

---

**WORLD  
SQUASH**

---

---

**WSF**

---

**REGRAS MUNDIAIS DO  
SQUASH INDIVIDUAL  
2020**

**EFETIVAS A PARTIR DE 5 DE DEZEMBRO DE 2020 V1**

(Atualizadas em 5 de dezembro de 2020 na Reunião Geral Anual da WSF)

## REGRAS DO SQUASH INDIVIDUAL

### Tabela de conteúdos

INTRODUÇÃO .....	3
1 O SQUASH INDIVIDUAL .....	3
2 PONTUAÇÃO .....	3
3 OFICIAIS .....	3
4 O AQUECIMENTO .....	5
5 O SAQUE .....	5
6 O JOGO .....	6
7 INTERVALOS .....	6
8 INTERFERÊNCIA .....	6
9 BOLA ATINGINDO UM JOGADOR .....	9
10 APELOS .....	9
11 A BOLA .....	10
12 DISTRAÇÃO .....	10
13 OBJETIVO CAÍDO .....	11
14 DOENÇA, LESÃO E SANGRAMENTO .....	11
15 CONDUTA .....	14
APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES .....	15
APÊNDICE 2 – CANTOS DOS OFICIAIS .....	16
APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO .....	19
APÊNDICE 4 – O SISTEMA DE TRÊS ÁRBITROS .....	20
APÊNDICE 5 – <i>VIDEO REVIEW</i> .....	21
APÊNDICE 6 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO .....	22
APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS .....	23
APÊNDICE 8 – ESPECIFICAÇÕES DAS BOLAS DE SQUASH .....	25
APÊNDICE 9 – DIMENSÕES DE UMA RAQUETE DE SQUASH .....	27
APÊNDICE 10 – LIMITAÇÕES NO <i>COACHING</i> .....	29

## REGRAS DO SQUASH INDIVIDUAL

As definições das palavras escritas em *itálico* podem ser encontradas no Apêndice 1.

### INTRODUÇÃO

O squash 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 o seu oponente.

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

### 1 O SQUASH INDIVIDUAL

- 1.1 O squash individual é jogado numa quadra entre 2 jogadores, cada um segurando uma raquete para bater na bola. A quadra, a bola e a raquete devem obedecer às especificações da WSF (veja Apêndices 7, 8 e 9).
- 1.2 Cada *rally* começa com um saque para então os jogadores rebaterem a bola alternadamente até que o *rally* acabe (veja Regra 6: O Jogo).
- 1.3 Na medida do possível, o jogo deve ser contínuo.

### 2 PONTUAÇÃO

- 2.1 O ganhador de um *rally* marca 1 ponto e saca para iniciar o próximo *rally*.
- 2.2 Cada *game* é jogado até 11 pontos, exceto se o placar atingir 10 iguais, o *game* continua até que um dos jogadores lidere por 2 pontos.
- 2.3 Um jogo se disputa, normalmente, ao melhor de 5 *games*, embora também possa ser disputado ao melhor de 3 *games*.
- 2.4 Sistemas alternativos de pontuação estão descritos no Apêndice 3.

### 3 OFICIAIS

- 3.1 Um jogo deveria ser oficiado, normalmente, por um *Marker* e um *Árbitro*, e ambos deveriam levar um registro do placar, do jogador que está sacando e do *quadro de saque* correto.
- 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 estar sentados 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, sempre que possível, os Oficiais devem utilizar os seus sobrenomes.

### **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 primeiro, 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 um jogador necessitar 1 ponto para ganhar o *game*, ou “*Match ball*” quando um jogador necessitar 1 ponto para ganhar o jogo;
- 3.6.8** deve cantar “10 iguais: um jogador deve ganhar por diferença de 2 pontos” quando o placar alcançar 10 iguais pela primeira vez no 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 em caso de estar se jogando, 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 um jogador cujo oponente não está em quadra pronto 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 pronunciar-se 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 ao jogador caso não tenha certeza da razão pela qual esse mesmo jogador pediu um *let* ou fez 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, pelo *Marker* e pelos 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, fora os jogadores, 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, os jogadores entram juntos na quadra para aquecer a bola por um máximo de 4 minutos. Depois de 2 minutos os jogadores devem mudar de lado, exceto se já o tivessem feito antes.
- 4.2 Os jogadores devem ter iguais oportunidades de bater a bola. Um jogador 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 O jogador que ganha o sorteio girando a raquete saca primeiro.
- 5.2 Ao começo de cada *game* e depois de cada troca de sacador, o sacador escolhe de qual *quadro de saque* sacará. Enquanto retiver o saque, o sacador deve sacar alternando os *quadros de saque*.
- 5.3 Se um *rally* finaliza em um *let*, o sacador deve sacar novamente do mesmo *quadro de saque*.
- 5.4 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.
- 5.5 Se houver alguma disputa a respeito de qual é *quadro de saque* correto, caberá ao Árbitro decidir.
- 5.6 Depois do *Marker* anunciar o placar, ambos jogadores devem retomar o jogo sem demoras desnecessárias. Entretanto, o sacador não deve sacar antes do receptor estar pronto.
- 5.7 Um saque é bom, se:
  - 5.7.1 o sacador solta ou lança a bola desde a sua mão ou desde a sua raquete e bate na bola *corretamente* na primeira tentativa ou numa *tentativa posterior* antes de que a bola toque em alguma outra coisa; e
  - 5.7.2 no momento do sacador bater na bola, um pé está em contato com o piso dentro do *quadro de saque* sem nenhuma parte desse pé tocando em alguma das linhas do *quadro de saque*; e
  - 5.7.3 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 na parede lateral; e
  - 5.7.4 a bola, a não ser que seja voleada pelo receptor, pingue pela primeira vez no *quarto de quadra* oposto sem tocar nenhuma linha; e
  - 5.7.5 a bola não seja sacada *fora*.
- 5.8 Um saque que não atenda à Regra 5.7 é uma *falta* e o receptor 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*.
- 5.9 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.
- 5.10 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*.
- 5.11 Se o sacador saca do *quadro de saque* equivocado, e o sacador ganha o *rally*, o resultado do *rally* se mantém e o sacador então saca do *quadro de saque* contrário.
- 5.12 O sacador não deve sacar até que o placar tenha sido anunciado pelo *Marker*, quem deve fazê-lo sem demoras. Em tal caso, o Árbitro deve parar a jogada e instruir ao sacador a esperar até que o placar seja anunciado.

## 6 O JOGO

- 6.1** Se o saque for bom, o jogo continua enquanto cada devolução seja boa, ou até que um jogador peça um *let* ou faça uma *apelação*, ou um dos Oficiais faça um canto, ou a bola bata em algum dos jogadores ou nas suas roupas ou na raquete do não batedor.
- 6.2** Uma devolução é boa se a bola:
- 6.2.1** é batida *corretamente* antes de que tenha pingado duas vezes no piso; e
  - 6.2.2** sem bater em algum dos jogadores, ou nas suas roupas ou raquetes, 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 pingado primeiro no piso; 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 90 segundos 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 ambos os jogadores concordarem.
- 7.3** Um máximo de 90 segundos 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) deverá ser aplicada.
- 7.4** Intervalos em caso de lesão ou sangrado estão especificados na Regra 14 (Doença, Lesão e Sangrado).
- 7.5** Durante qualquer intervalo quaisquer um dos jogadores pode bater a bola.

## 8 INTERFERÊNCIA

- 8.1** Após completar uma terminação de golpe razoável, o jogador deve fazer todo o esforço para sair, de modo que quando a bola rebota da parede frontal o oponente tenha:
- 8.1.1** uma clara visão da bola no seu rebote da parede frontal; e
  - 8.1.2** acesso direto à bola sem obstrução; e
  - 8.1.3** espaço para fazer um *swing* razoável na bola; e
  - 8.1.4** liberdade para bater a bola a qualquer parte da parede frontal.
- Interferência acontece quando o jogador não provê ao oponente com todos esses requerimentos.
- 8.2** Um batedor que acredita que uma interferência tenha ocorrido pode parar e pedir um *let*, preferivelmente dizendo "*let, por favor*". Esse pedido deve ser feito sem nenhuma demora. Observações:
- Antes de aceitar qualquer forma de pedido, o Árbitro deve estar seguro de que o jogador realmente esteja pedindo um *let*.
  - Um pedido de *let* inclui um pedido de *stroke*.
  - Normalmente, somente o batedor pode pedir um *let* por interferência. Entretanto, se o 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, detendo o jogo se necessário, especialmente por motivos de segurança.
- 8.5** Se o batedor bate a bola e então o oponente pede um *let*, mas a bola é *baixa* ou *fora*, o oponente ganha o *rally*.

### **8.6 Generalidades**

As seguintes disposições se aplicam para 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 o batedor não poderia ter feito uma *boa devolução*, se concede um *no let*;
- 8.6.3** se o batedor continuou jogando deixando para atrás a interferência e então pede um *let*, se concede um *no let*;
- 8.6.4** se houve interferência, mas não impediu o batedor de ver e de chegar na bola e fazer uma *boa devolução*, isso é mínima interferência e se concede um *no let*;
- 8.6.5** se o batedor poderia ter feito uma *boa devolução*, mas o oponente não estava fazendo todo o esforço para evitar a interferência, se concede um *stroke* ao batedor;
- 8.6.6** se houve interferência onde o oponente estivesse fazendo todo o esforço para evitá-la e o batedor poderia ter feito uma *boa devolução*, se concede um *let*;
- 8.6.7** se houve interferência e o batedor poderia ter feito uma *devolução ganhadora*, se concede um *stroke* ao batedor.

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

### **8.7 Clara Visão**

Clara visão significa tempo suficiente para ver a bola e se preparar para bater nela no seu retorno da parede frontal.

- 8.7.1** Se o batedor pede um *let* por falta de clara visão da bola no seu retorno da parede frontal, se aplicam as disposições de 8.6.

### **8.8 Acesso Direto**

Se o batedor pede um *let* por falta de acesso de direto à bola, então:

- 8.8.1** se houve interferência, mas o batedor não fez todo o esforço para chegar e jogar a bola, é concedido um *no let*;  
Observação: todo o esforço para chegar e jogar a bola não deveria incluir contato com o oponente. Se houver qualquer tipo de contato que poderia ter sido evitado, deve aplicar-se a Regra 15 (Conduta).
- 8.8.2** se o batedor teve acesso direto, mas optou por tomar um caminho indireto para a bola e então pede um *let* por interferência, se concede um *no let*, a menos que se aplique a Regra 8.8.3;
- 8.8.3** se o batedor for pego no *contrapé*, mas mostrou habilidade suficiente para se recuperar e fazer uma *boa devolução*, e então encontrou uma interferência, se concede um *let*, a menos que o batedor pudesse ter feito uma *devolução ganhadora*, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor.

### **8.9 Swing da raquete**

Um *swing* razoável compreende uma preparação de golpe razoável, o golpe na bola e uma terminação de golpe razoável. 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:

- 8.9.1** se o *swing* foi **afetado** por um leve contato com o oponente que estava fazendo todo o esforço para evitar a interferência, se concede um *let*, a menos que o batedor tivesse feito uma *devolução ganhadora*, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor;
- 8.9.2** se o *swing* foi **impedido** por um contato com o oponente, se concede um *stroke* ao batedor, por mais que o oponente estivesse fazendo todo o esforço por evitar a interferência;
- 8.9.3** quando não houver nenhum tipo contato e o *swing* tenha sido segurado pelo batedor por temor a bater no oponente, se aplicam as disposições de 8.6.

#### **8.10 Swing excessivo**

- 8.10.1** Se o batedor causou a interferência devido a um *swing* excessivo, se concede um *no let*.
- 8.10.2** Se houve interferência, mas o batedor exagerou o *swing* com a intenção de ganhar um *stroke*, se concede um *let*.
- 8.10.3** O *swing* excessivo do batedor pode contribuir na interferência do oponente quando, logo da finalização do golpe, o oponente se converte em batedor, em cujo caso o oponente pode pedir um *let*.

#### **8.11 Liberdade para bater a bola a qualquer parte da parede frontal**

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

- 8.11.1** se houve interferência e a bola teria batido no não batedor numa rota direta à parede frontal, se concede um *stroke*, a menos que o batedor tenha feito *turning* ou estivesse fazendo uma *tentativa posterior*, em cujo caso se concede um *let*;
- 8.11.2** se a bola teria batido primeiro no não batedor e depois numa parede lateral antes de chegar na parede frontal, se concede um *let*, a menos que a devolução tivesse sido uma *devolução ganhadora*, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor; ou
- 8.11.3** se a bola teria batido primeiro numa parede lateral e depois no não batedor antes de chegar na parede frontal, se concede um *let*, a menos que a devolução tivesse sido uma *devolução ganhadora*, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor.

#### **8.12 Tentativa posterior**

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

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

#### **8.13 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 da bola ter passado por detrás dele pela esquerda ou vice-versa, tendo o jogador girado ou não fisicamente.

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

- 8.13.1** se o *swing* foi impedido, por mais que o oponente tenha feito todo o esforço por evitar a interferência, se concede um *stroke* ao batedor;
- 8.13.2** se o não batedor não teve tempo de evitar a interferência, se concede um *let*;
- 8.13.3** se o 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*.
- 8.13.4** Sempre que o batedor fizer *turning*, o Árbitro deve considerar se a ação foi ou não perigosa e julgar de acordo.



## 9 BOLA ATINGINDO UM JOGADOR

- 9.1** Se a bola, na sua trajetória **para a parede frontal**, atinge o não batedor ou a raquete ou as roupas do não batedor, o jogo deve parar; então:
- 9.1.1** se a devolução não teria sido boa, o não batedor ganha o *rally*;
  - 9.1.2** se a devolução estivesse indo diretamente para a parede frontal, e se o batedor estivesse fazendo a sua primeira *tentativa* de bater sem ter feito *turning*, se concede um *stroke* ao batedor;
  - 9.1.3** se a bola atingiu ou teria atingido alguma outra parede antes da parede frontal e o batedor não tivesse feito *turning*, se concede um *let*, a menos que a devolução tivesse sido uma *devolução ganhadora*, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor;
  - 9.1.4** se o batedor não fez *turning*, mas bateu numa *tentativa posterior*, se concede um *let*;
  - 9.1.5** se o batedor fez *turning*, se concede um *stroke* ao não batedor, a menos que o não batedor tivesse se movido deliberadamente para interceptar a bola, em cujo caso se concede um *stroke* ao batedor.
- 9.2** Se a bola, no seu retorno **da parede frontal**, atinge um jogador antes de pingar duas vezes, o jogo deve parar; então:
- 9.2.1** se a bola bate no **não batedor**, ou na raquete do não batedor, antes do batedor ter feito uma *tentativa* de bater a bola e não tenha havido interferência, o batedor ganha o *rally*, a menos que a posição do batedor tenha causado que o não batedor fosse atingido, em cujo caso se concede um *let*;
  - 9.2.2** se a bola bate no **não batedor**, ou na raquete do não batedor, depois que o batedor tenha feito uma ou mais *tentativas* de bater a bola, se concede um *let*, contanto que o batedor teria feito uma *boa devolução*. Caso contrário, o não batedor ganha o *rally*;
  - 9.2.3** se a bola bate no **batedor** e não houve interferência, o não batedor ganha o *rally*. Se houve interferência, se aplica a Regra 8 (Interferência).
- 9.3** Se o batedor atinge o não batedor com a bola, o Árbitro deve considerar se a ação foi ou não perigosa e julgar de acordo.

## 10 APELOS

- 10.1** Quaisquer um dos jogadores pode parar o jogo durante um *rally* e apelar contra qualquer ausência de canto do *Marker* dizendo “Apelo, por favor”.
- 10.2** O perdedor de um *rally* pode 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 um apelo, o Árbitro deve considerar cada um deles.
- 10.4** Após a bola ter sido colocada em jogo pelo saque, nenhum jogador pode apelar sobre algo que aconteceu antes desse saque, exceto se a bola estiver 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 um apelo 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 algum dos jogadores, em cujo caso se concede o *rally* a esse jogador; ou
  - 10.6.3 se o *Marker* não cantou uma falta no saque ou devolução que não foi boa, conceder o *rally* ao outro jogador; ou
  - 10.6.4 se o Árbitro não tiver certeza de que o saque foi bom, conceder um *let*; ou
  - 10.6.5 se o Árbitro não tiver certeza de que a devolução foi boa, conceder um *let*, a menos que o canto do *Marker* tenha interrompido uma *devolução ganhadora* do outro jogador, em cujo caso se concede o *rally* a esse jogador.
- 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, esse jogador perde o *rally*.
- 11.3 Se o receptor, antes de *tentar* devolver o serviço, *apela* que a bola está furada, e se constata que bola realmente está furada, o Árbitro, se não tem certeza de quando a bola furou, deve conceder um *let* para o *rally* prévio.
- 11.4 Um jogador que deseja *apelar* no final de uma *game* que a bola está furada, deve fazê-lo imediatamente e antes de deixar a quadra.
- 11.5 A bola deve ser substituída se ambos os jogadores concordarem ou se o Árbitro concordar com o pedido de um dos jogadores.
- 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 ambos os jogadores concordarem ou a discricção do Árbitro, o que ocorrer primeiro.
- 11.7 A bola deve permanecer na quadra a todo momento, exceto se o Árbitro permite 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 da quadra.
- 11.10 Não se concederá um *let* por qualquer pingo incomum.

## 12 DISTRAÇÃO

- 12.1 Quaisquer um dos jogadores pode pedir um *let* por distração, mas deve fazê-lo imediatamente.
- 12.2 Se a distração foi causada por um dos jogadores, então:
  - 12.2.1 se foi **acidental**, se concede um *let*, a menos que tenha se interrompido uma *devolução ganhadora* de um jogador, em cujo caso se outorga o *rally* a esse jogador;
  - 12.2.2 se foi **deliberada**, deve aplicar-se a Regra 15 (Conduta).
- 12.3 Se a distração não foi causada por um dos jogadores, se concede um *let*, a menos que tenha se interrompido uma *devolução ganhadora* de um jogador, em cujo caso se outorga o *rally* a esse jogador.
- 12.4 Em alguns eventos, reações do público podem acontecer durante o jogo. Para incentivar a diversão do espectador, a Regra 12.3 pode ser suspensa, e se porventura acontecer algum ruído espontâneo vindo do público, se espera que os jogadores continuem jogando sem que os árbitros solicitem aos espectadores para permanecerem quietos. Entretanto,

a um jogador que para o jogo e pede um *let* por causa de um barulho alto e isolado vindo de fora da quadra, pode lhe ser outorgado 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 com o batedor durante o seu esforço 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 piso durante um *rally*, o jogo deve parar; então:
  - 13.4.1 se o objeto caiu de um jogador sem o contato com o oponente, o 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 batido uma *devolução ganhadora*, ou peça um *let* por interferência, em cujo caso se aplica a Regra 8 (Interferência);
  - 13.4.3 se o objeto cai de um lugar diferente que não de um jogador, se concede um *let*, a menos que *devolução ganhadora* do batedor tenha sido interrompida, em cujo caso se concede o *rally* ao batedor;
  - 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 SANGRAMENTO

#### 14.1 Doença

- 14.1.1 Um jogador que sofre de uma doença que não envolva nem uma lesão e nem um sangrado deve ou continuar o jogo imediatamente ou conceder o *game* em andamento e tomar o intervalo de 90 segundos entre *games* para se recuperar. Isso inclui condições como câimbra, náusea e falta de ar, assim como asma. Somente 1 *game* pode ser concedido. O jogador, então, deve retomar o jogo ou concedê-lo.
- 14.1.2 Se o vômito de um jogador ou outra ação alterar as condições da quadra a ponto de não poder continuar jogando, o jogo é concedido ao oponente.

#### 14.2 Lesão

O Árbitro:

- 14.2.1 se não está convencido da veracidade da lesão, deve informá-lo ao jogador quem deverá decidir se retoma o jogo imediatamente ou se concede o *game* em andamento e toma o intervalo de 90 segundos entre *games* para depois retomar o jogo, ou se concede o jogo. Somente 1 *game* pode ser concedido;
- 14.2.2 se está convencido de que a lesão é genuína, deve informar a ambos os jogadores a categoria da lesão e o tempo permitido de recuperação. O tempo de recuperação somente é permitido na mesma hora em que acontece a lesão;
- 14.2.3 se considera que é uma recorrência de uma lesão que aconteceu anteriormente no jogo, deve comunicar ao jogador quem deverá decidir se retoma o jogo imediatamente ou se concede o *game* em andamento e toma o intervalo de 90 segundos entre *games* para depois retomar o jogo, ou se concede o jogo. Somente 1 *game* pode ser concedido.

Observação: um jogador que concede um *game* mantém os pontos nele conquistados.

### 14.3 Categorias de lesão:

**14.3.1 Auto lesão:** quando a lesão é o resultado da própria ação do jogador. Isso inclui uma ruptura muscular ou uma torção, ou uma contusão resultante de uma colisão com uma parede ou de uma queda.

Ao jogador se lhe permite 3 minutos para se recuperar e, se após esse tempo não estiver pronto para retomar o jogo, deve conceder o *game* e tomar o intervalo de 90 segundos entre *games* como tempo adicional de recuperação. Somente 1 *game* pode ser concedido. O jogador deverá, então, retomar o jogo ou concedê-lo.

**14.3.2 Contribuída:** quando a lesão é o resultado de uma ação acidental entre ambos os jogadores.

Ao jogador lesionado se lhe permite 15 minutos para se recuperar. Esse tempo pode ser estendido por mais 15 minutos a discricção do Árbitro. Se para então o jogador não puder continuar, o jogo é concedido ao oponente. O placar na conclusão do *rally* no qual aconteceu a lesão se mantém.

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

**14.3.3.1** Quando a lesão é causada **acidentalmente** pelo oponente, deve ser aplicada a Regra 15 (Conduta). Ao jogador lesionado se lhe permitem 15 minutos para se recuperar. Se para então o jogador não puder continuar, o jogo é outorgado ao jogador lesionado.

**14.3.3.2** Quando a lesão é causada por uma **ação deliberada** ou pelo **jogo perigoso** do oponente, se o jogador lesionado necessitar de qualquer tempo para se recuperar, o jogo é concedido ao jogador lesionado. Se o jogador lesionado puder continuar sem demora, deve ser aplicada a Regra 15 (Conduta).

### 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 oponente 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*.

Uma vez que ocorre uma *Lesão com Sangramento*, o jogador lesionado deve retirar-se da quadra e é responsabilidade do árbitro garantir que o jogador lesionado retorne à quadra no menor espaço de tempo possível, de acordo com as seguintes regras:

**14.4.1 Auto-lesão:** quando a *Lesão com Sangramento* é causada pela própria ação ou condição do jogador, como queda, batida, 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. O árbitro é o responsável por iniciar a cronometragem, que começará a partir do início do tratamento do jogador lesionado. Se o jogador lesionado não estiver pronto para retomar o jogo após 5 minutos, o jogador deve conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* para se recuperar. Se a mesma *Lesão com Sangramento* volta a ocorrer, não será outorgado tempo de recuperação adicional e o jogador lesionado deverá conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* para se recuperar.

Se a mesma *Lesão com Sangramento* ocorre novamente e for causada pelas ações de ambos os jogadores (veja 14.4.2 – *Contribuída*), o jogador lesionado terá um novo tempo razoável para tratar da *Lesão com Sangramento*.

Se o jogador lesionado não puder retomar o jogo dentro do tempo permitido, o árbitro concederá a partida para o oponente do jogador lesionado.

**14.4.2 Contribuída:** quando a *Lesão com Sangramento* é causada pelas ações de ambos os jogadores, o jogador lesionado tem um tempo razoável para conter o fluxo de sangue e cobrir o sangramento. O tempo razoável é determinado pelo árbitro, quem pode ser auxiliado pela equipe médica no local, se disponível.

Se a mesma *Lesão com Sangramento* volta a ocorrer sem culpa de nenhum jogador ou pelas ações de ambos os jogadores, 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 exclusivamente do jogador lesionado, o jogador não terá tempo adicional para tratar a *Lesão com Sangramento* e deverá conceder o game, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* para se recuperar.

Se o jogador lesionado não puder retomar o jogo dentro do tempo razoável ou dos períodos estendidos permitidos, o árbitro concederá a partida ao oponente do jogador lesionado.

**14.4.3 Causada pelo oponente:** quando a *Lesão com Sangramento* é causada exclusivamente pelo oponente:

**14.4.3.1** Quando a *Lesão com Sangramento* é exclusivamente causada 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, quem pode ser auxiliado pela equipe médica do local, se disponível. Se o jogador lesionado não puder retomar o jogo no tempo razoável permitido, o árbitro concederá a partida ao jogador lesionado.

Se a mesma *Lesão com Sangramento* volta a ocorrer sem culpa de algum dos jogadores ou pelas ações de ambos os jogadores, 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 ao jogador lesionado.

Se a mesma *Lesão com Sangramento* ocorrer novamente devido a uma ação exclusivamente do jogador lesionado, o jogador não terá tempo adicional para tratar da *Lesão com Sangramento* e deve conceder o *game*, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* para se recuperar. Se para então o jogador lesionado não puder retomar o jogo, o árbitro concederá a partida ao oponente do jogador lesionado.

**14.4.3.2** Quando a *Lesão com Sangramento* é causada pelo **jogo perigoso** ou pela **ação deliberada** do oponente, a Regra 15 (Conduta) deve ser aplicada e o árbitro concederá a partida ao jogador lesionado.

**14.4.4** Quando o jogo for interrompido, a quadra deve ser limpa e as roupas machadas de sangue devem ser substituídas.

**14.5** Um jogador lesionado pode retomar o jogo antes da finalização de qualquer período permitido de recuperação. Deve outorgar-se um tempo razoável a ambos os jogadores para se prepararem para retomar o jogo.

**14.6** É sempre uma decisão do jogador lesionado continuar ou não o jogo.

## 15 CONDUTA

- 15.1 Os jogadores devem cumprir todos os regulamentos de 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 pedir a troca de nenhum Oficial.
- 15.5 Os jogadores não devem se comportar de maneira injusta, perigosa, abusiva, ofensiva, ou de qualquer forma prejudicial para o esporte.
- 15.6 Se a conduta de um jogador for inaceitável o Árbitro deve penalizá-lo, interrompendo o jogo se for necessário.  
Comportamento inaceitável inclui, mas não está limitado a:
  - 15.6.1 obscenidade audível ou visível;
  - 15.6.2 abuso verbal, físico ou qualquer outro tipo 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 dissentir de um Oficial;
  - 15.6.6 abuso de equipamento ou de quadra;
  - 15.6.7 aquecimento injusto;
  - 15.6.8 demora no jogo, incluindo a demora para voltar à quadra;
  - 15.6.9 distração deliberada;
  - 15.6.10 receber *coaching* durante o jogo.
- 15.7 Um jogador culpável por uma ofensa pode receber uma Advertência de Conduta ou ser penalizado ou com um *Stroke* de Conduta, ou um *Game* de Conduta, ou Jogo de Conduta, dependendo da severidade da ofensa.
- 15.8 O Árbitro pode impor mais de uma advertência, *stroke*, ou *game* a um jogador pela repetição de uma ofensa similar, levando em consideração que qualquer penalidade não pode ser menos severa que a penalidade aplicada anteriormente por essa mesma ofensa.
- 15.9 Uma advertência ou uma penalidade podem ser impostas pelo Árbitro a qualquer tempo, inclusive durante o aquecimento e depois da finalização do jogo.
- 15.10 Se o Árbitro:
  - 15.10.1 parar o jogo para aplicar uma Advertência de Conduta, se concede um *let*;
  - 15.10.2 parar o jogo para outorgar um *Stroke* de Conduta, esse *Stroke* de Conduta se converte no resultado do *rally*;
  - 15.10.3 outorgar um *Stroke* de Conduta após a finalização de um *rally*, o resultado do *rally* se mantém, e o *Stroke* de Conduta é somado ao placar sem mudança do *quadro de saque*;
  - 15.10.4 outorgar um *Game* de 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 90 segundos;
  - 15.10.5 outorgar um *Game* de Conduta ou um Jogo de Conduta, o jogador sancionado retém todos os pontos ou *games* conquistados.
- 15.11 Quando se impõe uma penalidade por conduta, o Árbitro deve preencher toda e qualquer documentação que lhe seja exigida.

## APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES

APELO(S)/APELAÇÃO(ÕES)	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.
BAIXA	Devolução que bate na lata ou no piso antes de atingir a parede frontal, ou que bate na parede frontal e depois na lata.
BATEDOR	Um jogador é o batedor desde o momento em que a devolução do seu oponente rebota desde a parede frontal até que a sua devolução bata na parede frontal.
BOA DEVOLUÇÃO	Devolução batida corretamente e que se dirige à parede frontal seja diretamente ou após ter atingido outra parede ou paredes sem ir pra fora, e que bate na parede frontal acima da lata e abaixo da linha de fora.
CONTRAPÉ	Situação na qual um jogador, antecipando o caminho da bola, se move em uma direção, enquanto o batedor bate a bola em outra direção.
CORRETAMENTE	Quando a bola é rebatida com a raquete, segurada com a mão, não mais do que uma vez e sem contato prolongado com a raquete.
DEVOLUÇÃO GANHADORA	Boa devolução que o oponente não poderia alcançar.
FALTA	Saque que não é bom.
FORA	Uma devolução que: bate na parede sobre ou acima da linha de fora; ou bate em algum objeto por cima da linha de fora; ou bate na borda superior de qualquer parede da quadra; ou passa por cima da parede e vai para fora da quadra; ou passa através de qualquer objeto.
GAME	Uma das partes do jogo. Um jogador 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> .
JOGO	Contenda total, incluindo o aquecimento.
LATA	Área da parede frontal que cobre a largura total da quadra e se estende desde o piso até e incluindo a linha horizontal mais baixa.
LET	Resultado de um <i>rally</i> em que nenhum jogador ganha. O sacador saca novamente do mesmo <i>quadro de saque</i> .

NOT UP	Devolução que: um jogador não rebate corretamente; ou pinga mais de uma vez no piso antes de ser rebatida; ou toca no batedor ou na vestimenta do batedor.
QUADRO(S) DE SAQUE	Área quadrada a cada lado da quadra limitada pela linha curta, uma parede lateral e outras 2 linhas, de onde saca o sacador.
QUARTO DE QUADRA	Uma das duas partes iguais da quadra limitada pela linha curta, uma parede lateral e a linha do meio da quadra.
RALLY	Um bom saque seguido por uma ou mais devoluções alternadas até que um dos jogadores falhe em fazer uma boa devolução.
TENTAR/TENTATIVA	Qualquer movimento para a frente da raquete em direção à bola. Um <i>swing</i> falso é também uma tentativa, mas armar a raquete tão somente preparando o golpe sem movimento para a frente em direção à bola não é uma tentativa.
TENTATIVA POSTERIOR	Tentativa subsequente do batedor de sacar ou de devolver a bola que ainda está em jogo depois de já ter feito uma ou mais tentativas.
TROCA	Mudança do sacador.
TURNING	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 o jogador ou não girado fisicamente. Observação: o <i>shaping</i> (preparação) para jogar a bola de um lado e depois trazendo a raquete ao redor do corpo para bater a bola do outro lado não é considerado <i>turning</i> e nem <i>tentativa posterior</i> .
VISÃO JUSTA	Tempo suficiente para ver a bola e se preparar para golpear-la assim que a bola retorna da parede frontal.



## APÊNDICE 2 – CANTO DOS OFICIAIS

### 2.1 MARKER

BAIXA	Para indicar que a devolução de um jogador bateu na lata, ou no piso antes de alcançar a parede frontal, ou que bateu na parede frontal e depois na lata.
DEZ IGUAIS: UM JOGADOR DEVE GANHAR POR 2 PONTOS	Para indicar que a partir dos 10 iguais um jogador deve liderar por 2 pontos para ganhar o <i>game</i> . Canta-se somente na primeira ocorrência durante o jogo.
FALTA	Para indicar que o saque não foi bom.
FORA	Para indicar que a devolução: bateu sobre ou acima de linha de fora; ou bateu em qualquer objeto acima da linha de fora; ou bateu na borda superior de qualquer parede; ou passou por cima da parede e foi para fora da quadra; ou passou através de qualquer objeto.
GAME BALL	Para indicar que um jogador necessita de um ponto para ganhar o <i>game</i> .
MATCH BALL	Para indicar que um jogador necessita de um ponto para ganhar o jogo.
NO LET	Para repetir a decisão do Árbitro de que o pedido de <i>let</i> não é concedido.
NOT UP	Para indicar que a devolução: não foi batida corretamente; ou pingou mais de uma vez no piso antes de ser batida; ou tocou no batedor ou nas roupas do batedor.
STROKE PARA (jogador ou time)	Para repetir a decisão do Árbitro de outorgar um <i>stroke</i> a um jogador ou a um time.
TROCA	Para indicar a troca de sacador.
YES LET / LET	Para repetir a decisão do Árbitro de que o <i>rally</i> será jogado novamente.

#### Exemplos de Cantos do *Marker*

1. Introdução do jogo:  
“Silva sacando, Santos recebendo, ao melhor de 5 *games*, zero a zero.”
2. Ordem dos cantos:
  - i) Qualquer coisa que afete o placar (exemplo: *stroke* para Oliveira);
  - ii) O placar com os pontos do sacador sempre primeiro;
  - iii) Comentários sobre o placar (*game ball*).

3. Cantando o placar:
  - “*Not up*, troca, 4-3.”
  - “*Yes let*, 3-4.”
  - “*Stroke* para Santos, 10-8, *game ball*.”
  - “Falta, troca, 8-3.”
  - “*Not up*, 10 iguais: um jogador deve ganhar por 2 pontos.”
  - “10-8, *match ball*.”
  - “13-12, *match ball*.”
4. Fim do jogo:
  - “11-3, *game* para Silva. Silva lidera 1 *game* a zero.”
  - “11-7, *game* para Santos. Silva lidera 2 *games* a 1.”
  - “11-8, jogo para Oliveira, 3 *games* a 2, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8.”
5. Início de *games* sucessivos:
  - “Silva lidera 1 *game* a zero. Cero a zero.”
  - “Silva lidera 2 *games* a 1. Santos sacando, cero a zero.”
  - 2 *games* iguais. Silva sacando, cero a zero.”

## 2.2 ÁRBITRO

LET / JOQUEM UM LET	Para avisar que um <i>rally</i> deve ser jogado novamente em circunstâncias onde o canto “ <i>Yes let</i> ” não é apropriado (exemplo: quando nenhum dos jogadores pediu um <i>let</i> ).
MEIO TEMPO	Para avisar que se completaram 2 minutos do tempo de aquecimento.
NO LET	Para não conceder um <i>let</i> .
QUINZE SEGUNDOS	Para avisar que restam 15 segundos do intervalo permitido.
STROKE PARA (jogador ou time)	Para avisar que um <i>stroke</i> está sendo concedido.
TEMPO	Para avisar que o intervalo permitido acabou.
YES LET	Para conceder um <i>let</i> .
ADVERTÊNCIA DE CONDUTA	Para avisar que uma Advertência de Conduta está sendo aplicada. Exemplo: “Advertência de Conduta para Silva por demora no jogo.”
STROKE DE CONDUTA	Para avisar que um <i>Stroke</i> de Conduta está sendo outorgado. Exemplo: “Sanção de conduta para Smith, <i>Stroke</i> para (outro jogador ou time) por demora no jogo.”
GAME DE CONDUTA	Para avisar que um <i>Game</i> de Conduta está sendo outorgado. Exemplo: “Sanção de conduta para Santos, <i>Game</i> para (outro jogador ou time) por abuso sobre o oponente.”
JOGO DE CONDUTA	Para avisar que um Jogo de Conduta está sendo outorgado. Exemplo: “Sanção de conduta para Santos, Jogo para (outro jogador ou time) por dissentir do Árbitro.”

## APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

### 1. Pontuação de corrido (*point-a-rally*) até 15

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

- 2.1 O ganhador de um *rally* marca 1 ponto e saca para iniciar o próximo *rally*.
- 2.2 *Cada game é jogado até 15 pontos, exceto se o placar atingir 14 iguais, o game continua até um dos jogadores lidere por 2 pontos.*
- 2.3 Um jogo se disputa, normalmente, ao melhor de 5 *games*, embora também possa ser disputado ao melhor de 3 *games*.

### 2. Pontuação com vantagem (*hand-in/hand-out scoring*)

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

- 2.1 *O sacador, ao ganhar um rally, marca 1 ponto; o recebedor, ao ganhar um rally, se torna o sacador sem mudança do placar.*
- 2.2 *Cada game é jogado até 9 pontos, exceto se o placar atingir 8 iguais, o recebedor escolhe, antes do próximo saque, se continua ou até 9 (conhecido como Set 1) ou até 10 (conhecido como Set 2). O recebedor deve indicar claramente a sua escolha ao Marker, ao Árbitro e ao oponente.*
- 2.3 Um jogo se disputa, normalmente, ao melhor de 5 *games*, embora também possa ser disputado ao melhor de 3 *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 em equipe. Todos deveriam 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 é também o *Marker*, controla o jogo e deve conversar com os ALs antes do jogo e se necessário (e se possível) entre *games*, para tentar assegurar 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 deveriam 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 os mesmos, somente a respeito das seguintes questões:
  - 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 de tempo, conduta, lesão, distração, bola furada, objeto caído e condições da quadra, nenhum dos quais podem ser apelados.
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 é “*Yes let*”.
10. Os jogadores podem falar somente com o AC. O diálogo deve ser mínimo.
11. Os Árbitros podem expressar 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 – VIDEO REVIEW

Pode ser utilizado quando a tecnologia estiver disponível.

### REGRAS / PROCEDIMENTO

1. Um jogador pode pedir para rever somente decisões de interferência de *Yes let*, *Stroke* ou *No let*, mas não pode apelar nenhum canto do *Marker*. Cada jogador tem um *review* por *game*; se a decisão original é anulada, o jogador mantém o *review*.
2. O jogador deve pedir ao Árbitro Central (AC) clara e imediatamente dizendo “*Video review*, por favor”.
3. O AC, então, anuncia: “*Video review*, por favor, (nome do jogador), na decisão de *Yes let / No let / Stroke*.”
4. A repetição será mostrada nas telas.
5. A decisão do Árbitro de Vídeo, cuja decisão é final, será mostrada nas telas.
6. O AC, então, anuncia: “Decisão de *Yes let / No let / Stroke* confirmada, (nome do jogador) não tem mais *review* disponível”; ou “Decisão de *Yes let / No let / Stroke* anulada, (nome do jogador) tem 1 *review* disponível”.
7. Quando o placar alcança 10 iguais, cada jogador terá somente mais 1 *review* disponível. *Reviews* não utilizados não poderão ser acumulados além do placar de 10 iguais ou para *games* subsequentes. O AC anuncia: “10 iguais, um jogador deve ganhar por 2 pontos. Cada jogador tem 1 *review* disponível”.
8. Se o *video review* estiver indisponível por causa de dificuldades técnicas, não contará como um *review* sendo utilizado.

## **APÊNDICE 6 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO**

A WSF recomenda que todos os jogadores de squash deveriam usar óculos de proteção, fabricados de acordo a um Padrão Nacional apropriado, corretamente colocados sobre os olhos a todo momento durante do jogo, incluindo o aquecimento. Os Padrões Nacionais vigentes de Proteção Ocular para Esportes de Raquete são publicados pela *Canadian Standards Association*, pela *United States ASTM*, pela *Standards Australia/New Zealand* e pela *British Standards Institution*. É de responsabilidade do jogador garantir que a qualidade do produto utilizado seja apropriada para a propósito a que se destina.

Óculos de proteção, de acordo a quaisquer um dos Padrões Nacionais acima (ou equivalente), são obrigatórios para todos os eventos de duplas e de juvenis homologados pela WSF.

## APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

### APÊNDICE 7.1

#### DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DA QUADRA DE SIMPLES

##### 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 .....	6.400mm
Diagonal.....	11.665mm
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 saque na parede frontal.....	1.780mm
Altura acima do piso até a borda superior da lata.....	480mm
Distância até a borda mais próxima da linha curta desde a parede posterior .....	4.260mm
Dimensões internas dos quadros de saque .....	1.600mm
Largura de todas as linhas .....	50mm
Altura livre mínima acima do piso da quadra .....	5.640mm

##### OBSERVAÇÕES

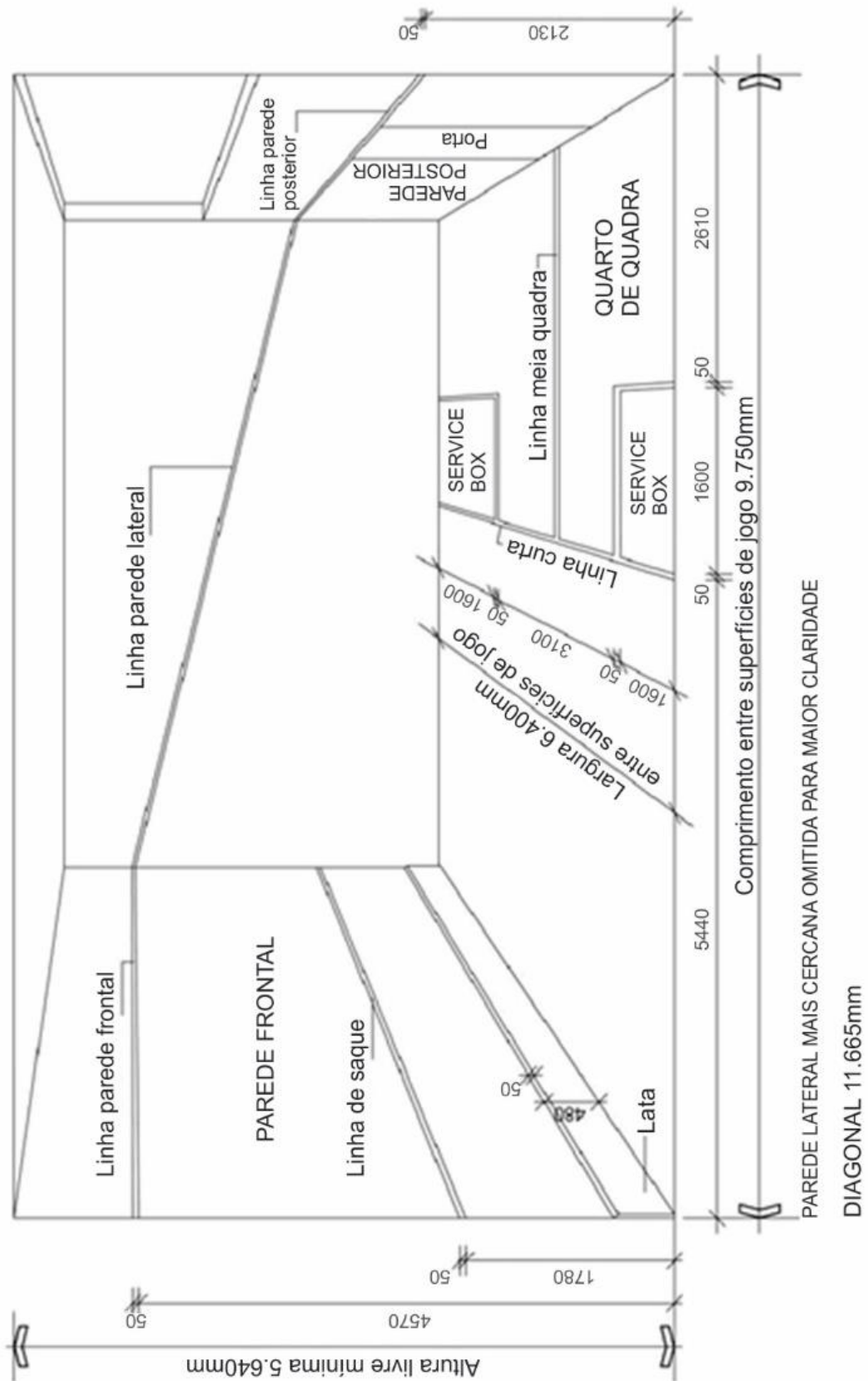
1. As linhas das paredes laterais se conectam com a linha da parede frontal e com a linha da parede posterior.
2. O quadro de saque é um quadrado formado pela linha curta, uma parede lateral e duas outras linhas marcadas no piso.
3. O comprimento, a largura e a diagonal da quadra são medidas a uma altura 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 toda bola que bater nelas desviem a sua trajetória.
5. A lata não deve se projetar por mais de 45mm desde a 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 7.2.

##### 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 que contém os padrões recomendados. Um Órgão de Governo Nacional ou Regional pode exigir que os padrões da WSF sejam cumpridos no âmbito de uma competição.

## APÊNDICE 7.2

### CONFIGURAÇÃO GERAL DA QUADRA DE SIMPLES INTERNACIONAL





## APÊNDICE 8 – ESPECIFICAÇÕES DAS BOLAS DE SQUASH

### 1. BOLA DUPLO PONTO AMARELO PADRÃO (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) a 23 graus C	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	lançada a 254mm do solo: a 23 graus C a 45 graus C	12% mínimo de 25% a 30%

### 2. BOLA UM PONTO AMARELO PADRÃO (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) a 23 graus C	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	lançada a 254mm do solo: a 23 graus C a 45 graus C	15% mínimo de 30% a 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) a 23 graus C	3.2 +/- 0.4
Resistência da emenda	(N/mm)	6.0 mínimo
Resiliência do rebote	lançada a 254mm do solo: a 23 graus C a 45 graus C	9% mínimo de 25% a 30%

### OBSERVAÇÕES:

1. O procedimento completo para testar as especificações acima 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 a 23 grados C, não menor que 17%
	Resiliência de rebote a 45 grados C, de 36% a 38%
Jogadores intermediários	Resiliência de rebote a 23 grados C, não menor que 15%
	Resiliência de rebote a 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 – Ponto amarelo (um ponto ou duplo ponto).

Lenta – Ponto branco ou ponto verde.

Média – Ponto vermelho.

Rápida – Ponto azul.

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 9 – 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 encordada.
- 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 após o contato com o piso 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 após 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 após 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 10 – LIMITAÇÕES NO *COACHING***

Considera-se *coaching* à comunicação, conselho ou instrução de qualquer tipo e feita por qualquer meio a um jogador; durante o jogo, só é permitido nos intervalos entre *games*.

### **Tecnologia de análise de jogadores**

A tecnologia de análise de jogadores, como detalhado aqui, pode ser incorporada ao equipamento de jogo dos jogadores sempre que permita que a especificação desse equipamento continue a ser respeitada. Qualquer equipamento afixado no corpo do jogador deve cumprir com as Regras de segurança e com quaisquer outras Regras, conforme aplicável.

A tecnologia de análise de jogadores é um equipamento que pode executar alguma das seguintes funções com respeito à informação da performance de um jogador:

- A. Gravação.
- B. Armazenamento.
- C. Transmissão.
- D. Análise.
- E. Comunicação ao jogador por qualquer tipo ou meio.

A tecnologia de análise de jogadores pode gravar e/ou armazenar informação durante um jogo. O jogador não pode ter acesso a tal informação durante o jogo.

Traduzido ao português em dezembro de 2020 por:  
**Conselho Brasileiro de Arbitragem de Squash (CBAS)**  
**Confederação Brasileira de Squash (CBS)**  
**São Paulo (SP), Brasil**

Email: [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)

Facebook: /squashbrasil

Twitter: @confbrsquash

Publicado em dezembro de 2020 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)