australia/Nova Zelândia e British Standards Institution.

## APÊNDICE 7

### SISTEMAS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVA

#### PONTOS CORRIDOS (PAR – POINT A RALLY SYSTEM) ATÉ 15 PONTOS

**Troque a regra 2 nas regras principais por esta**

- 2.1 Qualquer jogador pode marcar pontos. O sacador ao ganhar uma jogada, marca o ponto e mantém o serviço; o recebedor, ao ganhar uma jogada marca o ponto e se torna o sacador.
- 2.2 A partida será em melhor de 3 ou 5 games e será opção do organizador do torneio.
- 2.3 Cada game é jogado até 15 pontos. O jogador que alcançar 15 pontos primeiro, será o ganhador do game, haverá uma exceção se ambos os jogadores empatarem em 14 pontos, neste caso, o recebedor precisa escolher, antes do próximo serviço, continuar aquele game ou até 15 (conhecido como “Set 1”) ou até 17 (conhecido como “Set 3”). No último caso o jogador que marcar 3 pontos primeiro vence o game. O recebedor precisa indicar claramente a sua escolha para o Marcador, o Árbitro e para o adversário.
- 2.4 O Marcador “Set 1” ou “Set 3” quando aplicável antes de continuar o jogo. O Marcador anuncia “Game Ball” para indicar que ambos os jogadores necessitam de 1 ponto para ganhar o game em andamento, ou, “Match Ball” para indicar que ambos os jogadores necessitam de 1 ponto para vencer a partida. Isso inclui a situação em que o recebedor é quem precisa de 1 ponto para ganhar o game ou a partida (ex: “14-6, game (ou match) ball” seguido por “troca (hand-out).7-14 game (or match) ball”).

## SOMENTE O SACADOR PONTUA – CONTAGEM OFICIAL ANTIGA

### Troque a regra 2 nas regras principais por esta

- 2.1** Somente o sacador pontua. O sacador, ao ganhar uma jogada, faz um ponto, o recebedor, ao ganhar uma jogada, torna-se o sacador sem mudança na contagem
- 2.2** Uma partida é de melhor de 3 ou 5 games, conforme opção dos organizadores da competição.
- 2.3** O jogador que primeiro completar 9 pontos ganha o game, exceto quando a pontuação alcançar 8 iguais pela primeira vez, o recebedor pode optar, antes do próximo serviço, pela continuação do game até 9 pontos (conhecido como “Set 1”) ou até 10 pontos (conhecido como “Set 2”). Quando então o jogador que primeiro marcar mais 2 pontos, ganha o game. O recebedor deve, em qualquer dos casos indicar claramente a sua opção ao Marcador, Árbitro e para o seu adversário
- 2.4** O Marcador deverá anunciar "Set One" ou "Set Two" conforme aplicável, antes que o game continue. O Marcador deve anunciar “Game Ball” para indicar que aquele saque requer um ponto para ganhar o game em andamento ou “Match Ball” para indicar que aquele saque requer um ponto para vencer a partida

## APÊNDICE 8.1

### SISTEMA DE ARBITRAGEM ALTERNATIVA

#### 1. SISTEMA DE 3 ARBITROS

O sistema de 3 árbitros tem sido usado desde o início de 2007, primeiro como teste e mais recentemente como um sistema padrão em muitos eventos. É agora obrigatório em muitos eventos PSA e WISPA assim como no Mundial por equipes da WSF para homens e mulheres.

##### 1.1 Guia para uso do sistema de 3 árbitros

- O sistema de 3 árbitros usa um arbitro central e dois árbitros laterais. É vital para o sucesso do sistema que todos os 3 árbitros sejam do mesmo nível.
- O Arbitro Central (AC), que é também o marcador controla a partida.
- Quando possível os dois Árbitros Laterais (AL) devem se alocar no fundo da quadra alinhados com área de saque em cada lado, preferencialmente uma ou duas filas abaixo do AC. Um dos Als será responsável pelo backup da contagem.
- Os Árbitros Laterais (AL) tomam as decisões no fim das jogadas - não durante eles - apenas nas seguintes questões:
  - Quando um jogador pede um let
  - Quando um jogador apela contra uma chamada (ou se não for feita a chamada) de baixa, not up, ou falta pelo Árbitro Central.
- Todos os apelos devem ser decididos pelos três Árbitros, simultaneamente e independentemente. Todos os três devem sinalizar e não devem olhar um para o outro antes de fazê-lo.
- A decisão dos três Árbitros será anunciada pelo AC sem revelar as decisões individuais ou se foi unânime ou uma decisão majoritária.
- (nota: se houverem três decisões diferentes (let, no let, stroke) a decisão final será Yes Let.

- O AC sozinho será responsável por todas as outras decisões ex: períodos de tempo, conduta do jogador, contusão, condições da quadra etc., nenhuma dessas decisões podem ser apeladas pelo jogador.
- Os jogadores não podem falar com os ALs, apenas com o AC. Diálogos devem ser mínimos e as decisões não devem ser debatidas.
- Se um aparelho eletrônico está disponível, os árbitros enviam suas decisões pelo controle e o AC anuncia a decisão.
- Quando não é utilizado um sistema de arbitragem eletrônico, o uso de cartões é recomendado, para que os jogadores não possam ver as decisões individuais dos três árbitros.
- Se sinais manuais são utilizados, devem ser da seguinte forma.
  - Let = Dedão e dedo indicador em forma de “L”.
  - Stroke = Punhos cerrados.
  - No let = Mãos abertas com as palmas para baixo
  - Bola baixa/fora/Not up = dedão para baixo
  - Bola boa/dentro = dedão para cima

## **APÊNDICE 8.2**

### **REGRAS EXPERIMENTAIS**

A World Squash Federation pode solicitar ou autorizar de tempos em tempos, que seus membros utilizem certas regras experimentais.

Os organizadores de Torneios que utilizarem os sistemas experimentais, devem especificar no momento da inscrição, de que forma as regras, definições ou apêndices serão diferentes das regras da WSF.