



**WORLD
SQUASH**

WSF

REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2024

EFETIVAS A PARTIR DE 1º DE JANEIRO DE 2024

(Atualizadas em novembro de 2023 na Assembleia Anual Geral 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	7
9 BOLA ATINGINDO UM JOGADOR	9
10 APELAÇÕES	10
11 A BOLA	11
12 DISTRAÇÃO	11
13 OBJETIVO CAÍDO	12
14 DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO	12
15 CONDOTA	15
APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES	17
APÊNDICE 2 – CANTOS DOS OFICIAIS	18
APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO	21
APÊNDICE 4 – O SISTEMA DE TRÊS ÁRBITROS	21
APÊNDICE 5 – <i>VIDEO REVIEW</i>	22
APÊNDICE 6 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO	23
APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	23
APÊNDICE 8 – LIMITAÇÕES DE <i>COACHING</i>	23

REGRAS DO SQUASH INDIVIDUAL

As definições das palavras escritas em *itálico* se encontram nos Apêndices 1 e 2.

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 Apêndice 7).
- 1.2 Cada rali começa com um saque para então os jogadores rebaterem a bola alternadamente até que o rali 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 rali marca 1 ponto e saca para iniciar o próximo rali.
- 2.2 Cada *game* é jogado até 11 pontos, a exceção de quando o placar atinge 10 iguais que o *game* deve continuar 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 arbitrado, 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 sentada no centro da parede posterior, tão perto dela quanto seja possível e imediatamente acima da linha de fora.
- 3.4 Um Sistema de Arbitragem alternativo chamado de Sistema de Três Árbitros está descrito no Apêndice 4.
- 3.5 Ao se dirigir aos jogadores, 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 rali, 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 precisa de 1 ponto para ganhar o *game*, ou "*match ball*" quando um jogador precisa de 1 ponto para ganhar o jogo;
- 3.6.8 deve cantar "*10 iguais: um jogador deve vencer por 2 pontos*" cada vez que o placar chegar em 10 iguais pela primeira vez em cada *game*.

3.7 O Árbitro, cuja decisão é final:

- 3.7.1 deve postergar o jogo se a quadra não estiver em condições para jogar; ou suspender o jogo se já estiver em andamento e, quando o jogo for retomado mais tarde, permitir que o placar permaneça;
- 3.7.2 deve conceder um *let* se por causas alheias a quaisquer um dos jogadores, uma mudança nas condições da quadra afeta o rali;
- 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 o Árbitro deve aplicar a Regra 15 (Conduta).

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 rali 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 da mão ou da 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 que nenhuma parte desse pé esteja tocando 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 nas paredes laterais; 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 rali. 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 rali.
- 5.11** Se o sacador saca do *quadro de saque* equivocado, fato esse despercebido pelos jogadores e pelos oficiais, o resultado do rali se mantém. Se o sacador vence o rali, então o sacador deve sacar do *quadro de saque* oposto.
- 5.12** O sacador não deve sacar até que o placar tenha sido anunciado pelo *Marker*, quem deve fazê-lo sem demoras. Se isso acontecer, o Árbitro deve parar a jogada e instruir o sacador a esperar até que o placar seja anunciado.

6 O JOGO

- 6.1** Se o saque for bom, o jogo continua 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; 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 batido 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 o Árbitro deve aplicar a Regra 15 (Conduta).
- 7.4** Intervalos em caso de lesão ou sangrado estão especificados na Regra 14 (Doença, Lesão e Lesão com Sangramento).
- 7.5** Durante qualquer intervalo 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 por sair, de modo que quando a bola rebota da parede frontal o seu 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, que está fazendo todo o esforço para buscar, ir até e jogar a bola, com todos esses requerimentos.

8.2 Um batedor que acredita que tenha ocorrido uma interferência pode parar e pedir um *let*, preferivelmente dizendo "*let, por favor*". Esse pedido deve ser feito sem nenhuma demora.

Observações:

- Antes de aceitar qualquer forma de pedido, o Árbitro deve estar seguro de que o jogador esteja realmente pedindo um *let*.
- Um pedido de *let* inclui um pedido de *stroke*.
- Normalmente, somente o batedor pode pedir um *let* por interferência. Entretanto, se o não batedor pede um *let* por falta de acesso antes de que a 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 rali.

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 se aplicam 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 da Regra 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, o Árbitro deve aplicar 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 (*backswing*), o próprio golpe na bola e uma terminação de golpe razoável (*follow-through*). A preparação e a terminação do golpe do batedor são razoáveis contanto que não se estendam mais do que o necessário.

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

8.9.1 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 houvesse podido realizar 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 contato e o batedor tiver segurado o *swing* por temor a bater no oponente, se aplicam as disposições da Regra 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 numa interferência ao oponente quando este for jogar a bola, 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 a 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* ao batedor, 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;
- 8.11.4 se a bola não teria batido no não batedor, se aplicam as disposições da Regra 8.6.

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 de que a bola tenha 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 tivesse sido boa, o não batedor ganha o rali;
- 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 tivesse 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 rali, 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 rali;
- 9.2.3 se a bola bate no **batedor** e não houve interferência, o não batedor ganha o rali. 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 deliberada ou perigosa e julgar de acordo.

10 APELAÇÕES

- 10.1** Quaisquer um dos jogadores pode parar o jogo durante um rali e apelar contra qualquer ausência de canto do *Marker* dizendo "Apelo, por favor".
- 10.2** O perdedor de um rali 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 o saque, nenhum jogador pode apelar sobre algo que aconteceu antes desse saque, com exceção da bola estar furada.
- 10.5** No final de um *game*, qualquer apelação a respeito do último rali 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 rali 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 rali a esse jogador; ou
- 10.6.3 se o *Marker* não cantou um saque que foi falta ou devolução que não foi boa, conceder o rali 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 rali 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 rali, se concede um *let* para esse rali.
- 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 rali.
- 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 rali anterior.
- 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 discrição do Árbitro, o que ocorrer primeiro.
- 11.7** A bola deve permanecer na quadra a todo momento, exceto que o Árbitro permita a sua retirada.
- 11.8** Se a bola trava em qualquer lugar da quadra, se concede um *let*.
- 11.9** Um *let* pode ser concedido caso a bola toque qualquer objeto na quadra.
- 11.10** Não se concederá um *let* por qualquer pingo incomum.

12 DISTRAÇÃO

- 12.1** 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 interrompido uma *devolução ganhadora* de um jogador, em cujo caso se outorga o rali a esse jogador;
- 12.2.2 se foi **deliberada**, o Árbitro deve aplicar a Regra 15 (Conduta).
- 12.3** Se a distração não foi causada por um dos jogadores, se concede um *let*, a menos que tenha interrompido uma *devolução ganhadora* de um jogador, em cujo caso se outorga o rali a esse jogador.
- 12.4** Em alguns eventos podem acontecer reações do público durante o jogo. Para incentivar a diversão dos espectadores, a Regra 12.3 pode ser suspensa, e se porventura acontecer algum barulho repentino vindo do público, se espera que os jogadores continuem jogando sem que os Árbitros solicitem aos espectadores para permanecerem quietos e em silêncio. No entanto, 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 chão durante um rali, o jogo deve parar; então:
- 13.4.1 se o objeto caiu de um jogador sem contato com o oponente, o oponente ganha o rali;
 - 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 algum dos jogadores, se concede um *let*, a menos que a *devolução ganhadora* do batedor tenha sido interrompida, em cujo caso se concede o rali ao batedor;
 - 13.4.4 se o objeto não foi visto até a finalização do rali e a sua queda não afetou o resultado do rali, o resultado do rali se mantém.

14 DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO

14.1 Doença

- 14.1.1 Um jogador que sofre de uma doença que não envolva nem uma lesão e nem uma lesão com sangramento, como câimbra, náusea e falta de ar, assim como asma, deve ou continuar o jogo imediatamente ou conceder o *game* em andamento, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* para se recuperar. O jogador deve, então, voltar a jogar ou conceder o jogo.
- 14.1.2 Se o vômito de um jogador ou outra ação altera as condições da quadra a ponto de não poder continuar jogando, o jogo é concedido ao adversário.

14.2 Lesão

O Árbitro:

- 14.2.1 se não estiver convencido de que a lesão é genuína, deve informá-lo ao jogador quem deverá decidir se retoma o jogo imediatamente, ou se concede o *game* em andamento, se disponível, e toma o intervalo entre *games* para depois voltar a jogar, ou se concede o jogo;
- 14.2.2 se estiver convencido de que a lesão é genuína, deve informar ambos os jogadores da categoria da lesão e do tempo permitido para recuperação. O tempo de recuperação só é permitido quando a lesão ocorre e, quando permitido no final de um *game*, deve incluir o intervalo entre *games*;

Observação: a pontuação ao final do rali em que a lesão ocorreu se mantém.

- 14.2.3 se estiver convencido de que se trata de uma recorrência de uma lesão que aconteceu anteriormente no jogo, deve comunicá-lo ao jogador quem deverá decidir se retoma o jogo imediatamente, ou se concede o *game* em andamento, se disponível, e toma o intervalo entre *games* para depois voltar a jogar, ou se concede o jogo.

Observação: um jogador que concede um *game* ou o jogo, mantém os pontos e/ou *games* já conquistados.

14.3 Categorias de lesão

- 14.3.1 **Autolesão:** 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 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 esse *game*, se disponível, e tomar o intervalo entre *games* como tempo adicional de recuperação. O jogador deve então voltar a jogar ou conceder o jogo.

- 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. O jogador deve então voltar a jogar ou conceder o jogo.

- 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, o Árbitro deve aplicar 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 **jogada ou ação deliberada ou perigosa** do oponente, se o jogador lesionado precisar de tempo para se recuperar, o Árbitro deve conceder o jogo ao jogador lesionado. Se o jogador lesionado puder continuar sem demora, o Árbitro deve aplicar a Regra 15 (Conduta).

14.4 Lesão com Sangramento

Uma *lesão com sangramento* acontece quando um jogador está sangrando, e o fluxo de sangue é suficiente para que o sangue possa ser transferido do jogador para seu oponente ou para a quadra.

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

Uma vez que uma *lesão com sangramento* ocorre, o jogador lesionado deve sair da quadra, e o Árbitro deve garantir que o jogador lesionado retorne à quadra no menor tempo possível, de acordo com as seguintes regras:

- 14.4.1 **Autolesão:** quando a *lesão com sangramento* é causada pela própria ação ou condição de um jogador, como uma queda, batida, mergulho, invasão do espaço do oponente, hemorragia nasal ou similar, o jogador tem 5 minutos para conter o fluxo de sangue e cobrir o sangramento. O

tempo permitido começa a contar quando o tratamento do jogador lesionado inicia.

Se o jogador lesionado não estiver pronto para retomar o jogo após os 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* ocorrer novamente, não será permitido tempo adicional de recuperação 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* ocorrer novamente por causa das ações de ambos os jogadores (veja 14.4.2 – *Contribuída*), o jogador lesionado terá um tempo razoável para tratar a *lesão com sangramento*. Se o jogador lesionado não puder retomar ao jogo dentro do tempo permitido, o Árbitro deve conceder o jogo ao adversário.

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 assistido por profissionais médicos no local, se disponíveis.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente, sem culpa de nenhum dos jogadores ou por 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, exclusivamente devido a uma ação do próprio jogador lesionado, o jogador não terá tempo adicional para tratar da *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 deve conceder o jogo ao adversário.

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 por profissionais médicos no local, se disponíveis. Se o jogador lesionado não puder retomar o jogo dentro do tempo razoável permitido, o Árbitro deve conceder o jogo ao jogador lesionado.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente, sem culpa de nenhum dos jogadores ou por ações de ambos os jogadores, o jogador lesionado terá um tempo razoável adicional para tratar a *lesão com sangramento*. Se o fluxo de sangue não puder ser contido dentro do tempo

razoável permitido, o Árbitro deve conceder o jogo ao jogador lesionado.

Se a mesma *lesão com sangramento* ocorrer novamente, exclusivamente devido a uma ação do próprio jogador lesionado, o jogador não terá tempo adicional para tratar da *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 então retomar o jogo, o Árbitro concederá a partida ao adversário.

14.4.3.2 Quando a *lesão com sangramento* é causada por uma **jogada ou ação deliberada ou perigosa** do oponente, o Árbitro deve aplicar a Regra 15 (Conduta) e conceder a partida ao jogador lesionado.

14.4.4 Quando o jogo for interrompido, deve limpar-se a quadra 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. Ambos os jogadores devem ter tempo razoável para se preparar para voltar a jogar.

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

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 jogada deliberada ou perigosa, 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 com 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

nova penalidade não poderá 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 momento, 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 rali;

15.10.3 outorgar um *Stroke* de Conduta após a finalização de um rali, o resultado do rali 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 ao outorgar um *Game* de Conduta ou Jogo de Conduta, o jogador sancionado retém todos os pontos ou *games* já 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 debaixo 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: <ul style="list-style-type: none">- 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 rali em que nenhum jogador ganha. O sacador saca novamente do mesmo <i>quadro de saque</i> .

NOT UP	Devolução que: <ul style="list-style-type: none"> - um jogador não rebate corretamente; ou - pinga mais de uma vez 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 a bola assim que a bola retorna da parede frontal.

APÊNDICE 2 – CANTO DOS OFICIAIS

2.1 MARKER

10 IGUAIS: UM JOGADOR DEVE VENCER POR 2 PONTOS

Para indicar que, quando a pontuação estiver em 10 iguais, um jogador deve liderar por 2 pontos para vencer o *game*. Canta-se na primeira ocorrência em cada *game*.

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.
FALTA	Para indicar que o saque não foi bom.
FORA	Para indicar que a devolução: <ul style="list-style-type: none"> - bateu sobre ou acima de linha de fora; ou - bateu em algum 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: <ul style="list-style-type: none"> - não foi batida corretamente; ou - pingou mais de uma vez antes de ser rebatida; ou - tocou no batedor ou nas roupas do batedor.
STOP / PARE	Para indicar que os jogadores devem interromper imediatamente o jogo.
STROKE PARA (jogador/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 rali 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 vencer por diferença de 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 / JOGUEM UM LET

Para avisar que um rali deve ser jogado novamente em circunstâncias onde o canto "*Yes let*" não é apropriado (exemplo: quando nenhum dos jogadores pediu um *let*).

MEIO TEMPO

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

NO LET

Para não conceder um *let*.

QUINZE SEGUNDOS

Para avisar que restam 15s do intervalo permitido.

STOP / PARE

Para indicar que os jogadores devem interromper imediatamente o jogo.

STROKE PARA (jogador/time)

Para avisar que um *stroke* está sendo concedido.

TEMPO

Para avisar que o intervalo permitido acabou.

YES LET

Para conceder um *let*.

ADVERTÊNCIA DE CONDUTA

Para aplicar uma Advertência de Conduta. Exemplo: "Advertência de Conduta para Silva por demora no jogo."

STROKE DE CONDUTA

Para outorgar um *Stroke* de Conduta. Exemplo: "Sanção de conduta para Silva, *Stroke* para (outro jogador ou time) por demora no jogo."

GAME DE CONDUTA

Para outorgar um *Game* de Conduta. Exemplo: "Sanção de conduta para Santos, *Game* para (outro jogador ou time) por abuso sobre o oponente."

JOGO DE CONDUTA

Para outorgar um Jogo de Conduta. Exemplo: "Sanção de conduta para Santos, Jogo para (outro jogador ou time) por dissentir do Árbitro."

APÊNDICE 3 – SISTEMAS ALTERNATIVOS DE PONTUAÇÃO

1. *Point-a-rally* até 15

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

- 2.1 O ganhador de um rali marca 1 ponto e saca para iniciar o próximo rali.
- 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. *Hand-in/hand-out*

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

- 2.1 *O sacador, ao ganhar um rali, marca 1 ponto; o recebedor, ao ganhar um rali, 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 devem usar óculos de proteção, fabricados de acordo a um Padrão Nacional apropriado, devidamente posicionados sobre os olhos em todos os momentos durante do jogo, incluindo o aquecimento, seja em partidas sociais, de liga ou campeonatos. É responsabilidade do jogador garantir que a qualidade do produto usado seja apropriada para o propósito.

Óculos de proteção são obrigatórios para todos os eventos de duplas e de juvenis homologados pela WSF.

Uma lista de óculos de proteção certificados pela WSF poder se encontrada em: <http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>

APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

As seguintes especificações são definidas e acordadas pela Comissão de Quadras e Equipamentos. Todas as especificações técnicas atuais podem ser encontradas no site da WSF <https://www.worldsquash.org/>

Especificações da Quadra:

<https://www.worldsquash.org/court-construction/>

Especificações das Bolas de Squash:

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-ball-specifications/>

Dimensões de uma Raquete de Squash:

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-specs/>

APÊNDICE 8 – LIMITAÇÕES DE *COACHING*

Coaching é qualquer comunicação, conselho ou instrução dada, por qualquer meio, a um jogador. Durante o jogo, isso é permitido apenas nos intervalos entre *games*.

Tecnologia de análise de jogadores

A tecnologia de análise de jogadores, conforme descrito abaixo, pode ser incorporada ao equipamento de jogo, desde que esse equipamento esteja em conformidade com as especificações no Apêndice 7. Qualquer equipamento afixado ao corpo de um jogador deve estar em conformidade com as Regras.

A tecnologia de análise de jogadores é um equipamento que pode executar qualquer uma das seguintes funções em relação às informações sobre o desempenho 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, mas o jogador não pode ter acesso a tais informações durante o jogo.

Traduzido ao português em janeiro de 2024 por:
Conselho Brasileiro de Arbitragem de Squash (CBAS)
Confederação Brasileira de Squash (CBS)

Email: conselho.arbitragem@cbsquash.com.br

leonardo.arozena@cbsquash.com.br

Website: www.cbsquash.com.br

Instagram: @cbsquash

Facebook: /squashbrasil

Twitter: @confbrsquash

Publicado em janeiro de 2024 por:

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

Teléfono: + 44 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org