



REGRAS MUNDIAIS DO SQUASH INDIVIDUAL 2025

VI.2

Tradução ao português:



EFETIVAS EM 1º DE SETEMBRO DE 2025

(Atualizadas em 14 de junho de 2025
na Assembleia Geral Extraordinária da WSF)

REGRAS MUNDIAIS 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	10
10. APELAÇÕES	10
11. A BOLA.....	11
12. CONDIÇÕES DE JOGO	12
13. DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO	13
14. CONDUTA	17
APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES	19
APÊNDICE 2 – CANTOS DOS OFICIAIS	20
APÊNDICE 3 – VIDEO REVIEW	23
APÊNDICE 4 – ÓCULOS DE PROTEÇÃO.....	25
APÊNDICE 5 – ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.....	26
APÊNDICE 6 – LIMITAÇÕES DE COACHING	26

REGRAS DO SQUASH INDIVIDUAL

As definições das palavras escritas em *itálico* se encontram no Apêndice 1.

INTRODUÇÃO

O squash é jogado num espaço confinado, 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: os jogadores devem respeitar os Oficiais e o oponente e jogar com honestidade.

1. O SQUASH INDIVIDUAL

- 1.1 O squash individual é jogado numa quadra entre dois 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 5).
- 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 O jogo deve ser contínuo na medida do possível.

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*.

3. OFICIAIS

- 3.1 Um *jogo* deveria ser arbitrado, normalmente, por um Árbitro e um Marker. Todos os Oficiais deveriam levar um registro do placar, do jogador que está sacando e do *quadro de saque* correto.
- 3.2 Se houver apenas um Oficial, esse Oficial atua tanto como Árbitro quanto como Marker, e um jogador poderá *apelar* qualquer canto ou ausência de canto feita por esse Oficial na função de Marker ao mesmo Oficial na função de Árbitro.
- 3.3 Os Oficiais devem estar sentados no centro da parede posterior, tão perto dela quanto seja possível e imediatamente acima da linha de fora.
- 3.4 Ao se dirigir aos jogadores, sempre que possível, os Oficiais devem utilizar os seus sobrenomes.

3.5 **O Marker.**

- 3.5.1 deve anunciar o *jogo*, fazer a introdução de cada *game*, e anunciar o resultado de cada *game* e do jogo (veja Apêndice 2);
- 3.5.2 deve cantar “*falta*”, “*baixa*”, “*ford*”, “*not up*” ou “*pare*” quando corresponda;
- 3.5.3 não deve fazer nenhum canto se está inseguro a respeito de um saque ou devolução;
- 3.5.4 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;
- 3.5.5 deve repetir a decisão do Árbitro após um jogador ter pedido um *let* e a continuação anunciar o placar;
- 3.5.6 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;
- 3.5.7 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*;
- 3.5.8 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*.

3.6 **O Árbitro**, cuja decisão é final:

- 3.6.1 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;
- 3.6.2 deve conceder um *let* se por causas alheias a quaisquer um dos jogadores, uma mudança nas condições da quadra afeta o rali;
- 3.6.3 pode conceder o *jogo* a um jogador cujo oponente não está em quadra pronto para jogar dentro do horário estabelecido nas regras da competição;
- 3.6.4 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;
- 3.6.5 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;
- 3.6.6 deve corrigir o placar imediatamente caso o Marker o anuncie incorretamente, parando o jogo se for necessário;
- 3.6.7 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.
- 3.6.8 deve tomar a decisão correta caso a bola bata em algum dos jogadores (veja Regra 9.: Bola Atingindo um Jogador);
- 3.6.9 deve permitir um *let* se não está em condições de decidir uma *apelação* contra um canto ou ausência de canto do Marker;

- 3.6.10 deve solicitar esclarecimentos ao jogador caso não tenha certeza da razão pela qual esse mesmo jogador pediu um *let* ou fez uma *apelação*;
- 3.6.11 pode dar uma explicação a respeito de uma decisão;
- 3.6.12 deve anunciar todas as decisões com voz suficientemente alta para que seja ouvida pelos jogadores, pelo Marker e pelos espectadores;
- 3.6.13 deve aplicar a Regra 14. (Conduta) se a conduta de um jogador for inaceitável;
- 3.6.14 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 14. (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, e isso não for percebido pelos jogadores nem pelos oficiais, o resultado do *ralise* mantém. Se o sacador vencer o *rali*, então o sacador deverá 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 1 minuto é permitido entre o fim do aquecimento e o começo do *jogo*, e um máximo de 2 minutos 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 2 minutos é permitido para trocar equipamento danificado. Isso inclui óculos, óculos de proteção ou lentes de contato fora do lugar. O jogador deve efetuar a troca o mais rápido possível, ou o Árbitro deve aplicar a Regra 14. (Conduta).
- 7.4** Intervalos em caso de lesão ou lesão com sangramento estão especificados na Regra 13. (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; e
 - 8.1.2 acesso à bola; e
 - 8.1.3 o espaço para um *swing* razoável na bola; e
 - 8.1.4 liberdade para bater a bola a qualquer parte da parede frontal.
- A interferência acontece quando o jogador não oferece ao oponente, que está fazendo todo o esforço para jogar a bola, todas essas condições.
- 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:
- O Árbitro deve estar seguro de que o jogador está 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 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 *ralli*.
- 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

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

- 8.8.1 se houve interferência, mas o *batedor* não fez todo o esforço para jogar a bola, é concedido um *no let*;

Observação: todo o esforço para jogar a bola não deve incluir contato com o oponente. Se houver contato que poderia ter sido evitado, o Árbitro deve aplicar a Regra 14. (Conduta).

- 8.8.2 se o *batedor* teve acesso, mas tomou um caminho para a bola que causou interferência, e então pediu um *let*, se concede um *no let*, a menos que se aplique a Regra 8.8.3.;
- 8.8.3 se o *batedor* foi pego no *contrapé*, mas conseguiu se recuperar, e então encontrou 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 ou pudesse ter sido **afetado** pela posição do oponente fazendo todo o esforço por 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** pela posição do oponente, se concede um *stroke* ao *batedor*, por mais que o oponente estivesse fazendo todo o esforço por evitar a interferência.

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 para uma interferência ao oponente quando for a vez de este 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 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* 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 ocorre quando um jogador gira de tal forma que perde de vista a bola ou o oponente, ou quando a bola possa por trás do seu corpo de um lado para o outro.

Se o *batedor* encontra interferência enquanto faz *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 uma *apelação*, o Árbitro deve considerar cada uma delas.
- 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 uma *apelação* contra um canto ou ausência de canto do Marker, o Árbitro deve:
- 10.6.1 se o canto ou ausência de canto do Marker foi correto, permitir que o resultado do *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 a 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 discricção 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. CONDIÇÕES DE JOGO

12.1 Distração

- 12.1.1 Quaisquer um dos jogadores pode pedir um *let* por distração, mas deve fazê-lo imediatamente.
- 12.1.2 Se a distração foi causada por um dos jogadores, então:
 - 12.1.2.1 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;
 - 12.1.2.1 se foi **deliberada**, o Árbitro deve aplicar a Regra 14. (Conduta).
- 12.1.3 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.
- 12.1.4 Em alguns eventos podem acontecer reações do público durante o jogo. Para incentivar a diversão dos espectadores, a Regra 12.1.3 pode ser suspensa, e se acontecer algum barulho repentino vindo do público, se espera que os jogadores continuem jogando sem que o Árbitro solicite aos espectadores para permanecerem quietos. No entanto, um jogador que para o jogo e pede um *let* por causa de um barulho alto ou isolado vindo de fora da quadra, pode lhe ser outorgado um *let* por distração.

12.2 Objeto Caído

- 12.2.1 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.
- 12.2.2 Um *batedor* que derruba a raquete por causa de uma interferência pode pedir um *let*.
- 12.2.3 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 12.1 (Distração).
- 12.2.4 Se qualquer objeto, não sendo a raquete de um jogador, cai no chão durante um *rali*, o jogo deve parar; então:
 - 12.2.4.1 se o objeto caiu de um jogador sem contato com o oponente, o oponente ganha o *rali*;
 - 12.2.4.2 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);
- 12.2.5 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*;
- 12.2.6 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.

12.3 Condições da Quadra

Quando as condições da quadra mudarem durante o jogo, se aplicam as seguintes regras:

- 12.3.1 Se as condições mudarem por causas alheias a quaisquer um dos jogadores, o jogo deve ser interrompido e se concede um *let*. Quando o jogo for retomado, o placar no momento da interrupção se mantém.
- 12.3.2 Se um objeto cair na quadra, aplica-se a Regra 12.2.
- 12.3.3 Se um jogador vomitar na quadra, aplica-se a Regra 13.1.2.
- 12.3.4 Se um jogador se lesionar, aplica-se a Regra 13.2.
- 12.3.5 Se houver sangue na quadra, aplica-se a Regra 13.3.1.5.
- 12.3.6 Se a quadra ficar molhada devido ao suor dos jogadores durante o *jogo* normal, qualquer um dos jogadores pode solicitar que a quadra seja limpa ao final de um *rali*.
- 12.3.7 Se um jogador, ao tentar jogar a bola, deixar uma área molhada na quadra por ter escorregado, se esticado, mergulhado ou qualquer parte do corpo tocar o piso, então:
 - 12.3.7.1 o jogador que causou a área molhada deve continuar jogando ou conceder o *rali*;
 - 12.3.7.2 o oponente pode pedir um *let* antes de bater na bola;
 - 12.3.7.3 se o jogo continuar, nenhum dos jogadores poderá solicitar um *let* por razões de segurança;
 - 12.3.7.4 se o Árbitro acreditar que a área molhada foi causada deliberadamente para obter vantagem, o Árbitro deve aplicar a Regra 14. (Conduta).
- 12.3.8 O Árbitro:
 - 12.3.8.1 deve decidir se as condições são seguras para que o jogo continue;
 - 12.3.8.2 pode conceder um *let* mesmo sem que tenha sido solicitado, interrompendo o jogo se for necessário por razões de segurança.

13. DOENÇA, LESÃO E LESÃO COM SANGRAMENTO

Observação: para uma lesão e uma lesão com sangramento, o tempo permitido para recuperação começa a contar quando o Árbitro determina que a condição é genuína e decide a sua categoria. O tempo de recuperação só é permitido quando a lesão ocorre e, se permitido no final de um *game*, deve incluir o intervalo entre games.

13.1 Doença

- 13.1.1 Um jogador que sofre de uma doença ou de um impedimento físico que não envolva nem uma lesão e nem uma lesão com sangramento (como câimbra, náusea, bolhas ou falta de ar, assim como asma), deve ou continuar o jogo imediatamente ou conceder o *game* em andamento e tomar o intervalo entre games, se disponível, para se recuperar. O jogador deve, então, voltar a jogar ou conceder o *jogo*.

- 13.1.2 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.

13.2 Lesão

O Árbitro:

- 13.2.1 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 e toma o intervalo entre games, se disponível, para depois voltar a jogar, ou se concede o *jogo*;
- 13.2.2 se estiver convencido de que a lesão é genuína, deve informar ambos os jogadores da categoria da lesão e do tempo permitido para recuperação;

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

- 13.2.3 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 e toma o intervalo entre games, se disponível, 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.

- 13.2.4 Categorias de lesão:

13.2.4.1 **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 até 3 minutos para se recuperar e, se após esse tempo não estiver pronto para retomar o jogo, deve conceder esse *game* e tomar o intervalo entre games, se disponível, como tempo adicional de recuperação. O jogador deve então voltar a jogar ou conceder o *jogo*.

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

Ao jogador lesionado se lhe permite até 15 minutos para se recuperar. O jogador deve então voltar a jogar ou conceder o *jogo*.

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

13.2.4.3.1 Quando a lesão é causada **acidentalmente** pelo oponente, o Árbitro pode aplicar a Regra 14. (Conduta). Ao jogador lesionado se lhe permite até 15 minutos para se recuperar. Se para então o jogador não puder continuar, o *jogo* é outorgado ao jogador lesionado.

13.2.4.3.2 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 14. (Conduta).

13.3 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 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.

Observação: é responsabilidade do jogador cobrir qualquer ferimento existente antes de entrar na quadra.

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.

13.3.1 Categorias de lesão com sangramento:

13.3.1.1 **Ferimentos pré-existentes:** se um ferimento pré-existente não coberto ou inadequadamente coberto causar a lesão com sangramento, o jogador lesionado deve conceder o *game* em andamento e tomar o intervalo entre games, se disponível, para tratamento. O jogador deve então voltar a jogar ou conceder a *jogo*.

13.3.1.2 **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 até 5 minutos para conter o fluxo de sangue e cobrir o ferimento. Se o jogador lesionado não estiver pronto para voltar a jogar após os 5 minutos, o jogador deve conceder o *game* e tomar o intervalo entre games, se disponível, 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* e tomar o intervalo entre games, se disponível, para se recuperar. Se a mesma lesão com sangramento ocorrer novamente por causa da ação de ambos os jogadores (veja 13.3.1.3.: Contribuída), o jogador lesionado terá tempo razoável para tratar a lesão com sangramento. Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar dentro do tempo permitido, o Árbitro deve conceder o *jogo* ao oponente.

13.3.1.3 **Contribuída:** quando a lesão com sangramento é causada pela ação de ambos os jogadores, o jogador lesionado tem tempo razoável para conter o fluxo de sangue e cobrir o ferimento. 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 tempo razoável para tratar a 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 a lesão com sangramento e deverá conceder o *game* e tomar o intervalo entre games, se disponível, para se recuperar.

Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar dentro do tempo razoável permitido, o Árbitro deve conceder o *jogo* ao oponente.

13.3.1.4 **Causada pelo oponente:** quando a lesão com sangramento é causada exclusivamente pelo oponente:

13.3.1.4.1 Quando a lesão com sangramento é exclusivamente causada pela ação **acidental** do oponente, o Árbitro pode aplicar a Regra 14. (Conduta), e o jogador lesionado tem um tempo razoável para conter o fluxo de sangue e cobrir o ferimento. O tempo razoável é determinado pelo Árbitro, quem pode ser auxiliado por profissionais médicos no local, se disponíveis. Se o jogador lesionado não puder voltar a jogar 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* e tomar o intervalo entre games, se disponível, para se recuperar. Se o jogador lesionado não puder então voltar a jogar, o Árbitro concederá a partida ao oponente.

- 13.3.1.4.2 Quando a lesão com sangramento é causada por uma **jogada ou ação deliberada ou perigosa do oponente**, o Árbitro deve aplicar a Regra 14. (Conduta) e conceder o *jogo* ao jogador lesionado.
- 13.3.1.5 Quando houver uma interrupção no *jogo*, a quadra deve ser limpa e as roupas manchadas de sangue devem ser substituídas.
- 13.4 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.
- 13.5 É sempre uma decisão do jogador lesionado se deve ou não voltar a jogar.

14. CONDUTA

- 14.1 Os jogadores devem cumprir todos os regulamentos de torneio adicionais a estas Regras.
- 14.2 Os jogadores não podem colocar nenhum objeto dentro da quadra.
- 14.3 Os jogadores não podem deixar a quadra durante um *game* sem a autorização do Árbitro.
- 14.4 Os jogadores não podem pedir a troca de nenhum Oficial.
- 14.5 Os jogadores não devem se comportar de maneira injusta, perigosa, abusiva, ofensiva, ou de qualquer forma prejudicial para o esporte.
- 14.6 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:
 - 14.6.1 obscenidade audível ou visível;
 - 14.6.2 abuso verbal, físico ou qualquer outro tipo de abuso;
 - 14.6.3 contato físico desnecessário, incluindo empurrar o oponente;
 - 14.6.4 jogada deliberada ou perigosa, incluindo o *swing* excessivo da raquete e turning;
 - 14.6.5 dissentir de um Oficial;
 - 14.6.6 tentar influenciar o Árbitro;
 - 14.6.7 abuso de equipamento ou de quadra;
 - 14.6.8 aquecimento injusto;
 - 14.6.9 demora no jogo, incluindo a demora para voltar à quadra;
 - 14.6.10 distração deliberada;
 - 14.6.11 receber coaching durante o jogo.
- 14.7 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.
- 14.8 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.

- 14.9** Uma advertência ou uma penalidade podem ser impostas pelo Árbitro a qualquer momento, inclusive durante o aquecimento e depois da finalização do *jogo*.
- 14.10** Se o Árbitro:
- 14.10.1 parar o jogo para aplicar uma Advertência de Conduta, se concede um *let*;
 - 14.10.2 parar o jogo para outorgar um Stroke de Conduta, esse Stroke de Conduta se converte no resultado do *rali*;
 - 14.10.3 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*;
 - 14.10.4 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;
 - 14.10.5 ao outorgar um Game de Conduta ou Jogo de Conduta, o jogador sancionado retém todos os pontos ou games já conquistados.
- 14.11** Quando se impõe uma penalidade por conduta, o Árbitro deve preencher toda e qualquer documentação que lhe seja exigida.

APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES

APELAR/APELAÇÃO(ÕES)	Pedido de um jogador ao Árbitro para que reveja o canto ou a ausência de canto do Marker, 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: <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 games para ganhar um jogo ao melhor de 5 games, e 2 games para ganhar um jogo ao melhor de 3 games.
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. 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> .
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.

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 <i>game</i> . Canta-se na primeira ocorrência em cada <i>game</i> .
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: - 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: - 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 stroke 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*

- Introdução do jogo:
“Silva sacando, Santos recebendo, ao melhor de 5 *games*, zero a zero.”
- Ordem dos cantos:
 - Qualquer coisa que afete o placar (exemplo: stroke para Oliveira);
 - O placar com os pontos do sacador sempre primeiro;
 - Comentários sobre o placar (*game ball*).
- 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 “ <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 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 <i>let</i> .
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 <i>Game</i> de Conduta. Exemplo: “Sanção de conduta para Santos, <i>Game</i> 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 – VIDEO REVIEW

O sistema de vídeo review pode ser utilizado sempre que a tecnologia estiver disponível. O sistema envolve dois Oficiais: o Árbitro da Partida (AP) e o Árbitro de Vídeo (AV). O objetivo do sistema de vídeo review é dar ao jogador a chance de uma segunda opinião e ao AV a responsabilidade de dar a decisão final, com base na decisão original do AP. Para que o jogo continue da forma mais fluida possível, o AV deve tomar sua decisão de forma rápida e eficiente.

REGRAS / PROCEDIMENTO

1. O AP controla a partida normalmente, mas deve estar sempre em comunicação direta com o AV por meio de fones de ouvido. O AP pode consultar o AV sempre que necessário para assegurar o resultado correto de um *rali*.
2. **Player Review (Revisão do Jogador)**
 - a. Um jogador pode solicitar uma revisão (*Player Review*) das decisões de Stroke, Yes Let e No Let dadas pelo AP. O recurso também pode ser usado para apelar contra uma marcação de dois pingos, batida dupla ou bola carregada ou pela ausência de qualquer dessas marcações por parte do AP.
 - b. Em partidas ao melhor de 5 games: cada jogador tem direito a 2 revisões por partida. Se a partida chegar ao quinto game, cada jogador recebe 1 revisão adicional, independentemente do número de revisões utilizadas nos quatro primeiros games. Revisões não utilizadas não são acumuladas para o quinto game.
 - c. Em partidas ao melhor de 3 games: cada jogador tem direito a 1 revisão por partida. Se a partida chegar ao terceiro game, cada jogador recebe 1 revisão adicional, independentemente das revisões utilizadas nos dois primeiros games. Revisões não utilizadas não são acumuladas para o terceiro game.
 - d. O jogador deve solicitar clara e imediatamente a revisão ao AP.
 - e. O AP então anuncia:
 - i. Quando um jogador solicita a revisão de uma decisão:
 - “Player review, <sobrenome do jogador>, na decisão de Stroke”;
 - “Player review, <sobrenome do jogador>, na decisão de Yes Let”;
 - “Player review, <sobrenome do jogador>, na decisão de No Let”.
 - ii. Quando o jogador solicita a revisão de uma marcação (ou ausência de marcação) de dois pingos, batida dupla ou bola carregada:
 - “Player review, <sobrenome do jogador>, na decisão de bola boa”;
 - “Player review, <sobrenome do jogador>, na decisão de bola não-boa”.

- f. As repetições são exibidas nas telas, e a decisão do AV —que é final— também será exibida. Observações:
- i. Se a decisão original for anulada pelo AV, o jogador mantém a revisão.
 - ii. Se a decisão original for mantida pelo AV, o jogador perde a revisão.
 - iii. Se a decisão original for anulada, mas contrária ao jogador que pediu a revisão, o jogador perde a revisão. Exemplo: se um jogador apela esperando transformar um Yes Let em Stroke, mas o AV muda a decisão para No Let, o jogador perde a revisão.
- g. O AP então anuncia:
- i. Quando a decisão original é mantida pelo AV:
 - “Stroke para <sobrenome do jogador A>, decisão mantida, <sobrenome do jogador B> (não) tem x revisões restantes”;
 - “Yes Let, decisão mantida, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “No Let, decisão mantida, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “A bola foi boa, decisão mantida, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “A bola não foi boa, decisão mantida, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”.
 - ii. Quando a decisão original é anulada pelo AV:
 - “Stroke para <sobrenome do jogador>, decisão anulada, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “Yes Let, decisão anulada, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “No Let, decisão anulada, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “A bola foi boa, decisão anulada, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”;
 - “A bola não foi boa, decisão anulada, <sobrenome do jogador> (não) tem x revisões restantes”.
- h. Se o vídeo review estiver indisponível, ou se a análise da marcação de dois pingos, batida dupla ou bola carregada for inconclusiva, o jogador mantém a revisão. O AP deve então anunciar:
- “Vídeo review indisponível por dificuldades técnicas. A decisão original se mantém”; ou
 - “Inconclusivo, Yes Let, <sobrenome do jogador> tem x revisões restantes”.

3. Decisão do Árbitro de Vídeo

- a. O AP pode, a qualquer momento, solicitar uma revisão ao AV —inclusive em marcações de dois pingos, batida dupla ou bola carregada— mesmo sem um pedido do jogador, se estiver em dúvida sobre a decisão correta. Essas solicitações não contam como revisão do jogador.
- b. O AP inicia a solicitação dizendo:
 - “Decisão do Árbitro de Vídeo sobre a apelação de <sobrenome do jogador>”; ou
 - “Árbitro de Vídeo, por favor, verifique os dois pingos (ou a batida dupla, ou a bola carregada) de <sobrenome do jogador> no canto frontal esquerdo”.
- c. O AV dá a decisão final, que o AP deve anunciar:
 - “Stroke para <sobrenome do jogador>”;
 - “Yes Let”;
 - “No Let”;
 - “A bola foi boa”;
 - “A bola não foi boa”.

4. Anulação do Árbitro de Vídeo

- a. Os jogadores não podem solicitar revisão para decisões de linha fora ou baixa.
- b. Se o AV observar uma imagem conclusiva durante uma repetição, pode comunicar ao AP antes do início do próximo *ralli*, para garantir um resultado justo.
- c. O AP então anuncia:
 - “Árbitro de Vídeo tem evidência conclusiva de que a bola foi boa, ponto para <sobrenome do jogador>”;
 - “Árbitro de Vídeo tem evidência conclusiva de que a bola foi baixa, ponto para <sobrenome do jogador>”;
 - “Árbitro de Vídeo tem evidência conclusiva de que a bola foi dentro, ponto para <sobrenome do jogador>”;
 - “Árbitro de Vídeo tem evidência conclusiva de que a bola foi fora, ponto para <sobrenome do jogador>”.

APÊNDICE 4 – 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.sport/certified-eyewear/>

APÊNDICE 5 – 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.sport/>

Especificações da Quadra:

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

Especificações das Bolas de Squash:

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

Dimensões de uma Raquete de Squash:

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

APÊNDICE 6 – 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 5. 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 julho de 2025 por:

**Comitê de Arbitragem da
Confederação Sul-Americana de Squash – CSS**

Email: contato@csssquash.com

Website: www.csssquash.com

Instagram: [@csssquash](https://www.instagram.com/csssquash)

Publicado em setembro de 2025 por:

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

Telefone: + 44 1424 447440

E-mail: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org