
WORLD SQUASH

WSF

WORLD SQUASH FEDERATION



REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2014

(Incluindo Regras Apêndices 1 – 9)

VIGÊNCIA EM 1º DE JANEIRO DE 2014

Tradução - NELSON NETO – Membro do Comitê de Arbitragem da WSF

SUMÁRIO DE CONTEÚDO

Regra	Descrição	PÁGINA
1	O Jogo	2
2	A Pontuação	2
3	Oficiais	2
4	O Aquecimento	3
5	O Serviço	3
6	A Partida	4
7	Intervalos	4
8	Interferência	5
9	Bola Atingindo o Jogador	7
10	Apelos	7
11	A Bola	8
12	Distração	8
13	Objetos Caídos	8
14	Doença, Contusão e Sangramento	9
15	Conduta	10
Apêndice	Descrição	
1	Definições	12
2	Chamadas dos Oficiais	13
3	Sistemas de Pontuação Alternativa	14
4	Sistema de 3 Árbitros	15
5	Vídeo Review	16
6	Óculos de Proteção	16
7	Especificações Técnicas	17
8	Especificações da Bola de Squash	18
9	Dimensões da Raquete de Squash	19

REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2014

A definição das palavras em *itálico* está no Apêndice 1.

INTRODUÇÃO

O Squash é disputado em um espaço confinado, normalmente em alta velocidade. Dois princípios são essenciais para o bom andamento do jogo:

Segurança: Jogadores devem sempre colocar a segurança em primeiro lugar e não ter qualquer atitude que possa colocar o seu adversário em perigo.

Fair Play: Jogadores devem respeitar os direitos do seu adversário e jogar com honestidade.

1. O JOGO

1.1. O jogo de Squash Individual é disputado entre dois jogadores, cada um usando uma raquete para golpear a bola. A quadra, bola e raquete devem estar de acordo com as especificações da WSF (ver Apêndices 7, 8 e 9).

1.2. Cada rally é iniciado com um serviço, e os jogadores rebatem a bola alternadamente até que o rally acabe (ver Regra 6: A Partida).

1.3. A partida deve ser contínua enquanto for praticada.

2. A PONTUAÇÃO

2.1 O vencedor do rally marca 1 ponto e serve para iniciar o próximo rally.

2.2 Cada game é jogado até 11 pontos, exceto se a pontuação chegar a 10-iguais, a partida continuará até um dos jogadores lidere por 2 pontos de diferença.

2.3 A partida é normalmente em melhor de 5 games, mas poderá ser em melhor de 3 games.

2.4 Sistemas de pontuações alternativas são descritas no Apêndice 3.

3. OFICIAIS

3.1 Uma partida deve ser arbitrada normalmente por um Marcador e um Árbitro, ambos devem anotar a pontuação, qual jogador está servindo, e o quadrado correto do serviço.

3.2 Se houver apenas um Oficial, este Oficial será tanto o Marcador como o Árbitro. Um jogador pode apelar contra qualquer chamada ou falta de chamada feito pelo Oficial como Marcador, para o mesmo Oficial como Árbitro.

3.3 A posição correta para os Oficiais é sentado no centro da parede do fundo, o mais próximo possível desta parede e um pouco acima da linha.

3.4 Um sistema alternativo de Arbitragem chamado de Sistema de 3-Árbitros é descrito no Apêndice 4.

3.5 Quando estiverem se dirigindo aos jogadores, Oficiais devem usar o sobrenome, quando possível.

3.6 O MARCADOR:

3.6.1 Deve anunciar a partida, introduzir cada game, e anunciar o resultado de cada game e da partida (ver Apêndice 2);

3.6.2 Deve chamar "*falta,*" "*baixa,*" "*fora,*" "*not up,*" ou "*pare*" quando apropriado;

3.6.3 Não deve fazer qualquer chamada, se incertos sobre um serviço ou um retorno;

3.6.4 Deve chamar a pontuação assim que terminar o rally, com a pontuação do sacador primeiro, prescindido por "troca" quando houver troca de sacador;

3.6.5 Deve repetir a decisão do Árbitro após um apelo de jogador e então chamar a pontuação;

3.6.6 Deve esperar pela decisão do Árbitro após um apelo de jogador contra a chamada do Marcador ou a falta dela, e então chamar a pontuação;

3.6.7 Deve chamar "Game Ball" quando um jogador necessita de 1 ponto para vencer o game, ou "Match Ball" quando um jogador necessita de 1 ponto para vencer a partida;

3.6.8 Deve chamar "10-iguais: o jogador deve vencer por 2 pontos", quando a pontuação alcançar 10-iguais pela primeira vez na partida.

3.7 O ÁRBITRO, cuja decisão é final:

3.7.1 Deve adiar a partida se a quadra não tiver condições de jogo; ou suspender o jogo se a partida já tiver iniciado, e quando a partida continuar mais tarde, permitir que a pontuação permaneça;

3.7.2 Deve permitir um let se não por culpa de um ou outro jogador, uma mudança nas condições da quadra afetar o rally;

3.7.3 Pode conceder a partida para um jogador, cujo adversário não esteja em quadra pronto para jogar dentro do tempo estipulado no regulamento da competição;

3.7.4 Deve decidir em todos os casos, incluindo os apelos por um let e todos os apelos contra uma chamada ou falta da chamada do Marcador;

3.7.5 Deve decidir imediatamente se discordar de uma chamada ou a falta de chamada do Marcador, parando o jogo se necessário;

3.7.6 Deve corrigir a pontuação imediatamente se o Marcador anunciar a pontuação incorreta, parando o jogo se necessário;

3.7.7 Deve impor todas as Regras relacionadas ao tempo, anunciando “15 segundos,” “Meio Tempo” e “Tempo”, quando apropriado;

Nota: É de responsabilidade dos jogadores estarem perto suficiente para ouvir estes anunciados.

3.7.8 Deve tomar a decisão apropriada se a bola atingir qualquer jogador (ver Regra 9: Bola Atingindo Um Jogador);

3.7.9 Pode permitir um let se impossibilitado de decidir sobre um apelo contra a chamada ou a falta de chamada do Marcador;

3.7.10 Deve solicitar ao jogador que esclareça se incerto sobre a razão por querer um let ou sobre um apelo;

3.7.11 Pode dar uma explicação sobre uma decisão;

3.7.12 Deve anunciar todas as decisões em voz alta suficiente para ser escutado pelos jogadores, o Marcador 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 dos jogadores, for inapropriado ou ofensivo, até que o comportamento tenha terminado, ou até que a pessoa que ofendeu tenha saído do local da quadra.

4. O AQUECIMENTO

4.1 No início da partida os jogadores entram juntos para aquecerem a bola por no máximo 5 minutos. Após 2 ½ minutos os jogadores devem trocar de lado, a não ser que eles já o tenham feito.

4.2 Os jogadores deve ter oportunidades iguais para golpear a bola. Um jogador golpeando demais por um tempo não razoável é um aquecimento injusto e a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

5. O SERVIÇO

5.1 O jogador que ganha no giro da raquete serve primeiro.

5.2 Ao início de cada game e de troca de sacador, o sacador escolhe de que lado vai sacar. Enquanto estiver sacando, o sacador deve alternar de lado.

5.3 Se um rally terminar em um let, o sacador deve sacar do mesmo lado.

5.4 Se o sacador se mover para o lado errado, ou ambos jogadores parecerem indecisos sobre o lado correto, o Marcador deve avisar qual o lado correto.

5.5 Se houver qualquer discussão sobre o lado correto, o Árbitro deve decidir.

5.6 Após o Marcador ter chamado a pontuação, ambos jogadores devem jogar sem demora desnecessária. Entretanto, o sacador não deve sacar antes que o recebedor esteja pronto.

5.7 Um saque é bom se:

5.7.1 O sacador largar ou jogar a bola usando a mão ou a raquete e então golpeá-la *corretamente* na primeira ou *outras tentativas* antes dela bater em qualquer outra coisa; e

5.7.2 Na hora que o sacador golpear a bola, um pé esteja em contato com o piso dentro do quadrado de saque, sem que parte daquele pé esteja tocando qualquer marcação daquele quadrado; e

5.7.3 A bola seja golpeada diretamente para a parede frontal, batendo entre as linhas de saque e de fora, mas tocar na parede frontal e lateral ao mesmo tempo; e

5.7.4 A bola, a não ser que seja voleada pelo recebedor, pique pela primeira vez no *quarto posterior* oposto, sem tocar nenhuma linha; e

5.7.5 A bola não seja sacada para fora.

5.8 Um saque que não que não cumprir com a Regra 5.7 é uma falta e o recebedor vence o rally.

Nota: Um saque que toca na linha de saque, ou na linha do meio, ou nas linhas de cima, é uma falta.

5.9 Se um sacador largar ou jogar a bola, mas não fizer nenhuma *tentativa* de golpear, isto não é um saque, e o sacador pode sacar novamente.

5.10 Um let é concedido se o recebedor não estiver pronto para retornar o saque e não *tentar* fazê-lo. Entretanto, se aquele saque é uma falta, o sacador perde o rally.

5.11 Se o sacador sacar do lado errado, e o sacador vencer o rally, o resultado se mantém e o sacador então saca do outro lado.

5.12 O sacador não deve sacar enquanto a pontuação não tiver sido chamada pelo Marcador, que o deve fazer sem demora. Se isso ocorrer, o Árbitro deve parar o jogo e instruir o sacador para esperar até que a pontuação tenha sido anunciada.

6. A PARTIDA

6.1 Se o saque for bom, a partida continua enquanto cada retorno for bom, ou até que um jogador peça um let ou *apele*, ou um dos Oficiais faça uma chamada, ou a bola toca em um dos jogadores ou sua roupa ou na raquete do não batedor.

6.2 Um retorno é bom se a bola:

6.2.1 é golpeada *corretamente* antes de que pique 2 vezes no piso; e

6.2.2 sem tocar em nenhum jogador, ou sua roupa ou raquete, bate na parede frontal, seja diretamente ou após bater em qualquer outra parede, acima da lata e abaixo da linha de cima, sem primeiro ter tocado o piso; e

6.2.3 rebotar da parede frontal sem tocar na lata; e

6.2.4 não for fora.

7. INTERVALOS

7.1 O máximo de 90 segundos é permitido entre o final do aquecimento e o início da partida, e entre cada game.

7.2 Jogadores devem estar prontos para resumir a partida ao final de cada intervalo, mas a partida pode ser iniciada antes se ambos concordarem.

7.3 O máximo de 90 segundos é permitido para troca de equipamento danificado. Isto inclui óculos, óculos de proteção, ou lente de contato fora do lugar. O jogador deve fazê-lo o mais rápido possível, ou a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

7.4 Intervalos em casos de contusão ou sangramento são especificados na Regra 14 (Contusão).

7.5 Durante qualquer intervalo, ambos jogadores podem golpear a bola.

8. INTERFERÊNCIA

8.1 Após completar um movimento razoável, o jogador deve fazer todo esforço para “sair”, de modo que quando a bola rebotar da parede frontal o adversário tenha:

8.1.1 uma *visão razoável* da bola no seu rebote da parede frontal; e

8.1.2 acesso direto e desobstruído para a bola; e

8.1.3 espaço para fazer um *swing* razoável para a bola; e

8.1.4 liberdade para golpear a bola para qualquer parte da parede frontal.

Interferência ocorre quando o jogador não permite ao adversário estes requerimentos.

8.2 O batedor que acredita que uma interferência tenha ocorrido, pode parar e pedir um let, preferencialmente dizendo “Let, please.” Este pedido deve ser feito imediatamente.

Notas:

- Antes de aceitar qualquer forma de pedido, o Árbitro deve considerar que o jogador está realmente pedindo por um let.
- Um pedido por um let inclui um pedido por um stroke.
- Normalmente, somente o batedor pode pedir por um let por interferência. Entretanto, se o não batedor pedir por um let por falta de acesso antes de a bola ter chegado à parede frontal, este pedido pode ser considerado, mesmo que o jogador não seja o batedor.

8.3 O Árbitro, se incerto sobre a razão do pedido, deve perguntar ao jogador por uma explicação.

8.4 O Árbitro pode conceder um let ou um stroke sem que um pedido tenha sido feito, parando a partida se necessário, especialmente por razões de segurança.

8.5 Se o batedor golpear a bola e o adversário então pedir um let, mas a bola é *baixa ou vai para fora*, o adversário vence o rally.

8.6 Geral

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

8.6.1 se não houve nenhuma interferência, nem razoável medo de contusão, “no let” é concedido;

8.6.2 se houve interferência mas o batedor não poderia fazer *um bom retorno*, “no let” é concedido;

8.6.3 se o batedor “continuar” após a interferência e então pedir um let, “no let” é concedido;

8.6.4 se houve interferência, mas não impede o batedor de ver e “chegar” na bola para fazer *um bom retorno*, isto é interferência mínima e um “no let” é concedido;

8.6.5 se o batedor pudesse fazer *um bom retorno*, mas o adversário não estava fazendo todo esforço para evitar a interferência, um stroke deve ser concedido ao batedor/

8.6.6 se houve interferência onde o adversário estava fazendo todo esforço para evitar e o batedor iria fazer *um bom retorno*, um let é concedido;

8.6.7 se houve interferência e o batedor iria fazer uma *“jogada vencedora”*, um stroke é concedido ao batedor

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

8.7 Visão Razoável

Visão razoável quer dizer tempo suficiente para ver a bola e preparar para golpear-la assim que ela retorne da parede frontal.

8.7.1 Se o batedor pedir um let por falta de visão razoável da bola em seu retorno da parede frontal, as disposições de **8.6** se aplicam.

8.8 Acesso Direto

Se o batedor pedir um let por falta de acesso direto a bola, então:

8.8.1 se houve interferência mas o batedor não fez todo esforço para chegar e golpear a bola, “no let” é concedido;

Nota:

Todo esforço para chegar e golpear a bola não inclui contato com o adversário. Se qualquer contato que pudesse ser evitado é feito, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

8.8.2 se o batedor tinha acesso direto, mas decidiu tomar um acesso indireto para a bola e então pede por um let por interferência, “no let” é concedido, a não ser que a Regra **8.8.3** seja aplicada;

8.8.3 se o batedor estava “*desprevenido*”, mas mostrou habilidade para se recuperar e fazer *um bom retorno*, e então encontrou uma interferência, um let é concedido, a não ser que o batedor fosse fazer uma *jogada vencedora*, então um stroke é concedido ao batedor.

8.9 Movimento da Raquete

Um movimento razoável compreende um movimento razoável de preparação (backswing), o golpe na bola e um movimento de finalização (follow-through). A preparação e finalização do batedor é razoável quando não é feita de um modo exagerado.

Se o batedor pedir um let por interferência no movimento, então:

8.9.1 se o movimento foi **afetado** por um pequeno contato com o adversário que estava fazendo todo esforço para evitar a interferência, um let é concedido, a não ser que o batedor fosse fazer *uma jogada vencedora*, então um stroke é concedido ao batedor;

8.9.2 se um movimento foi **impedido** por um contato com o adversário, um stroke é concedido para o batedor, mesmo se o adversário estava fazendo todo esforço para evitar a interferência.

8.10 Movimento Excessivo

8.10.1 Se o batedor causou a interferência por fazer um movimento excessivo, “no let” é concedido.

8.10.2 Se houve interferência mas o batedor exagerou no movimento ao tentar ganhar um stroke, um let é concedido.

8.10.3 O movimento excessivo do batedor pode contribuir com a interferência para o adversário quando este irá se tornar o batedor, e neste caso o adversário pode pedir um let.

8.11 Liberdade de Golpear a Bola para qualquer parte da parede frontal

Se o batedor retiver o golpe por causa de uma interferência na parede frontal, e pedir um let, então:

8.11.1 se houve interferência e a bola iria bater no não batedor em uma trajetória direta para a parede frontal, um stroke é concedido para o batedor, a não ser que o batedor tenha girado ou estava fazendo *outras tentativas*, neste caso um let é concedido;

8.11.2 se a bola iria bater no não batedor e então na parede lateral antes de chegar à parede frontal, um let é concedido, a não ser que o retorno fosse *uma jogada vencedora*, neste caso um stroke é concedido para o batedor; ou

8.11.3 se a bola iria bater primeiro na parede lateral e então no não batedor antes de chegar à parede frontal, um let é concedido, a não ser que o retorno fosse *uma jogada vencedora*, neste caso um stroke é concedido ao batedor.

8.12 Outras tentativas

Se o batedor pedir um let por interferência enquanto estiver fazendo *outras tentativas* para golpear a bola, e iria fazer um bom retorno, então:

8.12.1 se o não batedor não teve tempo para evitar a interferência, um let é concedido.

8.13 Giro

Giro é a ação do jogador que golpeia, ou está em posição de golpear, a bola no lado direito do corpo depois de a bola ter passado por trás para a esquerda ou vice-versa, tendo ou não o jogador fisicamente girado.

Se o batedor encontrar interferência ao girar, e iria fazer *um bom retorno*, então:

8.13.1 se o movimento foi impedido, mesmo que o adversário estivesse fazendo todo esforço para evitar a interferência, um stroke é concedido ao batedor;

8.13.2 se o não batedor não teve tempo para evitar a interferência, um let é concedido;

8.13.3 se o batedor pudesse golpear a bola sem *girar*, mas gira para criar a oportunidade de apelar por um let, “no let” é concedido.

8.13.4 Quando o batedor gira, o Árbitro deve sempre considerar se a ação foi perigosa e julgar de acordo.

9. BOLA ATINGINDO O JOGADOR

9.1 Se a bola, na sua trajetória **para a parede frontal**, atinge o não batedor ou a raquete ou roupa do não batedor, a jogada deve cessar, então:

9.1.1 se o retorno não teria sido bom, o não batedor vence o rally;

9.1.2 se o retorno estava indo diretamente para a parede frontal, e o batedor estava fazendo a primeira *tentativa* sem ter *girado*, um stroke é concedido para o batedor;

9.1.3 se a bola houvesse batido ou iria bater em qualquer outra parede antes da parede frontal e o batedor não tenha *girado*, um let é concedido, a não ser que o retorno fosse *uma jogada vencedora*, neste caso um stroke é concedido ao batedor;

9.1.4 se o batedor não *girou* mas estava fazendo *outras tentativas*, um let é concedido;

9.1.5 se o batedor *girou*, um stroke é concedido ao não batedor, a não ser que o não batedor tenha feito um movimento deliberado para interceptar a bola, neste caso, um stroke é concedido ao batedor;

9.2 Se a bola, no rebote **da parede frontal**, bater num jogador antes de picar duas vezes no piso, a jogada deve cessar; então:

9.2.1 se a bola bater no **não batedor** ou na raquete do não batedor, antes que o batedor tenha feito uma *tentativa* de golpear e nenhuma interferência tenha ocorrido, o batedor ganha o rally, a não ser que a posição do batedor tenha causado o não batedor ser atingido, neste caso um let é concedido;

9.2.2 se a bola bater no **não batedor**, ou na raquete do não batedor, depois que o batedor tenha feito uma ou mais *tentativas* de golpear a bola, um let é concedido, contanto que o batedor iria fazer um *bom retorno*. Caso contrário, o não batedor ganha o rally;

9.2.3 se a bola bater **no batedor** e se não houve interferência, o não batedor ganha o rally. Se houve interferência, a Regra **8** (Interferência) se aplica.

9.3 Se o batedor atingir o não batedor com a bola, o Árbitro deve considerar se a ação foi perigosa e julgar de acordo.

10. APELOS

10.1 Ambos jogadores podem parar a jogada durante o rally e apelar contra qualquer falta de chamada do Marcador falando "Appeal, please."

10.2 O perdedor de um rally pode apelar contra qualquer chamada ou falta de chamada do Marcador falando "Appeal, please."

10.3 Se o Árbitro está incerto qual retorno está sendo apelado, o Árbitro deve perguntar para esclarecimento. Se houver mais de um apelo, o Árbitro deve considerar cada um deles.

10.4 Após a bola ter sido sacada, nenhum dos jogadores pode apelar contra qualquer coisa ocorrida antes do saque, exceto por uma bola furada.

10.5 Ao final do game, qualquer apelo em relação ao último rally deve ser feito imediatamente.

10.6 Em resposta a um apelo contra uma chamada ou não chamada do Marcador o Árbitro deve:

10.6.1 se a chamada ou não chamada do Marcador estava correta, permitir que o resultado do rally se mantenha; ou

10.6.2 se a chamada do Marcador estava incorreta, conceder um let, a não ser que a chamada do Marcador tenha interrompido uma *jogada vencedora* de qualquer jogador, e neste caso conceder o rally para aquele jogador; ou

10.6.3 se o Marcador não fez nenhuma chamada no saque ou em um retorno que não tenha sido bom, conceder o rally para o outro jogador; ou

10.6.4 se o Árbitro está incerto se o retorno foi bom, conceder um let; ou

10.6.5 se o Árbitro está incerto se o retorno foi bom, conceder um let, a não ser que a chamada do Marcador interrompeu uma *jogada vencedora* do outro jogador, e neste caso conceder o rally para o outro jogador.

10.7 Em todos os caso a decisão do Árbitro é final.

11. A BOLA

11.1 Se a bola furar durante um rally, um let é concedido para aquele rally.

11.2 Se um jogador para a jogada para *apelar* que a bola está furada, e verifica-se que a bola não furou, este jogador perde o rally.

11.3 Se o recebedor, antes de *tentar* responder o saque, apelar que a bola está furada, e verifica-se que a bola furou, o Árbitro, se incerto quando ela furou, deve conceder um let para o rally anterior.

11.4 Um jogador que deseje *apelar* no final do game que a bola furou deve fazê-lo imediatamente e antes de sair da quadra.

11.5 A bola deve ser trocada se ambos jogadores concordarem ou se o Árbitro concordar com o pedido de um dos jogadores.

11.6 Se uma bola foi trocada, ou se os jogadores retomarem o jogo depois de um atraso, os jogadores podem aquecer a bola. A partida retoma quando ambos jogadores concordem ou a critério do Árbitro, o que ocorrer primeiro.

11.7 A bola deve permanecer dentro da quadra durante todo tempo, a não ser que o Árbitro permita sua retirada.

11.8 Se a bola entalar em qualquer parte da quadra, um let é concedido.

11.9 Um let pode ser concedido se a bola tocar em qualquer objeto dentro da quadra.

11.10 “No let” é concedido em caso de qualquer pique incomum.

12. DISTRAÇÃO

12.1 Ambos jogadores podem requerer um let por causa de distração, mas devem fazê-lo imediatamente.

12.2 Se a distração foi causada por um dos jogadores, então:

12.2.1 se **acidental**, um let é concedido, a não ser que uma *jogada vencedora* do jogador foi interrompida, neste caso o rally é concedido para aquele jogador;

12.2.2 se **deliberado**, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

12.3 Se a distração não causada por um dos jogadores, um let é concedido, a não ser que uma *jogada vencedora* do jogador foi interrompida, neste caso o rally é concedido para aquele jogador.

12.4 Em alguns eventos pode ocorrer uma reação do público. Para incentivar a alegria dos espectadores, a Regra **12.3** pode ser suspensa, e se um barulho repentino do público ocorrer, os jogadores deverão continuar a jogar e os Árbitros não irão pedir para os espectadores para ficarem quietos. Entretanto, um jogador que para a partida e pede um let por causa de um barulho isolado ou alto de fora da quadra pode ser concedido um let por distração.

13. OBJETO CAÍDO

13.1 Um jogador que deixa cair uma raquete pode pega-lá de volta e continuar a jogar, a não ser que a bola toque na raquete, ou uma distração ocorra, ou se o Árbitro aplicar uma Penalidade de Conduta.

13.2 O batedor que deixa cair a raquete por causa de uma interferência pode apelar por um let.

13.3 O não batedor que deixa cair a raquete por conta de um contato durante o esforço do batedor de alcançar a bola, pode apelar por um let, e a Regra 12 (Distração) é aplicada.

13.4 Se um objeto, que não seja uma raquete do jogador, cair no piso durante um rally, a jogada deve cessar, então:

13.4.1 se um objeto cair de um jogador sem que um contato com o adversário tenha ocorrido, o adversário vence o rally;

13.4.2 se um objeto cair de um jogador pelo contato com o seu adversário, um let é concedido, a não ser que o batedor tenha golpeado uma *jogada vencedora*, ou apela por uma interferência, e neste caso a Regra 8 (Interferência) é aplicada;

13.4.3 se um objeto cai de uma fonte que não seja de um dos jogadores, um let deve ser concedido, a não ser que;

13.4.4 a *jogada vencedora* do batedor foi interrompida, neste caso o rally é concedido para o batedor;

13.4.5 se o objeto não foi notado até que o rally tenha terminado e não afetou o resultado do rally, o resultado do rally permanece.

14. DOENÇA, CONTUSÃO E SANGRAMENTO

14.1 Doença

14.1.1 Um jogador que se sentir mal (doente) ou incapacitado que não envolva nem contusão ou sangramento, deve ou continuar a jogar imediatamente, ou conceder o game em andamento e ter o intervalo de 90 segundos entre games para se recuperar. Isto inclui condições como câimbras, náuseas, e falta de ar, assim como asma.

Somente 1 game pode ser concedido. O jogador deve então resumir o jogo, ou conceder a partida.

14.1.2 Se um jogador vomitar ou tornar a quadra sem condições de jogo, o Árbitro deve conceder a partida ao adversário.

14.2 CONTUSÃO

O Árbitro:

14.2.1 se não convencido que a contusão é genuína, deve comunicar ao jogador para decidir ou resumir o jogo imediatamente, ou conceder o game em andamento e ter o intervalo de 90 segundos entre games e então continuar o jogo, ou conceder a partida. Somente 1 game pode ser concedido.

14.2.2 se convencido que a contusão é genuína, deve comunicar ambos jogadores sobre a categoria da contusão e o tempo de recuperação permitido. Tempo de recuperação é permitido somente no momento que a contusão aconteceu;

14.2.3 se convencido que isto foi recorrente de uma contusão ocorrida anteriormente na partida, deve comunicar ao jogador para decidir ou resumir o jogo imediatamente, ou conceder o game em andamento e ter o intervalo de 90 segundos entre games e então continuar o jogo, ou conceder a partida. Somente 1 game pode ser concedido.

Nota: Um jogador que concede um game, mantém os pontos já conquistados.

14.3 Categorias de Contusão:

14.3.1 Auto Contusão: onde a contusão é o resultado de uma ação do próprio jogador. Isto inclui lesão muscular ou entorse, ou uma ferida resultante de uma colisão contra a parede ou de uma queda.

Ao jogador é permitido 3 minutos para se recuperar e, se não estiver pronto para continuar a jogar, deve conceder aquele game e ter o intervalo de 90 segundos entre games para mais tempo de recuperação. Somente 1 game pode ser concedido. O jogador deve então continuar a jogar ou conceder a partida.

14.3.2 Contribuída: onde a contusão é o resultado de uma ação acidental de ambos jogadores.

Ao jogador contundido é permitido 15 minutos para se recuperar. Este tempo pode ser entendido por mais 15 minutos por decisão do Árbitro. Se o jogador então está impossibilitado de continuar a jogar, a partida é concedida para o adversário. A pontuação na conclusão do rally onde a contusão ocorreu, se mantém.

14.3.3 Causada pelo Adversário: onde a contusão foi causada somente pelo adversário.

14.3.3.1 Onde a contusão foi **acidentalmente** causada pelo adversário, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada. Ao jogador contundido é permitido 15 minutos para se recuperar. Se o jogador então está impossibilitado de continuar a jogar, a partida é concedida para o jogador contundido.

14.3.3.2 Onde a contusão foi causada pelo jogo ou ação **deliberada ou perigosa**, se o jogador contundido necessita algum tempo para se recuperar, a partida é concedida ao jogador contundido. Se o jogador contundido está em condições de jogar sem mais demora, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

14.4 SANGRAMENTO

14.4.1 Onde ocorrer sangramento, a partida deve ser interrompida e o jogador deve sair da quadra e cuidar do sangramento imediatamente. Um tempo razoável para tratamento é permitido. A partida pode ser resumida somente depois que o sangramento tiver parado e, quando possível, a ferida ter sido tapada.

14.4.2 Se o sangramento foi **causado acidentalmente** pelo adversário, então a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada.

14.4.3 Se o sangramento é o resultado de uma jogada ou ação **deliberada ou perigosa** do adversário, a partida é concedida para o jogador contundido.

14.4.4 Um jogador que não consiga parar o sangramento durante o tempo permitido deve ou conceder 1 game e ter o intervalo de 90 segundos e então continuar a jogar, ou conceder a partida.

14.4.5 Se o sangue for novamente visível durante a partida, nenhum tempo extra de recuperação é permitido, e o jogador deve conceder o game em andamento e usar os 90 segundos entre games para mais tratamento. Se o sangramento não tiver parado, o jogador deve conceder a partida.

14.4.6 A quadra deve ser limpa e roupas com manchas de sangue devem ser trocadas.

14.5 Um jogador contundido pode resumir a partida antes do final de qualquer período de recuperação permitido. A ambos jogadores deve ser permitido um tempo razoável para se preparar para resumir a partida.

14.6 É sempre o jogador contundido que decide se vai ou não continuar a jogar.

15. CONDUCTA

15.1 Os jogadores devem acatar com todos os regulamentos de torneios adicionais a estas Regras.

15.2 Os jogadores não podem colocar quaisquer objetos dentro quadra.

15.3 Os jogadores não podem sair da quadra durante o game sem autorização do Árbitro.

15.4 Os jogadores não podem solicitar a troca de qualquer Oficial.

15.5 Os jogadores não devem se comportar de uma maneira que seja injusta, perigosa, abusiva, ofensiva, ou de qualquer forma prejudicial para o desporto.

15.6 Se a conduta de um jogador é inaceitável, o Árbitro deve penalizar o jogador, parando o jogo se necessário.

Comportamento inaceitável inclui, mas não está limitado a:

15.6.1 obscenidade audível e visível;

15.6.2 abuso verbal, físico ou qualquer forma de abuso;

15.6.3 contato físico desnecessário, onde inclui empurrar o adversário;

15.6.4 jogo perigoso, incluindo um movimento excessivo da raquete;

15.6.5 dissentir/divergir com um Oficial;

15.6.6 abuso de equipamento ou quadra;

15.6.7 aquecimento injusto;

15.6.8 retardando o jogo, incluindo a volta tardia a quadra;

15.6.9 distração deliberada;

15.6.10 recebendo instrução durante a partida.

15.7 O jogador culpado por uma ofensa pode receber uma Advertência de Conduta ou ser penalizado com um Stroke de Conduta, um Game de Conduta, ou uma Partida de Conduta, dependendo da gravidade da ofensa.

15.8 O Árbitro pode impor mais de uma advertência, stroke ou game para um jogador por uma ofensa similar subsequente, desde que a penalidade não seja menos severa do que a penalidade anterior para a mesma ofensa.

15.9 Uma advertência ou penalidade pode ser imposta pelo Árbitro a qualquer tempo, incluso durante o aquecimento e logo após a conclusão da partida.

15.10 Se o Árbitro:

15.10.1 parar o jogo para aplicar uma Advertência de Conduta, um let é concedido;

15.10.2 parar o jogos para aplicar um Stroke de Conduta, este Stroke de Conduta torna-se o resultado da jogada;

15.10.3 conceder um Stroke de Conduta depois que um rally terminou, o resultado do rally se mantém, e o Stroke de Conduta é adicionado a pontuação, sem mudança de lado do serviço;

15.10.4 conceder um Game de Conduta naquele game em andamento ou o próximo se um não estiver em andamento, e neste caso o intervalo de 90 segundos não se aplica;

15.10.5 conceder um Game de Conduta ou uma Partida de Conduta, o jogador ofensor mantém todos os pontos ou games ganhos até então;

15.11 Quando uma Penalidade de Conduta for aplicada, o Árbitro deve completar a documentação exigida.

APÊNDICE 1 - DEFINIÇÕES

APELO (APPEAL) Uma solicitação do jogador para o Árbitro rever um chamado ou a falta de um chamado do Marcador, ou para apelar que a bola furou.

BAIXA (DOWN) Um retorno que bate na lata ou o piso antes de alcançar a parede frontal, ou que bate na parede frontal e depois na lata.

BATEDOR (GOLPEADOR) Um jogador é o batedor do momento que o retorno do seu adversário repicar da parede frontal até que o retorno do jogador bata na parede frontal.

BOM RETORNO Um retorno que é golpeado corretamente e que viaja para a parede frontal diretamente ou depois de ter batido em outra parede ou paredes sem ter ido fora, e que atinja a parede frontal acima da lata e abaixo da linha de fora.

CORRETAMENTE Quando a bola é golpeadas com a raquete, segurada na mão, não mais de uma vez, e sem contato prolongado com a raquete.

DESPREVENIDO A situação quando um jogador, antecipando a trajetória da bola, se move em uma direção, enquanto o batedor golpeia a bola em outra direção.

FALTA (FAULT) Um serviço (saque) que não foi bom.

FORA (OUT) Um retorno que:

bate na parede em cima ou acima da linha de fora; ou

bate em qualquer acessório acima da linha de fora; ou

bate na borda superior de qualquer parede da quadra; ou

passa por cima da parede e fora da quadra; ou

passa através de qualquer acessório.

GAME Parte de uma partida. Um jogador deve ganhar 3 games para ganhar uma partida em melhor de 5 games e 2 games para ganhar uma partida em melhor de 3 games.

GIRO (TURNING) Ação do batedor que golpeia, ou está em uma posição para golpear, a bola no lado direito do corpo depois de a bola ter passado por trás pela esquerda (ou vice-versa), tendo o batedor fisicamente girado ou não.

JOGADA (RALLY) Um bom saque seguido por um ou mais retornos alternados até que um jogador falhe ao fazer um bom retorno.

JOGADA VENCEDORA Um bom retorno que o adversário não poderia alcançar.

LATA (TIM) A área na parede frontal cobrindo toda a extensão da quadra, estendendo-se desde o chão até e incluindo a linha horizontal mais baixa.

LET O resultado de um rally que nenhum dos jogadores ganha. O sacador saca novamente do mesmo quadrado de saque.

MATCH (PARTIDA) O certame completo, incluindo o aquecimento.

NOT UP Um retorno que:

um jogador não golpeia corretamente; ou

pica mais de uma vez no piso antes de ser golpeada; ou

toca no batedor ou na roupa do batedor.

OUTRAS TENTATIVAS Uma tentativa subsequente do batedor para sacar ou retornar a bola que ainda está em jogo, depois de ter feito uma ou mais tentativas.

QUADRADO (SAQUE) Uma área quadrada em cada lado de quadra, delimitado pela linha curta, a parede lateral e por 2 outras linhas, e de onde o sacador saca.

QUARTO DE QUADRA Uma das duas partes iguais da quadra, delimitada pela linha curta, a parede lateral, a parede de trás e linha do meio.

TENTATIVA Qualquer movimento para a frente da raquete em direção da bola. Um movimento de “finta” também é uma tentativa, mas a armação é apenas uma preparação (*backswing*) e não movimento em direção a bola em direção à bola, e não é uma tentativa.

TROCA (HAND-OUT) Uma mudança de sacador.

VISÃO RAZOÁVEL Tempo suficiente para ver a bola e preparar para golpea-la assim que ela repica da parede frontal.

APÊNDICE 2 – CHAMADAS DOS OFICIAIS

2.1 MARCADOR

FALTA (FAULT) Para indicar que o saque não foi bom.

NOT UP Para indicar um retorno que:
um jogador não golpeia corretamente; ou
pica mais de uma vez no piso antes de ser golpeada; ou
toca no batedor ou na roupa do batedor.

BAIXA (DOWN) Para indicar que um retorno bateu na lata, ou no chão antes de atingir a parede frontal, ou atingiu a parede frontal e então a lata.

FORA (OUT) Para indicar um retorno que:
bate na parede em cima ou acima da linha de fora; ou
bate em qualquer acessório acima da linha de fora; ou
bate na borda superior de qualquer parede da quadra; ou
passe por cima da parede e fora da quadra; ou
passe através de qualquer acessório.

TROCA (HAND OUT) Para indicar a mudança de sacador.

10-IGUAIS: O JOGADOR DEVE GANHAR POR 2 PONTOS

Para indicar que em 10-iguais, um jogador precisa ter por 2 pontos de diferença para vencer o game. Chamado somente na primeira vez que ocorrer em uma partida.

GAME BALL Para indicar que um jogador precisa de um ponto para vencer o game.

MATCH BALL Para indicar que um jogador precisa de um ponto para vencer a partida.

YES, LET/ LET Para repetir a decisão do Árbitro para que o rally seja jogado novamente.

STOKE PARA (JOGADOR OU EQUIPE)

Para repetir a decisão do Árbitro que concedeu o ponto para o jogador ou equipe.

NO LET Para repetir a decisão do Árbitro que um pedido de let não foi concedido.

Exemplos de Chamada do Marcador

1. Apresentação da Partida:

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

2. Ordem das chamadas:

- i. Qualquer coisa que afete a pontuação (ex. Stroke para Silva).
- ii. A pontuação do sacador sempre chamada primeiro.
- iii. Comentários sobre a pontuação (ex. Game Ball)

3. Chamando a pontuação:

“Not up. Troca, 4-3.”

“Yes let, 3-4.”

“Stroke para Silva, 10-8, Game Ball.”

“Falta, troca, 8-3.”

“Not up, 10-iguais: o jogador tem que vencer por 2 pontos.”

“10-8, Match Ball.”

“13-12, Match Ball.”

4. Final

do

game:

“11-3, game para Silva, Silva lidera 1 game a zero.”

“11-7, game para Santos, Silva lidera 2 games a 1.”

11-8, partida para Santos, 3 games a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.”

5. Início dos games seguintes:

“Silva lidera 1 game a zero, Zero-a-Zero.”

“Silva lidera 2 games a 1. Santos saca, zero-a-zero.”

“2 games iguais. Silva saca, zero-a-zero.”

2.2 ÁRBITRO

QUINZE SEGUNDOS Para avisar que faltam 15 segundos do intervalo permitido.

MEIO TEMPO Para avisar que passaram 2 minutos e ½ do período de aquecimento.

LET / PLAY A LET Para avisar que a jogada deve ser jogada outra vez nas circunstâncias onde a palavra

“Yes, let” não for aplicável. (ex: quando nenhum dos jogadores pedem um let).

NO LET Para negar o apelo.

STROKE PARA (jogador ou equipe)

Para avisar que um stroke está sendo concedido.

TEMPO Para indicar que o tempo permitido terminou.

YES, LET Para conceder um let.

ADVERTÊNCIA DE CONDUTA

Para avisar que uma Advertência de Conduta está sendo aplicada, ex:

“Advertência de Conduta para Silva por abuso verbal.”

STROKE DE CONDUTA Para avisar que um Stroke de Conduta está sendo aplicado, ex:

“Stroke de Conduta para Silva, Stroke para (outro jogador ou equipe) por abuso verbal.”

GAME DE CONDUTA Para avisar que um Game de Conduta está sendo aplicado, ex:

“Game de Conduta para Silva. Game para (outro jogador ou equipe) por abuso verbal.”

PARTIDA DE CONDUTA Para avisar que uma Partida de Conduta está sendo aplicado, ex:

“Partida de Conduta para Silva. Partida para (outro jogador ou equipe) por abuso verbal.”

APÊNDICE 3 – SISTEMAS DE PONTUAÇÃO ALTERNATIVA

1. PONTOS CORRIDOS ATÉ 15

Regra 2 (Pontuação) é substituída por (ver itálico)

2.1 O vencedor do rally marca 1 ponto e serve para iniciar o próximo rally.

2.2 *Cada game é jogado até 15 pontos, exceto se a pontuação chegar a 14-iguais, a partida continuará até um dos jogadores liderar por 2 pontos de diferença.*

2.3 A partida é normalmente em melhor de 5 games, mas poderá ser em melhor de 3 games.

2. PONTUAÇÃO COM VANTAGEM

Regra 2 (Pontuação) é substituída por (ver itálico)

2.1 *O vencedor ao vencer um rally, marca 1 ponto; o recebedor ao vencer um rally, se torna o sacador sem mudança na pontuação.*

2.2 *Cada game é jogado até 9 pontos, exceto se a pontuação chegar a 8-iguais, o recebedor escolhe, antes do próximo serviço, para continuar o game ou até 9 (conhecido como “Set1”) ou até 10 (conhecido como “Set2). O recebedor deve indicar claramente está escolha para o Marcador, Árbitro e Adversário.*

2.3 A partida é normalmente em melhor de 5 games, mas poderá ser em melhor de 3 games.

APÊNDICE 4 – SISTEMA DE 3 ÁRBITROS

1. O Sistema de 3 Árbitros usa um Árbitro Central (AC) e dois Árbitros Laterais (ALs) que devem trabalhar juntos como uma equipe. Todos devem ser os Árbitros melhores credenciados disponíveis. Se os 3 Oficiais não tem um padrão similar, então o Árbitro de maior capacidade deve atuar normalmente como AC.

2. O AC, que também é um Marcador, controla a partida e deve trocar ideias com os ALs antes do início da partida, e se necessário (e se possível) entre games, para tentar e garantir consistência da aplicação e interpretação das regras. Um dos ALs marca a pontuação como backup. No evento de uma discrepância, a pontuação do AC é a final.

3. Os dois Árbitros Laterais (AL) devem se sentar no fundo da quadra alinhados com área de saque em cada lado, uma fila na frente do AC.

4. Os ALs tomam decisões no final dos rallies – não durante eles – nos seguintes questões:

4.1 Quando um jogador apelar por um let; ou apela contra a chamada ou a falta da chamada de baixa, not up, fora ou falta feita pelo AC.

4.2 Se qualquer Árbitro não tiver conseguido ver, a decisão deste Árbitro é “Yes, Let.”

4.3 Se o AC estiver incerto da razão de um apelo, o AC deve perguntar ao jogador por esclarecimento.

4.4 Se um AL estiver incerto do que está sendo apelado, o AL deve perguntar ao AC por esclarecimento.

5. Somente o AC decide sobre todos os outros assuntos, incluindo período de tempos, conduta, lesão, distração, bola furada, objetos caídos, e condições da quadra, nenhum dos quais podem ser apelados.

6. Todos os apelos devem ser decididos por todos os 3 Árbitros, simultaneamente e independentemente.

7. A decisão da maioria dos 3 Árbitros é final, a não ser que um sistema de Árbitro com vídeo esteja em operação.

8. A decisão dos 3 Árbitros deve ser anunciada pelo AC sem revelar as decisões individuais.
9. No caso de 3 decisões diferentes (Yes Let, No Let, Stroke), a decisão final será "Yes, Let."
10. Jogadores podem falar somente com o AC. Diálogo deve ser mantido a um mínimo.
11. Árbitros podem dar suas decisões usando (em ordem de preferência):
 1. Consoles Eletrônicos; ou
 2. Cartões de Decisão de Árbitro; ou
 3. Sinais manuais.
12. Se sinais manuais são utilizados:

Yes, Let = Dedão e dedo indicador em forma de "L".

Stroke = Punhos cerrados.

No Let = Mãos abertas com as palmas para baixo.

Bola baixa/Not Up/Fora/Falta = Dedão para baixo.

Bola Boa = Dedão para cima.

APÊNDICE 5 – VÍDEO REVIEW

1. Um jogador pode solicitar uma revisão de uma decisão de interferência do Let, Stroke ou No Let somente, mas não pode apelar nas chamadas do Marcador. Cada jogador tem uma revisão por game; se a decisão original é anulada, o jogador mantém a revisão.
2. O jogador deve claramente e imediatamente pedir ao Árbitro Central (AC) por um "Vídeo Review, please."
3. O AC então fala: "Vídeo review, please, (nome do jogador), na decisão Yes, Let/No Let/Stroke."
4. Os replays serão mostrados nas telas.
5. A decisão do Oficial de Vídeo Review, cuja decisão é final, será mostrada nas telas.
6. O AC então fala que: "Decisão Yes, let/No Let/Stroke confirmada, (nome do jogador) não tem mais revisão", ou "Decisão Yes, Let/No Let/Stroke anulada, (nome do jogador) continua com uma revisão."
7. Quando a pontuação alcança 10-iguais, cada jogador terá apenas 1 revisão disponível. Revisões não usadas não serão transferidas além da pontuação de 10-iguais ou para os games seguintes. O AC anuncia: "10-iguais, o jogador deve vencer por 2 pontos. Cada jogador tem 1 revisão disponível."
8. Se uma revisão de vídeo estiver indisponível por conta de dificuldades técnicas, este não será levado em conta como uma revisão usada.

APÊNDICE 6 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO

A WSF recomenda que todos os jogadores usem óculos de proteção, manufaturados em um Padrão Nacional apropriado, corretamente sobre os olhos durante toda a duração da partida, incluindo o aquecimento. National Standards for Racket Sport Eye Protection são publicados pela Canadian Standards Association, United States ASTM, Standards Australia/Nova Zelândia e British Standards Institution. É da responsabilidade do jogador se assegurar que a qualidade do produto usado é satisfatório para o propósito.

Óculos de proteção, que encontrem qualquer dos padrões acima (ou equivalente), é mandatório para todos os eventos de duplas e juvenis sancionado pela WSF.

APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

APÊNDICE 7.1

DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DA QUADRA DE INDIVIDUAL

Uma Quadra de Squash é uma caixa retangular com quatro paredes: Parede Frontal, 2 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 para a margem inferior da Linha da Parede Frontal	4570 mm
Altura acima do piso para a margem inferior da Linha da parede do Fundo.....	2130 mm
Altura acima do piso para a margem inferior da Linha de Saque na Parede Frontal.....	1780 mm
Altura acima do piso para a margem superior da Lata.....	480 mm
Distância da Parede do Fundo para a margem mais próxima da Linha do Meio.....	4260 mm
Dimensões internas dos Quadrados de Saque.....	1600 mm
Largura de todas as linhas.....	50 mm
Altura livre mínima acima do piso da quadra.....	5640 mm

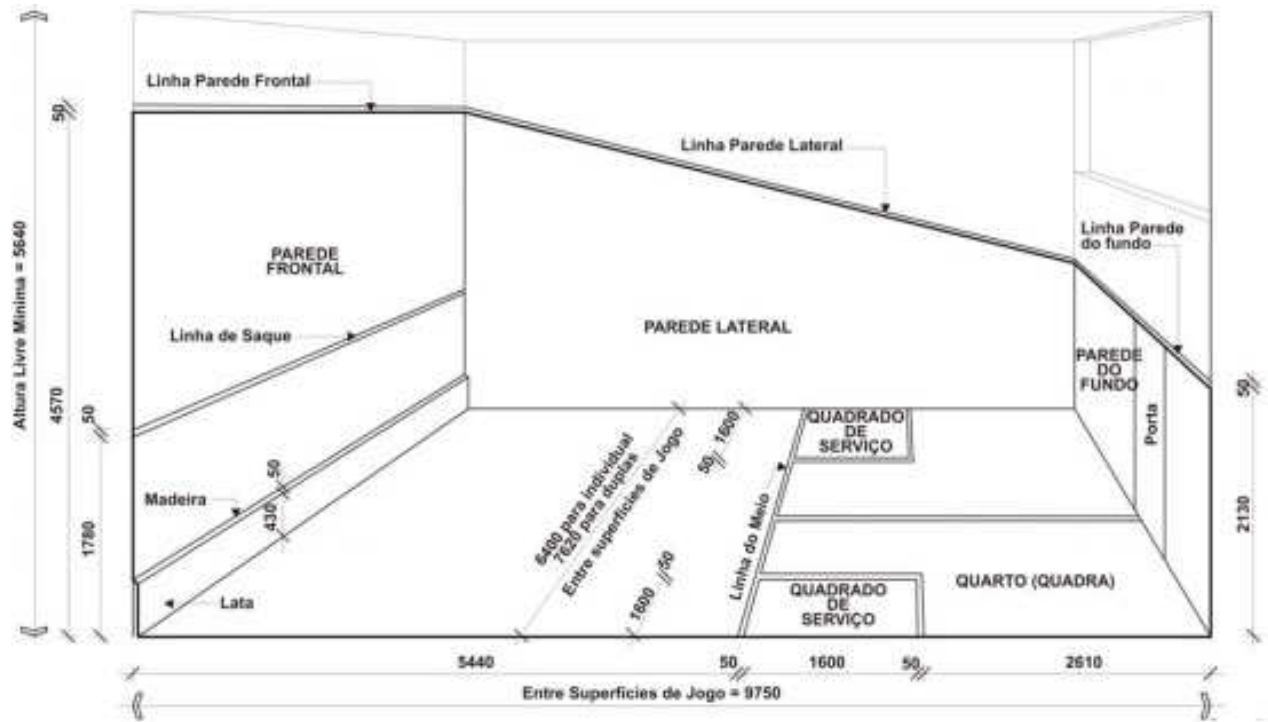
NOTAS

1. A Linha da Parede Lateral conecta 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 1.000 mm acima do piso.
4. É recomendado que a Linha da Parede Frontal, Linha da Parede Lateral, Linha da Parede do Fundo e a Linha de Marcação Superior de 50 mm da Lata sejam modeladas para que desvie qualquer bola que as toque.
5. Nenhuma parte da Lata 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 do apêndice 7.2.

CONSTRUÇÃO

Uma Quadra de Squash pode ser construída de inúmeros materiais permitindo 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. Um padrão de diretrizes de uma Nação ou Região podem solicitar que os padrões da WSF devem ser realizados para que uma quadra de competição tenha os padrões da WSF.

APÊNDICE 7.2 – CONFIGURAÇÃO GERAL DE UMA QUADRA DE SIMPLES INTERNACIONAL



APÊNDICE 8 - ESPECIFICAÇÕES DA BOLA DE SQUASH

1. PADRÃO DE BOLA (Competição) DE DOIS PONTOS AMARELOS

A seguinte especificação é o padrão para a bola (Competição) de dois pontos amarelos 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	lançada de 254 cm acima do solo:
@ 23 graus C.	12% mínimo
@ 45 graus C.	25% - 30%

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

A seguinte especificação é o padrão para a bola (Clube) de um 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	lançada de 254 cm acima do solo:
@ 23 graus C.	15% mínimo
@ 45 graus C.	30% - 35%

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 intermediários em evolução 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%

Intermediários 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.

A velocidade das bolas pode também ser indicada da seguinte forma:

Super lenta - Ponto Amarelo (Um ou Dois)

Lenta - Ponto Branco ou Verde

Média - Ponto Vermelho

Rápida - Ponto Azul

3. Bolas que são usadas em Campeonatos Mundiais ou em jogos de padrão similar devem ter as especificações acima para Padrão de Bola (Competição) de Dois Pontos. Testes subjetivos adicionais podem ser feitos pela WSF com jogadores de igual nível para determinar a conveniência da bola denominada para uso em Campeonatos.

4. Bolas de Ponto Amarelo de um diâmetro maior que 40.0mm especificadas acima, mas que tenham as especificações, podem ter seu uso autorizado para campeonatos pela comissão organizadora oficial.

APÊNDICE 9 - 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 cm²

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 g

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 deem 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 está 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 às especificações acima, ou é diferentemente aprovada ou não aprovada para jogar e irá usar guias para assessorar na interpretação acima.