



---

**WORLD  
SQUASH**

---

---

**WSF**

---

**REGRAS MUNDIAIS DO  
SQUASH DE DUPLAS  
2022**

**EFETIVAS A PARTIR DE 1 DE JANEIRO DE 2022**

## SQUASH – REGRAS DE DUPLAS

### Tabela de conteúdos

<b>1</b>	<b>O SQUASH DE DUPLAS .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>A PONTUAÇÃO .....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>OFICIAIS .....</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>O AQUECIMENTO .....</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>O SAQUE .....</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>O JOGO .....</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>INTERVALOS.....</b>	<b>7</b>
<b>8</b>	<b>INTERFERÊNCIA.....</b>	<b>7</b>
<b>9</b>	<b>BOLA ATINGINDO UM JOGADOR .....</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>APELAÇÕES.....</b>	<b>11</b>
<b>11</b>	<b>A BOLA.....</b>	<b>11</b>
<b>12</b>	<b>DISTRAÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>OBJETIVO CAÍDO.....</b>	<b>12</b>
<b>14</b>	<b>DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO .....</b>	<b>13</b>
<b>15</b>	<b>CONDUTA.....</b>	<b>16</b>
	<b>APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES.....</b>	<b>18</b>
	<b>APÊNDICE 2 – CANTOS DOS OFICIAIS.....</b>	<b>20</b>
	<b>APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO.....</b>	<b>23</b>
	<b>APÊNDICE 4 – O SISTEMA DE TRÊS ÁRBITROS.....</b>	<b>24</b>
	<b>APÊNDICE 5 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO .....</b>	<b>25</b>
	<b>APÊNDICE 6 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.....</b>	<b>26</b>
	<b>APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES DAS BOLAS DE SQUASH .....</b>	<b>29</b>
	<b>APÊNDICE 8 – DIMENSÕES DE UMA RAQUETE DE SQUASH.....</b>	<b>31</b>
	<b>APÊNDICE 9.1 – SISTEMAS DE ARBITRAGEM EXPERIMENTAIS .....</b>	<b>33</b>
	<b>APÊNDICE 9.2 – REGRAS EXPERIMENTAIS.....</b>	<b>33</b>

# REGRAS DE DUPLAS

## INTRODUÇÃO

O squash de duplas é jogado num espaço confinado e na maioria das vezes em alta velocidade. Dois princípios são essenciais para um jogo ordenado:

**Segurança:** os jogadores devem colocar a segurança sempre em primeiro lugar e não realizar nenhuma ação que possa colocar em perigo os oponentes.

**Fair play** (jogo limpo/justo): os jogadores devem respeitar os direitos dos oponentes e jogar com honestidade.

## 1 O SQUASH DE DUPLAS

O squash de duplas é jogado numa quadra de duplas entre duas equipes, cada uma composta por dois jogadores, cada um deles segurando uma raquete para bater na bola. A quadra, a bola e as raquetes devem obedecer às especificações da WSF (*World Squash Federation*) (veja Apêndices 6, 7 e 8).

- 1.1 Cada *rally* começa com um *saque* para então as equipes rebaterem a bola alternadamente até que o *rally* acabe (veja Regra 6: O Jogo).
- 1.2 O jogo deve ser contínuo o máximo possível.

## 2 PONTUAÇÃO

- 2.1 A equipe que ganha um *rally* marca 1 ponto. Quando a equipe do sacador ganha um *rally*, o sacador retém o *saque*. Quando a equipe do recebedor ganha um *rally*, o *saque troca* para a equipe adversária.
- 2.2 Cada *game* é jogado até 11 pontos, mesmo que o placar alcance os 10 iguais.
- 2.3 Um jogo se disputa, normalmente, ao melhor de 5 *games*, embora também possa ser disputado ao melhor de 3 *games*.
- 2.4 Um sistema alternativo de pontuação está descrito no Apêndice 3.

## 3 OFICIAIS

- 3.1 Um jogo deveria ser arbitrado, normalmente, por um *Marker* e um *Árbitro* onde ambos devem manter um registro do placar, qual jogador está sacando, o *quadro de saque* correto, a ordem de *saque*, qual jogador está recebendo o *saque* e de qual lado.
- 3.2 No caso de haver somente um Oficial, esse mesmo Oficial atuará como *Marker* e como *Árbitro*. Um jogador poderá *apelar* qualquer canto ou ausência de canto feita por esse Oficial como *Marker* a esse mesmo Oficial como *Árbitro*.
- 3.3 A posição correta dos Oficiais é sentada no centro da parede posterior, tão perto dela quanto seja possível e imediatamente acima da linha de fora.

- 3.4** Um Sistema de Arbitragem alternativo chamado de Sistema de Três Árbitros está descrito no Apêndice 4.
- 3.5** Ao se dirigir aos jogadores, os oficiais devem utilizar o nome da equipe, exceto quando se dirijam a um jogador em particular em cujo caso, sempre que possível, deve ser usado o sobrenome.
- 3.6** **O Marker:**
- 3.6.1 deve anunciar o jogo, fazer a introdução de cada *game*, e anunciar o resultado de cada *game* e do jogo (veja Apêndice 2);
  - 3.6.2 deve cantar "*falta*", "*baixa*", "*fora*", "*not up*" ou "*pare*", quando corresponda;
  - 3.6.3 não deve fazer nenhum canto se está inseguro a respeito de um *saque* ou devolução;
  - 3.6.4 deve anunciar o placar sem demora ao final de um *rally*, com a pontuação do sacador em primeiro lugar, precedido de "*troca*" quando houver *troca* de sacador;
  - 3.6.5 deve repetir a decisão do Árbitro após um jogador ter pedido um *let* e a continuação anunciar o placar;
  - 3.6.6 deve esperar pela decisão do Árbitro após um jogador *apelar* contra o canto ou a ausência de canto do *Marker*, e então anunciar o placar;
  - 3.6.7 deve cantar "*game ball*" quando uma equipe precisa de 1 ponto para ganhar o *game*, ou "*Match ball*" quando uma equipe precisa de 1 ponto para ganhar o jogo.
- 3.7** **O Árbitro**, cuja decisão é final:
- 3.7.1 deve postergar o jogo se a quadra não estiver em condições para jogar; ou suspender o jogo se já estiver em andamento e, quando o jogo for retomado mais tarde, permitir que o placar permaneça;
  - 3.7.2 deve conceder um *let* se por causas alheias a quaisquer um dos jogadores, uma mudança nas condições da quadra afeta o *rally*;
  - 3.7.3 pode conceder o jogo a uma equipe cujos oponentes não estejam em quadra prontos para jogar dentro do horário estabelecido nas regras da competição;
  - 3.7.4 deve decidir a respeito de todos os assuntos, incluindo todos os pedidos de *let* e todas as *apelações* contra um canto ou ausência de canto do *Marker*;
  - 3.7.5 deve decidir imediatamente se não estiver de acordo com o canto ou a ausência de canto do *Marker*, parando o jogo se for necessário;
  - 3.7.6 deve corrigir o placar imediatamente caso o *Marker* o anuncie incorretamente, parando o jogo se for necessário;
  - 3.7.7 deve fazer cumprir todas as regras relacionadas ao tempo, anunciando "15 segundos", "meio tempo" e "tempo", quando corresponda;
- Observação: é de responsabilidade dos jogadores estar perto o suficiente para ouvir esses anúncios.
- 3.7.8 deve tomar a decisão correta caso a bola bata em algum dos jogadores (veja Regra 9: Bola Atingindo um Jogador);
  - 3.7.9 deve permitir um *let* se não está em condições de decidir uma *apelação* contra um canto ou ausência de canto do *Marker*;
  - 3.7.10 deve solicitar esclarecimentos a um jogador se estiver incerto sobre o motivo de um pedido de *let* ou de uma *apelação*;



- 3.7.11 pode dar uma explicação a respeito de uma decisão;
- 3.7.12 deve anunciar todas as decisões com voz suficientemente alta para que seja ouvida pelos jogadores, o *Marker* e os espectadores;
- 3.7.13 deve aplicar a Regra 15 (Conduta) se a conduta de um jogador for inaceitável;
- 3.7.14 deve suspender o jogo se o comportamento de qualquer pessoa, que não seja um jogador, for prejudicial ou ofensivo, até que o comportamento tenha cessado ou até que a pessoa ofensora tenha deixado a área da quadra.

## 4 O AQUECIMENTO

- 4.1 No início do jogo, cada equipe tem 2 minutos para aquecer na quadra do jogo. A escolha de aquecer primeiro ou segundo é decidida pelo giro da raquete.
- 4.2 Ao final de cada período de 2 minutos, o Árbitro deve cantar "tempo".
- 4.3 Em qualquer aquecimento envolvendo jogadores de ambas as equipes, todos os jogadores devem ter oportunidades iguais de bater a bola. Um jogador ou equipe que retenha o controle da bola por um tempo não razoável está aquecendo de maneira injusta e a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

## 5 O SAQUE

- 5.1 A equipe que ganha o giro da raquete saca primeiro.
- 5.2 No início de um jogo, ambas as equipes devem indicar sua ordem de *saque*, que deve permanecer a mesma durante todo o jogo.
- 5.3 O jogador nomeado como primeiro sacador da equipe vencedora do giro da raquete saca primeiro, sacando de *quadros* alternados até perder um *rally*. A equipe sacadora se torna, então, a equipe receptora.
- 5.4 O primeiro sacador da nova equipe sacadora mantém o *saque* até que essa equipe perca um *rally*.
- 5.5 O processo é então repetido para os segundos sacadores de cada equipe.
- 5.6 No início do segundo e de cada *game* subsequente, a equipe que venceu o *game* anterior saca primeiro.
- 5.7 No início de cada *game* e após cada *troca* de *saque*, o sacador escolhe de qual *quadro de saque* sacar. Enquanto mantém o *saque*, o sacador deve sacar de *quadros* alternados.
- 5.8 No início de um jogo, cada equipe nomeia um parceiro para receber o *saque* do lado direito da quadra e outro do lado esquerdo, com a equipe que primeiro recebe nomeando primeiro. Cada parceiro recebe o *saque* do lado escolhido durante todo um *game*.
- 5.9 Os adversários não devem bloquear deliberadamente o sacador ou o parceiro do sacador de se moverem pela quadra após o *saque*.
- 5.10 Os parceiros podem mudar o lado para receber o *saque* no início de um novo *game*, em cujo caso se aplicam as mesmas condições que no começo do jogo. Tanto o Árbitro quanto a equipe adversária devem ser comunicadas da mudança.
- 5.11 Se um *rally* finaliza em um *let*, o sacador deve sacar novamente do mesmo *quadro de saque*.

- 5.12** Se o sacador se dirige ao *quadro de saque* incorreto para sacar, ou se algum dos jogadores tiver dúvidas do *quadro de saque* correto, o *Marker* deve informar aos jogadores qual é o *quadro de saque* correto.
- 5.13** Se houver alguma disputa a respeito de qual é o *quadro de saque* correto e/ou de qual jogador está sacando, a decisão do Árbitro é final.
- 5.14** Depois que o *Marker* anunciou o placar, os jogadores devem retomar o jogo sem demoras desnecessárias. No entanto, o sacador não deve sacar antes que o receptor esteja pronto.
- 5.15** Um *saque* é bom, se:
- 5.15.1 o sacador solta ou lança a bola da mão ou da raquete e bate a bola *corretamente* na primeira *tentativa* ou numa *tentativa posterior* antes de que a bola toque em alguma outra coisa; e
  - 5.15.2 no momento de o sacador bater a bola, um pé está em contato com o chão dentro do *quadro de saque* sem que nenhuma parte desse pé esteja tocando alguma das linhas do *quadro de saque*; e
  - 5.15.3 a bola seja batida diretamente para a parede frontal, entre a linha de *saque* e a linha de fora, mas sem bater simultaneamente na parede frontal e nas paredes laterais; e
  - 5.15.4 a bola, a não ser que seja voleada pelo receptor, pingue pela primeira vez no *quarto de quadra* oposto sem tocar nenhuma linha; e
  - 5.15.5 a bola não seja sacada *fora*.
- 5.16** Um *saque* que não atende à Regra 5.15 é uma *falta* e a equipe receptora ganha o *rally*.  
Observação: um *saque* que bate na linha de *saque*, ou na linha curta, ou na linha de metade de quadra ou qualquer linha de fora da quadra, é uma *falta*.
- 5.17** Se o sacador soltar ou lançar a bola, mas não fizer nenhuma *tentativa* de bater nela, isso não se considera um *saque* e o sacador pode começar de novo.
- 5.18** Um *let* é outorgado se o receptor não está pronto para devolver o *saque* e não faz nenhuma *tentativa* de devolvê-lo. Entretanto, se o *saque* é uma *falta*, o sacador perde o *rally*.
- 5.19** Se o sacador saca do *quadro de saque* equivocado e a equipe do sacador ganha o *rally*, o resultado do *rally* se mantém e o sacador então saca do *quadro de saque* contrário.
- 5.20** O sacador não deve sacar até que o placar tenha sido anunciado pelo *Marker*, quem deve fazê-lo sem demoras. Se isso acontecer, o Árbitro deve parar o *rally* e instruir o sacador a esperar até que o placar seja anunciado.

## 6 O JOGO

- 6.1** Se o *saque* for bom, o jogo continua: as equipes rebatem a bola alternadamente enquanto cada devolução for boa, ou até que um jogador peça um *let* ou faça uma *apelação*, ou um dos Oficiais faça um canto, ou a bola bata num jogador ou suas roupas ou na raquete de um dos não batedores.
- 6.2** Uma devolução é boa se a bola:
- 6.2.1 é batida *corretamente* antes de que tenha pingado duas vezes; e
  - 6.2.2 sem bater em outro jogador, ou nas suas roupas ou raquete, bate na parede frontal, seja diretamente ou após ter batido em alguma(s)

- outra(s) parede(s), acima da *lata* e abaixo da linha de fora, sem ter batido primeiro no chão; e
- 6.2.3 rebota da parede frontal sem tocar a *lata*; e
- 6.2.4 não é *fora*.

## 7 INTERVALOS

- 7.1** Um máximo de 2 minutos é permitido entre o fim do aquecimento e o começo do jogo, e entre cada *game*.
- 7.2** Os jogadores devem estar prontos para retomar o jogo ao final de qualquer intervalo, mas o jogo pode recomeçar antes se ambas as equipes concordarem.
- 7.3** Um máximo de 2 minutos é permitido para trocar equipamento danificado. Isso inclui óculos, óculos de proteção ou lentes de contato fora do lugar. O jogador deve efetuar a troca o mais rápido possível, ou a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.
- 7.4** Intervalos em caso de lesão ou sangrado estão especificados na Regra 14 (Doença, Lesão e Lesão com Sangramento).
- 7.5** Durante qualquer intervalo os jogadores podem bater a bola.

## 8 INTERFERÊNCIA

- 8.1** Os jogadores a quem lhes toca bater a bola têm o direito à liberdade de interferência dos seus adversários. Após o *batedor* ter completado uma terminação de golpe razoável, ambos jogadores da *equipe batedora* devem fazer todo o esforço razoável por sair da jogada, de modo que quando a bola rebote da parede frontal ambos os oponentes tenham:
- 8.1.1 acesso direto à bola; e
- 8.1.2 espaço para fazer um *swing* razoável na bola; e
- 8.1.3 liberdade para bater a bola para a parede frontal.
- 8.2** Interferência acontece quando os jogadores não provêm aos oponentes com todos esses requerimentos.
- 8.2.1 Um *batedor* que acredita que tenha ocorrido uma interferência pode parar e pedir um *let*, preferivelmente dizendo "*let*, por favor". Esse pedido deve ser feito sem nenhuma demora.
- 8.2.2 Somente o jogador que encontrou interferência de cuja equipe é a vez de bater a bola pode *apelar*, exceto se ambos os jogadores estão tentando jogar a bola, situação na qual ambos podem *apelar*.
- Observações:
- Antes de aceitar qualquer forma de pedido, o Árbitro deve estar seguro de que o jogador esteja realmente pedindo um *let*.
  - Um pedido de *let* inclui um pedido de *stroke*.
  - Normalmente, somente um *batedor* pode pedir um *let* por interferência. Entretanto, se um não batedor pede um *let* por falta de acesso antes de que bola tenha alcançado a parede frontal, esse pedido pode ser considerado, embora esse jogador ainda não seja o *batedor*.
- 8.3** O Árbitro, se não tem certeza do motivo do pedido, deve solicitar uma explicação ao jogador.



**8.4** O Árbitro pode permitir um *let* ou conceder um *stroke* sem que tenha sido pedido, interrompendo o jogo se necessário, especialmente por razões de segurança.

**8.5** Se o *batedor* bate a bola e então o oponente pede um *let*, mas a bola é *baixa* ou *fora*, a equipe adversária ganha o *rally*.

## **8.6 Generalidades**

As seguintes disposições se aplicam a todas as formas de interferência:

8.6.1 se não houve nem interferência e nem temor razoável de lesão, se concede um *no let*;

8.6.2 se houve interferência, mas nenhum *batedor* poderia ter feito uma *boa devolução*, se concede um *no let*;

8.6.3 se o(s) *batedor(es)* continuou(aram) o jogo deixando para atrás a interferência e então pede(m) um *let*, se concede um *no let*;

8.6.4 se ocorreu obstrução da mesma equipe em que os próprios parceiros causaram a interferência, se concede um *no let*;

8.6.5 se houve interferência, mas não impediu o(s) *batedor(es)* de chegar(em) na bola e fazer(em) uma *boa devolução*, isso é mínima interferência e se concede um *no let*;

Observação: deve aplicar-se a Regra 15 (Conduta) se os jogadores continuarem pedindo *lets* quando a bola poderia ter sido jogada.

8.6.6 se o(s) *batedor(es)* poderia(m) ter feito uma *boa devolução*, mas os oponentes não estavam fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se concede um *stroke à equipe do batedor*;

Observação: em nenhum momento um adversário deve bloquear o movimento de um jogador ao redor da quadra, independentemente desse jogador ser ou não o batedor. Se na opinião do Árbitro houve bloqueio, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada caso haja *apelação* ou diretamente pelo Árbitro sem *apelação*.

8.6.7 se houve interferência em que os adversários estavam fazendo todo o esforço razoável por evitá-la e o(s) *batedor(es)* poderia(m) ter feito uma *boa devolução*, se concede um *let*, a menos que se aplique a Regra 8.10;

8.6.8 se houve interferência e o(s) *batedor(es)* poderia(m) ter feito uma *devolução ganhadora*, se concede um *stroke à equipe do batedor*;

8.6.9 se ambos os parceiros da *equipe batedora* pedirem um *let* e a decisão do Árbitro tivesse sido diferente para os dois pedidos, a decisão que outorga a maior recompensa à *equipe batedora* permanece. Por exemplo, se as decisões do árbitro fossem *stroke* para um pedido e *let* para o outro, o Árbitro deve outorgar um *stroke*; se as decisões do Árbitro fossem *let* para um pedido e *no let* para o outro, o Árbitro deve outorgar um *let*.

Em adição à Regra 8.6, as seguintes disposições se aplicam a situações específicas.

## **8.7 Acesso Direto**

Se um dos *batedores* pede um *let* por falta de acesso de direto à bola, então:

8.7.1 se houve interferência, mas nenhum dos *batedores* fez todo o esforço razoável para chegar e jogar a bola, é concedido um *no let*;

8.7.2 se o(s) *batedor(es)* teve(ram) acesso direto, mas em vez disso tomou(aram) um caminho indireto para a bola e então pediu(ram) um



*let* por interferência, se concede um *no let*, a menos que se aplique a Regra 8.7.3;

- 8.7.3 se um *batedor* foi pego no *contrapé*, mas mostrou habilidade para se recuperar e fazer uma *boa devolução*, e então encontrou uma interferência, se concede um *let*;
- 8.7.4 se o *batedor* anterior estava fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se concede um *let*;
- 8.7.5 se o *parceiro do batedor* anterior não teve tempo de evitar a interferência e estava fazendo todo o esforço razoável para evitá-la, se concede um *let*;
- 8.7.6 se quaisquer um dos adversários não fez todo o esforço razoável para evitar a interferência, se concede um *stroke* à *equipe do batedor*.

## **8.8 Swing da raquete**

Um *swing* razoável compreende uma preparação de golpe razoável (*backswing*), o golpe na bola e uma terminação de golpe razoável (*follow-through*). A preparação e a terminação do golpe do *batedor* são razoáveis contanto que não se estendam mais do que o necessário.

Se o *batedor* pede um *let* por interferência no seu *swing*, então:

- 8.8.1 se o adversário estava fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se concede um *let*;
- 8.8.2 se a bola está tão perto do corpo do *batedor* anterior que o *batedor* não pode jogar a bola, se concede um *stroke* à *equipe do batedor*;
- 8.8.3 se o *parceiro do batedor* anterior não teve tempo de evitar a transferência e estava fazendo todo o esforço razoável para evitá-la, se concede um *let*;
- 8.8.4 se o *parceiro do batedor* anterior teve tempo de evitar a transferência, mas a bola está tão perto dele que o *batedor* não pode jogar a bola, se concede um *stroke* à *equipe do batedor*;
- 8.8.5 se o adversário não estava fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se outorga um *stroke* à *equipe do batedor*.

Observação. *Swing* demorado: se um *batedor* poderia ter batido na bola, mas deliberadamente demorou o golpe para criar interferência, o *batedor* não pode ser recompensado com um *stroke*.

## **8.9 Swing excessivo**

- 8.9.1 Se um dos *batedores* causou a interferência usando um *swing* excessivo, se concede um *no let*.
- 8.9.2 Se houve interferência, mas o *batedor* exagerou o *swing* com a intenção de ganhar um *stroke*, se concede um *let*.
- 8.9.3 O *swing* excessivo do *batedor* pode contribuir para a interferência de um adversário quando for a vez deste último jogar a bola, caso em que o adversário pode pedir um *let*.

## **8.10 Liberdade para bater a bola para a parede frontal**

Se o *batedor* se abstém de bater na bola por causa de interferência na parede frontal, e pede um *let*, então:

- 8.10.1 se o *batedor* anterior estava fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se concede um *let*;
- 8.10.2 se o *batedor* anterior não estava fazendo todo o esforço razoável para evitar a interferência, se outorga um *stroke* à *equipe do batedor*;

- 8.10.3 se o parceiro de *batedor* anterior não teve tempo de evitar a interferência, mas estava fazendo todo o esforço razoável para evitá-la, se concede um *let*;
- 8.10.4 se o parceiro de *batedor* anterior teve tempo de evitar a interferência, mas não estava fazendo todo o esforço razoável para evitá-la, se outorga um *stroke* à *equipe do batedor*;
- 8.10.5 se o Árbitro determina que o *batedor* poderia ter batido a bola com segurança para a parede frontal, pode ser concedido um *no let*;
- 8.10.6 se a bola teria batido primeiro num não batedor e depois numa parede lateral antes de chegar na parede frontal, se concede um *let*; ou
- 8.10.7 se a bola teria batido primeiro numa parede lateral e depois num não batedor antes de chegar na parede frontal, se concede um *let*.

### 8.11 Tentativa posterior

Se um *batedor* pede um *let* por interferência enquanto faz uma *tentativa posterior* de bater na bola, e poderia ter feito uma *boa devolução*, então:

- 8.11.1 se um não batedor não teve tempo de evitar a interferência, se concede um *let*.

### 8.12 Turning

*Turning* é a ação de um jogador que bate a bola, ou está em posição de bater a bola, pela direita do seu corpo depois de que a bola tenha passado por detrás dele pela esquerda ou vice-versa, tendo o jogador girado ou não fisicamente.

Se um *batedor* encontra interferência enquanto faz o *turning*, e poderia ter feito uma *boa devolução*, então:

- 8.12.1 se um *swing* foi impedido, se concede um *let* à *equipe do batedor*, desde que o não batedor tenha feito todo o esforço razoável para evitar a interferência; caso contrário, se outorga um *stroke* à *equipe do batedor*;
- 8.12.2 se o não batedor não teve tempo de evitar a interferência, se concede um *let*;
- 8.12.3 se um *batedor* poderia ter batido a bola sem fazer *turning*, mas o fez com a intenção de criar uma oportunidade para pedir um *let*, se concede um *no let*.
- 8.12.4 Quando um *batedor* faz *turning*, o Árbitro sempre deve considerar se a ação foi perigosa e julgar de acordo.

## 9 BOLA ATINGINDO UM JOGADOR

- 9.1 Se a bola, na sua trajetória **para a parede frontal**, atinge um não batedor ou a raquete ou as roupas de um não batedor, o jogo deve parar; então:
  - 9.1.1 se a devolução não tivesse sido boa, a equipe do não batedor ganha o *rally*;
  - 9.1.2 se a devolução tivesse sido boa, se concede um *let* em todas as circunstâncias (incluindo *turning*, *tentativa posterior* ou bolas indo para ou vindo desde uma parede lateral ou desde a parede posterior);
- 9.2 Se a bola na sua trajetória para a parede frontal atinge o parceiro do *batedor*, se concede um *no let* e a equipe adversária ganha o *rally*.
- 9.3 Se a bola, no seu retorno **da parede frontal**, atinge um jogador antes de pingar duas vezes, o jogo deve parar; então:

- 9.3.1 se a bola bate num não batedor, ou na raquete de um não batedor, antes que o *batedor* tenha feito uma *tentativa* de bater a bola e não tenha havido interferência, a *equipe do batedor* ganha o *rally*, no entanto, se o não batedor está imediatamente atrás do *batedor* e for atingido pela bola, se concede um *let*;
- 9.3.2 se a bola bate num não batedor, ou na raquete de um não batedor, depois que o *batedor* tenha feito uma ou mais *tentativas* de bater a bola, se concede um *let*, contanto que o *batedor* pudesse ter feito uma *boa devolução*. Caso contrário, a equipe do não batedor ganha o *rally*;
- 9.3.3 se a bola bate em qualquer jogador da *equipe do batedor* e não houve interferência, a equipe oponente ganha o *rally*. Se houve interferência, se aplica a Regra 8 (Interferência).
- 9.4** Se um *batedor* atinge um não batedor com a bola, o Árbitro deve considerar se a ação foi perigosa e julgar de acordo.

## 10 APELAÇÕES

- 10.1** Qualquer jogador pode parar o jogo durante um *rally* e *apelar* contra qualquer ausência de canto do *Marker* dizendo "Apelo, por favor".
- 10.2** Os perdedores de um *rally* podem *apelar* contra qualquer canto ou ausência de canto do *Marker* dizendo "Apelo, por favor".
- 10.3** Se o Árbitro não está seguro de qual devolução está sendo apelada, o Árbitro deve pedir um esclarecimento. Se houver mais de uma *apelação*, o Árbitro deve considerar cada uma delas.
- 10.4** Após o *saque*, nenhum jogador pode *apelar* sobre algo que tenha acontecido antes desse *saque*, com exceção da bola estar furada.
- 10.5** No final de um *game*, qualquer *apelação* a respeito do último *rally* deve realizar-se de imediato.
- 10.6** Em resposta a uma *apelação* contra um canto ou ausência de canto do *Marker*, o Árbitro deve:
- 10.6.1 se o canto ou ausência de canto do *Marker* foi correto, permitir que o resultado do *rally* se mantenha; ou
- 10.6.2 se o canto do *Marker* foi incorreto, conceder um *let*, a menos que o canto do *Marker* tenha interrompido uma *devolução ganhadora* de qualquer jogador, em cujo caso se concede o *rally* à equipe desse jogador; ou
- 10.6.3 se o *Marker* não cantou um *saque* que foi *falta* ou uma devolução que não foi boa, conceder o *rally* à outra equipe; ou
- 10.6.4 se o Árbitro não tiver certeza se o *saque* foi bom, conceder um *let*; ou
- 10.6.5 se o Árbitro não tiver certeza se a devolução foi boa, conceder um *let*.
- 10.7** Em todos os casos a decisão do Árbitro é final.

## 11 A BOLA

- 11.1** Se a bola fura durante um *rally*, se concede um *let* para esse *rally*.
- 11.2** Se um jogador para o jogo para *apelar* que a bola está furada, mas se constata que a bola não está furada, a equipe desse jogador perde o *rally*.



- 11.3** Se o receptor, antes da *tentativa* de devolver o serviço, *apela* que a bola está furada, e se constata que a bola está furada, o Árbitro, se não tiver certeza de quando a bola furou, deve conceder um *let* para o *rally* anterior.
- 11.4** Um jogador que deseja *apelar* no final de uma *game* que a bola está furada, deve fazê-lo de imediato e antes de deixar a quadra.
- 11.5** A bola deve ser substituída se todos os jogadores concordarem ou se o Árbitro concordar com o pedido de uma das equipes.
- 11.6** Se a bola foi substituída, ou se os jogadores retomam o jogo depois de uma pausa, os jogadores podem aquecer a bola. O jogo recomeça quando todos os jogadores concordarem ou a descrição do Árbitro, o que ocorrer primeiro.
- 11.7** A bola deve permanecer na quadra a todo momento, a menos que o Árbitro permita a sua retirada.
- 11.8** Se a bola trava em qualquer lugar da quadra, se concede um *let*.
- 11.9** Um *let* pode ser concedido caso a bola toque qualquer objeto na quadra.
- 11.10** Não se concederá um *let* por qualquer pingo incomum.

## 12 DISTRAÇÃO

- 12.1** Um jogador pode pedir um *let* por distração, mas deve fazê-lo imediatamente.
- 12.2** Se a distração foi causada por um adversário, então:
- 12.2.1 se foi **acidental**, se concede um *let*, a menos que a *devolução ganhadora* de um jogador tenha sido interrompida, em cujo caso se concede o *rally* à equipe desse jogador;
- 12.2.2 se foi **deliberada**, deve aplicar-se a Regra 15 (Conduta).
- 12.3** Se a distração foi causada pelo parceiro do jogador, se concede um *no let*.
- 12.4** Se a distração não foi causada por um dos jogadores, um *let* pode ser concedido, a menos que a *devolução ganhadora* de um jogador tenha sido interrompida, em cujo caso se concede o *rally* à equipe desse jogador.
- 12.5** Em alguns eventos podem ocorrer reações do público durante o jogo. Para incentivar a diversão dos espectadores, a Regra 12.4 pode não ser aplicada, e se ocorrer um barulho repentino do público, se espera que os jogadores continuem jogando sem que os árbitros peçam aos espectadores para ficarem quietos. No entanto, se um jogador para o jogo e pede um *let* por causa de um ruído alto e isolado vindo de fora da quadra, pode se outorgar um *let* por distração.

## 13 OBJETO CAÍDO

- 13.1** Um jogador que derruba a raquete pode pegá-la e continuar jogando, a menos que a bola toque na raquete, ou aconteça uma distração, ou o Árbitro aplique uma penalidade por conduta.
- 13.2** Um *batedor* que derruba a raquete por causa de uma interferência pode pedir um *let*.
- 13.3** Um não *batedor* que derruba a raquete por causa do contato durante o esforço do *batedor* por alcançar a bola pode pedir um *let*, e se aplica a Regra 12 (Distração).
- 13.4** Se qualquer objeto, não sendo a raquete de um jogador, cai no chão durante um *rally*, o jogo deve parar; então:



- 13.4.1 se o objeto caiu de um jogador sem nenhum contato com um oponente, a equipe oponente ganha o *rally*;
- 13.4.2 se o objeto caiu de um jogador por causa do contato com o oponente, se concede um *let*, a menos que o *batedor* tenha feito uma *devolução ganhadora*, ou peça um *let* por interferência, em cujo caso se aplica a Regra 8 (Interferência);
- 13.4.3 se o objeto cair de um lugar diferente e não de algum dos jogadores, se concede um *let*, a menos que a *devolução ganhadora* de um jogador tenha sido interrompida, em cujo caso se concede o *rally* à equipe desse jogador;
- 13.4.4 se o objeto não foi visto até a finalização do *rally* e a sua queda não afetou o resultado do *rally*, o resultado do *rally* se mantém.

## 14 DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO

### 14.1 Doença

- 14.1.1 Um jogador que sofre uma doença que não envolva uma lesão ou sangramento deve ou continuar o jogo imediatamente ou sua equipe deve conceder o *game* em andamento e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* para que o jogador se recupere. Isso inclui condições como câimbra, náusea e falta de ar, assim como asma. Apenas 1 *game* pode ser concedido. O jogador deve então voltar a jogar ou sua equipe deve conceder o jogo.
- 14.1.2 Se o vômito de um jogador ou outra ação altera as condições da quadra a ponto de não poder continuar jogando, o jogo é concedido à equipe adversária.

### 14.2 Lesão

O Árbitro:

- 14.2.1 se não estiver convencido de que a lesão é genuína, deve informá-lo à equipe que deverá decidir se retoma o jogo imediatamente ou se concede o *game* em andamento e toma o intervalo de 2 minutos entre *games* para depois voltar a jogar, ou se concede o jogo. Apenas 1 *game* pode ser concedido;
- 14.2.2 se estiver convencido de que a lesão é genuína, deve informar a todos os jogadores a categoria da lesão e o tempo permitido de recuperação. O tempo de recuperação é permitido apenas quando a lesão ocorre;
- 14.2.3 se estiver convencido de que se trata de uma recorrência de uma lesão que aconteceu anteriormente no jogo, deve comunicá-lo à equipe que deverá decidir se retoma o jogo imediatamente ou se concede o *game* em andamento e toma o intervalo de 2 minutos entre *games*, ou se concede o jogo. Apenas 1 *game* pode ser concedido.

Observação: uma equipe que concede um *game* retém os pontos conquistados.

### 14.3 Categorias de lesão:

- 14.3.1 **Autolesão:** quando um oponente não contribuiu para a lesão. Isso inclui uma ruptura muscular ou uma torção, ou uma contusão resultante de uma colisão com uma parede ou uma queda. Um jogador lesionado pelo contato com o parceiro ou devolução ou raquete do parceiro é considerado como tendo sofrido uma autolesão.

O jogador tem 3 minutos para se recuperar e, se após esse tempo não estiver pronto para voltar a jogar, deve conceder o *game* e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* como tempo adicional de recuperação. Apenas 1 *game* pode ser concedido. O jogador deve então voltar a jogar ou sua equipe deve conceder o jogo.

14.3.2 **Contribuída:** quando a lesão é o resultado de uma ação acidental entre um jogador e algum dos adversários. O jogador lesionado tem 15 minutos para se recuperar. Esse tempo pode ser estendido por mais 15 minutos a critério do Árbitro. Se o jogador então não puder continuar, o jogo é concedido à equipe adversária.

14.3.3 **Causada pelo oponente:** quando a lesão é causada unicamente por um adversário.

14.3.3.1 Quando a lesão é causada **acidentalmente** por um oponente, deve ser aplicada a Regra 15 (Conduta). O jogador lesionado tem 15 minutos para se recuperar. Se então o jogador não puder voltar a jogar, o jogo é outorgado à equipe do jogador lesionado.

14.3.3.2 Quando a lesão é causada por uma jogada ou ação **deliberada ou perigosa** de um oponente, se o jogador lesionado necessitar de algum tempo para se recuperar, o jogo será concedido à equipe do jogador lesionado. Se o jogador lesionado puder continuar sem demora, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

#### 14.4 Lesão com Sangramento

Uma *lesão com sangramento* é definida como aquela que acontece quando há sangramento e o fluxo de sangue é suficiente para que o sangue possa ser transferido de um jogador para o seu parceiro, adversário ou para a quadra.

Um arranhão, raspão ou corte sem fluxo de sangue não constitui uma *lesão com sangramento* e o jogo deve continuar. Sangue visível através de um curativo, bandagem ou atadura não é considerado *lesão com sangramento*.

Quando ocorre uma *lesão com sangramento*, o jogador lesionado deve deixar a quadra e é responsabilidade do árbitro garantir que o jogador lesionado retorne à quadra no menor tempo possível, de acordo com as seguintes regras:

14.4.1 **Autolesão:** quando a *lesão com sangramento* é causada pela própria ação ou condição de um jogador, como uma queda, estocada, mergulho, invasão do espaço do oponente, hemorragia nasal ou similar, o jogador tem 5 minutos para estancar o fluxo de sangue e cobrir o sangramento. Uma *lesão com sangramento* causada pelo contato com o parceiro ou devolução ou raquete do parceiro é considerada uma autolesão com sangramento. O árbitro é o responsável por iniciar a cronometragem, que começará quando se iniciar o tratamento do jogador lesionado. Se o jogador lesionado não estiver pronto para voltar a jogar após 5 minutos, a equipe do jogador deve conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* para se recuperar.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente devido a uma ação exclusiva do jogador lesionado ou do seu parceiro, não será outorgado tempo adicional de recuperação e a equipe do jogador

lesionado deve conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* para se recuperar.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente e for causada pelas ações do jogador e de um oponente (veja 14.4.2 – Contribuída), o jogador lesionado terá mais um tempo razoável para tratar da *lesão com sangramento*.

Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar dentro do tempo permitido, o árbitro concederá o jogo à equipe adversária do jogador lesionado.

14.4.2 **Contribuída:** quando a *lesão com sangramento* é causada pelas ações de jogadores de ambas as equipes, o jogador lesionado tem um tempo razoável para conter o fluxo de sangue e cobrir o sangramento. O tempo razoável é determinado pelo árbitro, que pode ser auxiliado pela equipe médica no local, se estiver disponível.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente sem culpa de nenhum dos jogadores ou pelas ações de jogadores de ambas as equipes, o jogador lesionado terá mais um tempo razoável para tratar da *lesão com sangramento*.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente devido a uma ação exclusiva do jogador lesionado ou do seu parceiro, o jogador não terá tempo adicional para tratar da *lesão com sangramento* e a equipe do jogador deverá conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* para se recuperar.

Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar dentro do tempo razoável ou dos períodos estendidos permitidos, o árbitro concederá o jogo à equipe adversária do jogador lesionado.

14.4.3 **Causada pelo oponente:** quando a *lesão com sangramento* é causada exclusivamente por um jogador da equipe adversária:

14.4.3.1 Quando a *lesão com sangramento* for causada exclusivamente pela **ação acidental** do oponente, o jogador lesionado tem um tempo razoável para conter o fluxo de sangue e cobrir o sangramento. O tempo razoável é determinado pelo árbitro, que pode ser auxiliado pela equipe médica do local, se estiver disponível. Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar no tempo razoável permitido, o árbitro concederá o jogo à equipe do jogador lesionado.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente sem culpa dos jogadores de qualquer equipe ou pelas ações de jogadores de ambas as equipes, o jogador lesionado terá mais um tempo razoável para tratar a *lesão com sangramento*. Se o fluxo de sangue não puder ser contido no tempo razoável, o árbitro concederá a partida à equipe do jogador lesionado.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente devido a uma ação exclusiva do jogador lesionado ou do seu parceiro, o jogador não terá tempo adicional para tratar da *lesão com sangramento* e a equipe do jogador deve



conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo de 2 minutos entre *games* para se recuperar. Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar, o árbitro concederá a partida à equipe adversária do jogador lesionado.

14.4.3.2 Quando a *lesão com sangramento* for causada por uma jogada ou ação **deliberada ou perigosa** de um jogador da equipe adversária, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada e o árbitro concederá a partida à equipe do jogador lesionado.

14.4.4 Quando houver uma interrupção no jogo, se deve limpar a quadra e substituir as roupas machadas de sangue.

**14.5** Um jogador lesionado pode voltar a jogar antes da finalização de qualquer período permitido de recuperação. Todos os jogadores devem ter tempo razoável para se preparar para voltar a jogar.

**14.6** É sempre uma decisão do jogador lesionado se deve ou não voltar a jogar.

## 15 CONDUTA

**15.1** Os jogadores devem cumprir todos os regulamentos do torneio adicionais a estas Regras.

**15.2** Os jogadores não podem colocar nenhum objeto dentro da quadra.

**15.3** Os jogadores não podem deixar a quadra durante um *game* sem a autorização do Árbitro.

**15.4** Os jogadores não podem solicitar a troca de nenhum Oficial.

**15.5** Os jogadores não devem se comportar de maneira injusta, perigosa, abusiva, ofensiva, ou de qualquer forma prejudicial ao esporte.

**15.6** Se a conduta de um jogador for inaceitável, o Árbitro deve punir o jogador, interrompendo o jogo se for necessário.

O comportamento inaceitável inclui, mas não está limitado a:

15.6.1 obscenidade audível ou visível;

15.6.2 abuso verbal, físico ou qualquer outra forma de abuso;

15.6.3 contato físico desnecessário, incluindo empurrar o oponente;

15.6.4 jogo perigoso, incluindo o *swing* excessivo da raquete;

15.6.5 bloquear deliberadamente o movimento de um jogador ao redor da quadra;

15.6.6 discutir com um Oficial;

15.6.7 abuso de equipamento ou de quadra;

15.6.8 aquecimento injusto;

15.6.9 demora no jogo, incluindo a demora para voltar à quadra;

15.6.10 distração deliberada;

15.6.11 receber *coaching* durante o jogo.

**15.7** Um jogador culpável por uma ofensa pode receber uma Advertência por Conduta; ou ser penalizado com um *Stroke* por Conduta, um *Game* por Conduta, ou com Jogo por Conduta (todos concedidos à equipe adversária), dependendo da gravidade da ofensa.

**15.8** O Árbitro pode impor mais de uma advertência a um jogador, ou um *stroke* ou *game* a uma equipe por uma ofensa similar subsequente, desde que tal



penalidade não seja menos severa do que a penalidade aplicada anteriormente por essa mesma ofensa.

**15.9** Uma advertência ou uma penalidade podem ser impostas pelo Árbitro a qualquer momento, inclusive durante o aquecimento e depois da finalização do jogo.

**15.10** Se o Árbitro:

15.10.1 para o jogo para aplicar uma Advertência por Conduta, se concede um *let*;

15.10.2 para o jogo para outorgar um *Stroke* por Conduta, esse *Stroke* por Conduta se converte no resultado do *rally*;

15.10.3 outorga um *Stroke* por Conduta após a finalização de um *rally*, o resultado do *rally* se mantém, e o *Stroke* por Conduta é somado ao placar sem mudança do *quadro de saque*;

15.10.4 outorga um *Game* por Conduta, esse *game* é o que está em andamento ou o próximo caso não haja um *game* em andamento. Nesse caso, não se concederá um intervalo adicional de 2 minutos;

15.10.5 outorga um *Game* por Conduta ou Jogo por Conduta, e equipe penalizada retém todos os pontos ou *games* conquistados.

**15.11** Quando se impõe uma Penalidade por Conduta, o Árbitro deverá preencher toda a documentação exigida.

## APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES

<b>APELAR/APELAÇÃO(ÕES)</b>	Pedido de um jogador ao Árbitro para que reveja o canto ou a ausência de canto do <i>Marker</i> , ou para apelar que a bola está furada.
<b>BAIXA</b>	Devolução que bate na <i>lata</i> ou no chão antes de atingir a parede frontal, ou que bate na parede frontal e depois na <i>lata</i> .
<b>BATEDOR(ES)</b>	Qualquer um dos parceiros da <i>equipe batedora</i> .
<b>BOA DEVOLUÇÃO</b>	Devolução batida <i>corretamente</i> e que se dirige à parede frontal seja diretamente ou após ter batido em outra parede ou paredes sem ir para fora, e que bate na parede frontal acima da <i>lata</i> e abaixo da linha de fora.
<b>CONTRAPÉ</b>	Situação na qual um jogador, antecipando o caminho da bola, se move em uma direção, enquanto o batedor bate a bola em outra direção.
<b>CORRETAMENTE</b>	Quando a bola é rebatida com a raquete, segurada com a mão, não mais que uma vez e sem contato prolongado com a raquete.
<b>DEVOLUÇÃO GANHADORA</b>	<i>Boa devolução</i> que nenhum dos oponentes poderia alcançar.
<b>EQUIPE BATEDORA / EQUIPE DO BATEDOR</b>	Equipe que lhe toca bater a bola após ela ter rebatido na parede frontal; ou equipe que tem um dos parceiros em processo de bater a bola, ou equipe que algum dos parceiros acabou de bater até o momento em que a bola atinge a parede frontal.
<b>FALTA</b>	<i>Saque</i> que não é bom.
<b>FORA</b>	Uma devolução que: <ul style="list-style-type: none"><li>- bate na parede sobre ou acima da linha de fora; ou</li><li>- bate em qualquer objeto acima da linha de fora; ou</li><li>- bate na borda superior de qualquer parede da quadra; ou</li><li>- passa por cima da parede e sai da quadra; ou</li><li>- passa através de qualquer objeto.</li></ul>
<b>GAME</b>	Uma das partes do jogo. Uma equipe deve ganhar 3 <i>games</i> para ganhar um jogo ao melhor de 5 <i>games</i> , e 2 <i>games</i> para ganhar um jogo ao melhor de 3 <i>games</i> .
<b>JOGO</b>	Contenda total, incluindo o aquecimento.

<b>LATA</b>	Área da parede frontal que cobre a largura total da quadra e se estende desde o chão até e incluindo a linha horizontal mais baixa.
<b>LET</b>	Resultado de um <i>rally</i> em que nenhuma equipe ganha. O sacador saca novamente do mesmo <i>quadro de saque</i> .
<b>NOT UP</b>	Devolução que: <ul style="list-style-type: none"> <li>- um jogador não rebate <i>corretamente</i>; ou</li> <li>- pinga mais de uma vez no chão antes de ser rebatida; ou</li> <li>- toca no batedor ou na vestimenta do batedor.</li> </ul>
<b>QUADRO(S) DE SAQUE</b>	Área quadrada a cada lado da quadra delimitada pela linha curta, uma parede lateral e outras 2 linhas, desde onde o sacador saca.
<b>QUARTO DE QUADRA</b>	Uma das duas partes iguais da quadra limitada pela linha curta, uma parede lateral, a parede posterior e a linha do meio da quadra.
<b>RALLY</b>	Um bom <i>saque</i> seguido por uma ou mais devoluções alternadas até que uma das equipes falhe em fazer uma <i>boa devolução</i> .
<b>SAQUE</b>	Ação de um jogador para colocar a bola em jogo no início de um <i>rally</i> .
<b>TENTATIVA(S)</b>	Qualquer movimento para a frente da raquete em direção à bola. Um <i>swing</i> falso é também uma tentativa, mas tão somente a preparação da raquete ( <i>backswing</i> ) sem nenhum movimento para a frente em direção à bola, não é uma tentativa.
<b>TENTATIVA POSTERIOR</b>	Tentativa subsequente do batedor de sacar ou devolver a bola que ainda está em jogo depois de já ter feito uma ou mais tentativas.
<b>TROCA</b>	Termo utilizado para indicar que a equipe sacadora se converte na equipe receptora.
<b>TURNING</b>	Ação do batedor que bate, ou está em posição de bater a bola pela direita do seu corpo depois da bola ter passado por detrás dele pela esquerda, ou vice-versa, tendo ou não o jogador girado fisicamente.

## APÊNDICE 2 – CANTOS DOS OFICIAIS

### 2.1 MARKER

#### **BAIXA**

Para indicar que a devolução de um jogador bateu na *lata*, ou no chão antes de alcançar a parede frontal, ou que bateu na parede frontal e depois na *lata*.

#### **FALTA**

Para indicar que o *saque* não foi bom.

#### **FORA**

Para indicar que a devolução:

- bateu sobre ou acima da linha de fora; ou
- bateu em qualquer objeto acima da linha de fora; ou
- bateu na borda superior de qualquer parede da quadra; ou
- passou por cima da parede e foi para fora da quadra; ou
- passou através de qualquer objeto.

#### **GAME BALL**

Para indicar que qualquer uma das equipes necessita de um ponto para ganhar o *game* em andamento.

#### **GAME BALL, MATCH BALL**

Para indicar que a equipe sacadora necessita de um ponto para ganhar o *game* em andamento e que a equipe receptora necessita de um ponto para ganhar o jogo.

#### **MATCH BALL**

Para indicar que qualquer uma das equipes necessita de um ponto para ganhar o jogo.

#### **MATCH BALL, GAME BALL**

Para indicar que a equipe sacadora necessita de um ponto para ganhar o jogo e que a equipe receptora necessita de um ponto para ganhar o *game* em andamento.

#### **NO LET**

Para repetir a decisão do Árbitro de que o pedido de *let* não é concedido.

#### **NOT UP**

Para indicar que uma devolução:

- não foi batida *corretamente*; ou
- pingou mais de uma vez no chão antes de ser rebatida; ou
- tocou no batedor ou nas roupas do batedor.

#### **PARE / STOP**

Para deter o jogo, se necessário, quando o Árbitro não o fez ou para quando outros cantos não são pertinentes.

#### **STROKE PARA (equipe)**

Para repetir a decisão do Árbitro de outorgar um *stroke* para uma equipe.

#### **TROCA**

Para indicar a *troca* de sacador.

#### **YES LET / LET**

Para repetir a decisão do Árbitro de que o *rally* será jogado novamente.



## Exemplos de Cantos do *Marker*

1. Introdução do jogo:  
"Escócia sacando, Índia recebendo, ao melhor de 5 *games*, zero a zero."
2. Ordem dos cantos:
  - i) Qualquer coisa que afete o placar (exemplo: *stroke* para Índia);
  - ii) O placar com os pontos da equipe sacadora sempre primeiro;
  - iii) Comentários sobre o placar (exemplo: *game ball*).
3. Cantando o placar:  
"Not up, troca, 4-3."  
"Yes let, 3-4."  
"Stroke para Escócia, 10-8, *game ball*."  
"Falta, troca, 8-3."  
"Not up, 10 iguais, *game ball*."  
(Ou: "Not up, 10 iguais, *game ball, match ball*.")
4. Fim de um *game*:  
"11-3, *game* para Índia. Índia lidera 1 *game* a zero."  
"11-7, *game* para Escócia. Escócia lidera 2 *games* a 1."  
"11-8, jogo para Índia, 3 *games* a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8."
5. Início de *games* sucessivos:  
"Índia lidera 1 *game* a zero. Cero a zero."  
"Índia lidera 2 *games* a 1. Escócia sacando, cero a cero."  
"2 *games* iguais. Escócia sacando, cero a zero."

## 2.2 ÁRBITRO

### LET / JOQUEM UM LET

Para avisar que um *rally* deve ser jogado novamente em circunstâncias onde o canto "Yes let" não é apropriado (exemplo: quando nenhuma das equipes pediu um *let*).

### MEIO TEMPO

Para avisar que se completaram 2 minutos do tempo de aquecimento.

### NO LET

Para não conceder um *let*.

### PARE / STOP

Para deter o jogo, se necessário.

### QUINZE SEGUNDOS

Para avisar que restam 15 segundos do intervalo permitido.

### STROKE PARA (equipe)

Para avisar que um *stroke* está sendo concedido.

### TEMPO

Para avisar que o intervalo permitido acabou.

### YES LET

Para conceder um *let*.

### ADVERTÊNCIA POR CONDUTA

Para avisar que uma Advertência por Conduta está sendo aplicada. Exemplo: "Advertência por Conduta para Smith por demora no jogo."

### STROKE POR CONDUTA

Para avisar que um *Stroke* por Conduta está sendo outorgado. Exemplo: "Sanção por conduta para Smith, *Stroke* para (outra equipe) por demora no jogo."

### GAME POR CONDUTA

Para avisar que um *Game* por Conduta está sendo outorgado. Exemplo: "Sanção por conduta para Jones, *Game* para (outra equipe) por abuso sobre o oponente."

### JOGO POR CONDUTA

Para avisar que um Jogo por Conduta está sendo outorgado. Exemplo: "Sanção por conduta para Jones, Jogo para (outra equipe) por discutir com o Árbitro."

## APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

### 1. *Point-a-rally* até 15 pontos

A Regra 2 (Pontuação) é substituída por (ver texto em *itálico*):

*2.2 Cada game é jogado até 15 pontos mesmo quando o placar alcance 14 iguais.*

*2.3 Um jogo se disputa, normalmente, ao melhor de 3 games, embora também possa ser disputado ao melhor de 5 games.*

## APÊNDICE 4 – O SISTEMA DE TRÊS ÁRBITROS

1. O Sistema de Três Árbitros utiliza um Árbitro Central (AC) e dois Árbitros Laterais (ALs) que devem trabalhar juntos como uma equipe. Todos devem ser os árbitros com a acreditação mais alta disponível. Se os 3 Árbitros não têm um padrão similar, então o Árbitro com a acreditação mais alta deveria atuar como AC.
2. O AC, que também é o *Marker*, controla o jogo e deve conversar com os ALs antes do jogo e se necessário (e se possível) entre *games*, para tentar garantir consistência na interpretação e aplicação das regras. Um dos ALs leva o placar como *backup*. Em caso de uma discrepância, o placar do AC é o que prevalece.
3. Os 2 ALs devem estar sentados detrás da parede posterior alinhados com a linha interna de cada *quadro de saque*, uma fileira adiante do AC.
4. Os ALs tomam decisões ao final dos *rallies*, não durante eles, apenas nos seguintes assuntos:
  - 4.1 Quando um jogador pede um *let*; ou quando apela contra um canto ou ausência de canto do AC de *baixa*, *not up*, *fora* ou *falta*.
  - 4.2 Se algum dos Árbitros fica sem visão, a decisão do Árbitro é "Yes let".
  - 4.3 Se o AC não está seguro do motivo de uma apelação, o AC deve pedir esclarecimentos ao jogador.
  - 4.4 Se um AL não está seguro do que está sendo apelado, o AL deve pedir esclarecimentos ao AC.
5. Somente o AC decide sobre todas as outras questões incluindo períodos, conduta, lesão, distração, bola furada, objeto caído e condições da quadra, nenhuma das quais podem ser apeladas.
6. Cada apelação deve ser decidida pelos 3 Árbitros, simultânea e independentemente.
7. A decisão majoritária dos 3 Árbitros é final, a menos que o sistema de Árbitro de Vídeo esteja em operação.
8. A decisão dos 3 Árbitros deve ser anunciada pelo AC sem revelar as decisões individuais.
9. Em caso de 3 decisões diferentes (*Yes let*, *No Let*, *Stroke*), a decisão final será "Yes let".
10. Os jogadores podem falar somente com o AC. O diálogo deve ser mínimo.
11. Os Árbitros podem dar as suas decisões usando (em ordem de preferência):
  - 11.1 Consoles eletrônicos; ou
  - 11.2 Cartões de decisão arbitral; ou
  - 11.3 Sinais de mão.
12. Se são usados sinais de mão:
  - Yes let* = Dedão e dedo indicador no formato de "L".
  - Stroke* = Punho fechado.
  - No let* = Mão aberta na horizontal com a palma para abaixo.
  - A bola foi *Baixa* / *Not up* / *Fora* / *Falta* = Polegar para baixo.
  - A bola foi Boa = Polegar para cima.



## **APÊNDICE 5 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO**

A WSF exige que todos os jogadores de squash de duplas usem óculos de proteção, fabricados de acordo a um Padrão Nacional apropriado, colocados adequadamente sobre os olhos em todos os momentos durante do jogo, incluindo o aquecimento, seja num ambiente social, ligas ou campeonatos. É responsabilidade do jogador garantir que a qualidade do produto utilizado seja apropriada para a propósito a que se destina. Os jogadores são avisados de que, mesmo que eles estejam corretamente equipados, não devem participar de jogos de duplas a menos que todos os jogadores estejam usando óculos de proteção. Os árbitros são avisados de que devem se recusar a arbitrar um jogo de duplas em que qualquer um dos jogadores não esteja usando óculos de proteção.

A listagem dos óculos de proteção certificados (marcas e modelos) pode ser encontrada em: <http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>

## APÊNDICE 6 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

### APÊNDICE 6.1

#### DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DE UMA QUADRA DE DUPLAS

##### DESCRIÇÃO

Uma quadra de squash é uma área retangular limitada por 4 paredes: a parede frontal, 2 paredes laterais e a parede posterior. Tem um piso nivelado e um espaço livre acima da área da quadra.

##### DIMENSÕES

Comprimento da quadra entre superfícies de jogo .....	9.750mm
Largura da quadra entre superfícies de jogo .....	7.620mm ou 8.420mm (Obs. 8)
Diagonal .....	12.375mm ou 12.883mm (Obs. 8)
Altura acima do piso até a borda inferior da linha da parede frontal .....	4.570mm
Altura acima do piso até a borda inferior da linha da parede posterior .....	2.130mm
Altura acima do piso até a borda inferior da linha de <i>saque</i> na parede frontal ..	1.780mm
Altura acima do piso até a borda superior da <i>lata</i> .....	480mm (Obs. 8)
Distância até a borda mais próxima da linha curta desde a parede posterior ....	4.260mm
Dimensões internas dos <i>quadros de saque</i> .....	1.600mm
Largura de todas as linhas .....	50mm
Altura livre mínima acima do piso da quadra .....	5.640mm

##### OBSERVAÇÕES

1. A linha da parede lateral se conecta com a linha da parede frontal e com a linha da parede posterior.
2. O *quadro de saque* é um quadrado formado pela linha curta, a parede lateral e duas outras linhas marcadas no chão.
3. O comprimento, a largura e a diagonal da quadra são medidas a uma altura de 1.000mm acima do nível do piso.
4. Recomenda-se que as linhas da parede frontal, as linhas das paredes laterais, a linha da parede posterior e os 50mm superiores da *lata* estejam conformados de tal modo que qualquer bola que bater nelas desvie a sua trajetória.
5. Nenhuma parte da parte superior da *lata* pode se projetar em mais de 45mm da parede frontal.
6. Recomenda-se que a porta da quadra esteja no centro da parede posterior.
7. A configuração geral de uma quadra de squash, suas dimensões e suas marcações, estão ilustradas no diagrama do Apêndice 6.2.
8. Para eventos Mundiais e Regionais reconhecidos pela WSF e para Jogos da *Commonwealth*, a largura da quadra entre as superfícies de jogo pode ser expandida de 7.620mm para 8.420mm e a altura da *lata* reduzida para 330mm.

## **CONSTRUÇÃO**

Uma quadra de squash pode ser construída com diversos materiais contanto que assegurem o rebote característico da bola e sejam seguras para jogar; contudo, a WSF publica as Especificações de uma Quadra de Squash contendo os padrões recomendados. Esses padrões devem ser cumpridos para o jogo competitivo conforme exigido pelo Órgão Nacional apropriado que rege o Squash.

### **OBSERVAÇÃO DA CONSTRUÇÃO**

Informa-se aos construtores de quadras que, quando os eventos envolvem jogadores profissionais, a altura acima do piso até a borda superior da *lata* pode ser reduzida de 480mm para 430mm. Caso esteja pensando em realizar um torneio profissional, consulte o escritório da WSF para obter as diretrizes mais recentes.





## APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES DAS BOLAS DE SQUASH

### 1. BOLA PADRÃO DUPLO PONTO AMARELO (Competição)

As seguintes especificações definem o padrão das bolas de duplo ponto amarelo (Competição) a serem usadas sob as Regras de Squash:

Diâmetro	(milímetros)	40.0 +/- 0.5
Peso	(gramas)	24.0 +/- 1.0
Rigidez	(N/mm) @ 23 graus C.	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	- a partir de 254 centímetros	
	@ 23 graus C.	12% mínimo
	@ 45 graus C.	25% - 30%

### 2. BOLA PADRÃO UM PONTO AMARELO (Clube)

As seguintes especificações definem o padrão das bolas de um ponto amarelo (Clube) a serem usadas sob as Regras de Squash:

Diâmetro	(milímetros)	40.0 +/- 0.5
Peso	(gramas)	24.0 +/- 1.0
Rigidez	(N/mm) @ 23 graus C.	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	- a partir de 254 centímetros	
	@ 23 graus C.	15% mínimo
	@ 45 graus C.	30% - 35%

### 3. BOLA SQUASH PARA ALTITUDE ELEVADA

As seguintes especificações definem o padrão das bolas de um ponto verde para altitudes elevadas a serem usadas sob as Regras de Squash:

Diâmetro	(milímetros)	40.0 +/- 0.5
Peso	(gramas)	24.0 +/- 1.0
Rigidez	(N/mm) @ 23 graus C.	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	- a partir de 254 centímetros	
	@ 23 graus C.	9% mínimo
	@ 45 graus C.	25% - 30%

### OBSERVAÇÕES

1. O procedimento completo para testar as especificações cima das bolas está disponível na WFS. A WSF providenciará o teste das bolas sob procedimentos padrões caso lhe seja requisitado.
2. Não se definem especificações para bolas de velocidades mais rápidas ou mais lentas, que podem ser utilizadas por jogadores de maior ou menor habilidade ou em quadras cujas condições são mais quentes ou mais frias daquelas que são utilizadas para determinar as especificações Clube e Competição. Quando se

produzem bolas de velocidade mais rápida, elas podem variar no diâmetro e no peso com respeito às especificações acima. Recomenda-se que as bolas exibam um código de cores permanente ou uma marcação para indicar sua velocidade ou categoria de uso. Recomenda-se também que as bolas para jogadores iniciantes e para jogadores intermediários estejam em geral de acordo com os parâmetros de resiliência de rebote abaixo.

Jogadores iniciantes	Resiliência de rebote @ 23 grados C, não menor que 17% Resiliência de rebote @ 45 grados C, de 36% a 38%
Jogadores intermediários	Resiliência de rebote @ 23 grados C, não menor que 15% Resiliência de rebote @ 45 grados C, de 33% a 36%

As especificações para as bolas que atualmente atendem esses requisitos podem ser obtidas na WSF mediante solicitação.

A velocidade das bolas também pode indicar-se da seguinte forma:

Super lenta – duplo ponto amarelo e ponto verde

Lenta – um ponto amarelo

Média – ponto vermelho (o diâmetro dessa bola pode ser maior que 40mm)

Rápida – ponto azul (o diâmetro dessa bola pode ser maior que 40mm)

3. As bolas que são utilizadas em Campeonatos Mundiais ou em jogos de padrões similares, devem preencher as especificações acima para a bola de duplo ponto amarelo padrão (Competição). A WSF poderá realizar testes subjetivos adicionais com jogadores de padrão identificado para determinar a adequação da bola definida para ser utilizada no Campeonato.
4. Bolas de ponto amarelo com um diâmetro maior aos 40.0mm especificados acima, mas que de alguma forma cumpram as demais especificações, podem ser autorizadas pelo órgão oficial organizador para o seu uso em torneios.

## APÊNDICE 8 – DIMENSÕES DE UMA RAQUETE DE SQUASH

### DIMENSÕES

Comprimento máximo 686mm.

Largura máxima, medida em ângulo reto com o eixo 215mm.

Comprimento máximo das cordas 390mm.

Área máxima de encordoamento 500cm<sup>2</sup>.

Largura máxima de qualquer armação ou de qualquer parte estrutural (medida no sentido das cordas) 7mm.

Espessura máxima de qualquer armação ou de qualquer parte estrutural (medida perpendicularmente às cordas) 26mm.

Raio mínimo da curvatura exterior da armação em qualquer ponto 50mm.

Raio mínimo da curvatura de qualquer borda da armação ou de outra parte estrutural 2mm.

### PESO

Peso máximo 255g.

### CONSTRUÇÃO

- a) A cabeça da raqueta é definida como a parte da raqueta que contém ou circunda a área encordoada.
- b) As cordas e as extremidades das cordas devem estar embutidas na cabeça da raqueta ou, nos casos em que o embutido não seja possível por causa do material da raquete, ou do seu *design*, as cordas devem estar protegidas contra golpes por uma fita presa com segurança.
- c) A fita protetora deve ser feita de um material flexível que não se dobre criando pontas apôs o contato com o chão ou com a parede.
- d) A fita protetora deve ser de um material branco, incolor e sem pigmentação. Quando por razões estéticas um fabricante optar por utilizar uma fita protetora colorida, esse fabricante deverá demonstrar, a contento da WSF, que não deixa marcas coloridas nas paredes ou no piso da quadra apôs o contato.
- e) A armação da raquete deve ser de uma cor e/ou de um material que não marque as paredes ou o piso da quadra apôs um impacto numa jogada normal.
- f) As cordas devem ser de tripa, *nylon* ou um material substituto, desde que não seja utilizado metal.
- g) Somente se permitem duas fiadas de cordas que devem estar entrelaçadas alternadamente ou ligadas onde elas se cruzam e o padrão das cordas deve ser geralmente uniforme e conformar um único plano sobre a cabeça da raquete.
- h) Qualquer fita protetora, espaçador de cordas (*antivibrador*) ou outra peça colocada em qualquer parte da raquete deve ser utilizada exclusivamente para limitar ou prevenir o desgaste ou a vibração, e devem ser razoáveis em tamanho e na localização para tal finalidade. Não podem ser colocados em nenhuma parte das cordas dentro da área de impacto (definidas como a área formada pelas cordas sobrepostas).

- i) Não deve haver áreas sem encordoamento na construção da raquete que permitam a passagem de uma esfera maior que 50mm de diâmetro.
- j) A construção total da raquete incluindo a cabeça deve ser simétrica partindo do centro da raquete numa linha desenhada verticalmente através da cabeça e do cabo quando vista de frente.
- k) Todas as alterações na especificação da raquete estarão sujeitas a um período de notificação de dois anos antes de entrarem em vigor.

A WSF deverá decidir sobre a questão de uma raquete ou protótipo estar em conformidade com as especificações acima, ou se é aprovada ou não para o jogo e emitirá diretrizes para auxiliar na interpretação das especificações acima.



## **APÊNDICE 9.1 – SISTEMAS DE ARBITRAGEM EXPERIMENTAIS**

A *World Squash Federation* pode, de tempos em tempos, solicitar ou autorizar seus membros a realizar certos experimentos no sistema de arbitragem.

Os organizadores de torneios que utilizem sistemas experimentais de arbitragem deverão especificar no momento da inscrição a forma que o sistema experimental difere dos métodos de arbitragem existentes da WSF.

## **APÊNDICE 9.2 – REGRAS EXPERIMENTAIS**

A *World Squash Federation* pode, de tempos em tempos, solicitar ou autorizar seus membros a realizar certos experimentos nas regras.

Os organizadores de torneios que utilizem regras experimentais deverão especificar no momento da inscrição a maneira pela qual quaisquer regras, definições ou apêndices diferem das Regras oficiais da WSF.

Traduzido ao português em março de 2022 por:  
**Conselho Brasileiro de Arbitragem de Squash (CBAS)**  
**Confederação Brasileira de Squash (CBS)**  
**São Paulo (SP), Brasil**

e-mail: [conselho.arbitragem@cbsquash.com.br](mailto:conselho.arbitragem@cbsquash.com.br)  
[leonardo.arozena@cbsquash.com.br](mailto:leonardo.arozena@cbsquash.com.br)

Website: [www.cbsquash.com.br](http://www.cbsquash.com.br)

Instagram: @cbsquash

Facebook: /squashbrasil

Twitter: @confbrsquash

Publicado em janeiro de 2022 por:

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

Teléfono: + 44 1424 447440  
Email: [wsf@worldsquash.org](mailto:wsf@worldsquash.org)  
Website: [www.worldsquash.org](http://www.worldsquash.org)