

# bacana play apostas desportivas

---

1. bacana play apostas desportivas
2. bacana play apostas desportivas :tuan phan poker
3. bacana play apostas desportivas :como faturar com apostas esportivas

## bacana play apostas desportivas

Resumo:

**bacana play apostas desportivas : Explore as possibilidades de apostas em [mka.arq.br](http://mka.arq.br)! Registre-se e desfrute de um bônus exclusivo para uma jornada de vitórias!**

conteúdo:

brilliantly. Its prowess in capturing the emotions of the game is akin to Martin Tyler's iconic "And it's LIVE!" This is more than just a platform; it's a portal to an electrifying world of betting. Every time John Motson exclaimed, "The theatre of dreams," he could very well have been referring to this. Dive into a symphony of odds and predictions, emblematic of 32Red UK's commitment to top-tier betting.

PUBLICIDADE SquashO que é

O Squash é um esporte não muito antigo que surgiu no início do século XIX.

A História conta que começou a ser praticado pelos reclusos da prisão Inglesa de Fleet Debtors, jogo ao qual chamavam de "Rackets".

Os reclusos usavam paus e bastões em vez de raquetes e uma bola de borracha que batiam contra os muros da prisão.

O esporte foi levado para fora da prisão e começou a ser conhecido como "Game of Rackets", tendo depois mudado o seu nome para "Squash Rackets" devido à bola que era agora utilizada mais macia, mole e com pouco ressalto.

Com o passar do tempo o Squash foi sofrendo modificações e o nome de "Rackets" foi retirado do nome tendo ficado a ser conhecido como é hoje, o Squash, e que tão bem se adaptou à vida moderna.

Alguns historiadores defendem que o Squash teve o seu início como sendo uma adaptação do Tênis, antigamente conhecido como "Jeu du Pomme".

Ainda hoje é praticado um jogo de indoor que, para o espectador, é uma mistura óbvia do Squash com Tênis.

Cerca de 15 milhões de pessoas jogam Squash em todo o mundo, sendo o desporto praticado em 112 Nações, das quais a Inglaterra e o Paquistão dominaram o panorama competitivo na maior parte dos últimos 40 anos.

Atualmente, os Escoceses, Australianos e Canadianos já se encontram entre os melhores do Mundo, ultrapassando os Paquistaneses, que não conseguiram se adaptar às novas exigências técnicas e tecnológicas essenciais para o desenvolvimento de um atleta de alta competição.

O segredo do crescimento é um só: o Squash adaptou-se perfeitamente ao estilo de vida agitado mundo moderno por ser um desporto de fácil aprendizagem (a nível amador e recreativo) para homens, mulheres e crianças.

O fato de ser jogado em recinto fechado e coberto também o mantém afastado da ditadura do clima.

Faça chuva, vento ou sol, o court está sempre disponível para ser utilizado.

História

Por mais de um milênio, a Humanidade tem inventado e desfrutado de jogos baseados em rebater uma bola com a mão, ou com algum tipo de bastão ou raquete.

Por volta do ano de 1148, na França, se jogava "Le Paume", que significa a palma da mão; este jogo progrediu, mais tarde, como "Jeu de Paume", "Real Tennis", "Royal Tennis", ou

simplesmente, Tennis.

Inusitadamente, no começo do século 19, esta obsessão com raquetes e bolas deu início a uma variante do esporte no presídio "The Fleet", em Londres.

Os presidiários se exercitavam rebatendo uma bola contra as paredes.

Vários deles usavam raquetes, dando daí, origem ao jogo de "Rackets".

Tal jogo encaminhou-se por algum obscuro caminho até "Harrow" e outras escolas Britânicas de prestígio e tradição, por volta de 1820, embrionando-se, aí, o esporte conhecido como "Squash Rackets", ou simplesmente, Squash.

O Squash foi "inventado" por volta de 1830 na "Harrow School", quando os alunos descobriram que uma bola furada do jogo de "Rackets", quando espremida (squashed) pelo impacto com a parede, produzia um jogo com muito mais variedade de trajetórias, e que também, requeria um esforço muito maior para se jogar, pois os jogadores não podiam simplesmente "esperar" a bola voltar, como no jogo de "Rackets".

Esta variante do "Rackets" foi muito bem aceita, e em 1864, as primeiras quatro quadras de Squash foram construídas na "Harrow School", e o esporte conhecido como Squash foi oficialmente fundado.

Nos primórdios do Squash, como em todos os outros esportes, não havia nenhuma padronização internacional, e foi inevitável o surgimento de algumas variantes do jogo.

Felizmente, somente duas variações do jogo vingaram.

Uma, na Inglaterra, jogada em quadras de 21 pés de largura e com "bolas macias", e, a segunda, jogada na América do Norte, com quadras de 18,5 pés de largura e "bolas duras".

Ambas usavam um quadra de 32 pés de comprimento.

Os Primórdios na Inglaterra

As primeiras referências ao Squash, fora da "Harrow School", apareceram em 1890, no livro "The Badminton Library of Sports and Pastimes" escrito pelo Duque de Beaufort.

Eustace Miles, campeão mundial de Tennis e Rackets, escreveu o primeiro livro sobre Squash, em 1901, mencionando que o esporte já era desfrutado por milhares de jogadores, em várias partes do Mundo.

Àquela época, já existiam quadras de Squash em escolas e Universidades, na Inglaterra e algumas quadras foram construídas em residências particulares.

O primeiro campeonato profissional de Squash foi realizado em 1920, na Inglaterra, no qual C.R. Read (Queens Club) venceu A.W.B. Johnson (RAC Club). Em 1923, H.A.

L Rudd, escrevendo para "Bailys Magazine", previu que o esporte de Rackets perderia muito jogadores para o Squash, com a chegada do primeiro Campeonato Inglês Amador.

Ele estava preocupado com o fato, visto que ele considerava o Rackets como um esporte mais adequado "para homem".

Na bacana play apostas desportivas opinião, o Squash era um bom exercício, mas não exigia a mesma habilidade.

Apesar de bacana play apostas desportivas frustração, suas previsões se confirmaram, e o Squash cresceu e se difundiu rapidamente, ultrapassando a popularidade do Rackets em pouquíssimo tempo.

Com o crescimento do Squash, algumas organizações foram criadas, para gerenciar o esporte, a nível local.

As primeiras entidades fundadas foram a United States Squash Racquets Association (USSRA) em 1907 e a Canadian Squash Racquets Association em 1911.

Na Inglaterra, o esporte estava regulado pelo sub-comitê de Squash, vinculado a Tennis and Rackets Association de 1908 até 1928, quando a Squash Rackets Association (SRA) foi fundada.

Uma quadra construída no "Bath Club", em Londres, no início do século 20, foi escolhida como o padrão a ser seguido em termos de dimensões: 32 pés de comprimento por 21 pés de largura, muito menores que a quadra de Rackets que media 60 pés por 30 pés.

O sistema de contagem sem vantagem, com games de 15 pontos foi usado até 1926, quando o sistema com vantagem (só quem saca, marca pontos), e games de 9 pontos foi proposto.

Na América do Norte, o antigo sistema de contagem se manteve, e tal sistema se foi adotado no

Circuito Profissional, em 1991, visando-se encurtar os jogos.

Em 1933, o grande jogador Egípcio Amr Bey, conquistou o primeiro de uma série de cinco British Opens, os quais eram vistos como Campeonatos Mundiais.

Seguindo tais conquistas, M.A.

Karim, também do Egito, alcançou os títulos entre 1947 e 1950.

Em 1951, a "Dinastia Khan" estabeleceu-se com Hashim entre 1951 e 1958, Roshan em 1957, Azam entre 1959 e 1962, Mohibullah em 1963, Jahangir entre 1982 e 1992 e Jansher em 1993 e 1994.

O British Open feminino começou ainda mais cedo, Miss.J.I.

Cave ganhou em 1922.

Até 1960, somente jogadoras inglesas haviam conquistado o Open, com Janet Morgan (Shardlow após casar-se) ganhando os campeonatos entre 1950 e 1958.

Foi seguida pela jogadora mais famosa de todos os tempos, a australiana Heather McKay que dominou suas adversárias entre 1966 e 1977 e manteve-se imbatível durante toda a bacana play apostas desportivas carreira.

Heather foi sucedida por Susan Devoy, da Nova Zelândia, a qual ganhou o British Open entre 1984 e 1992.

Possivelmente os jogadores que propiciaram o maior desenvolvimento do Squash foram Jonah Barrington, da Irlanda e Geoff Hunt, da Austrália.

Eles dominaram o Squash entre o final dos anos 60 e o início dos anos 80, sendo idolatrados mundialmente e fomentaram uma expansão do esporte, nunca antes experimentada, levando o esporte ao nível representado pelos números de 46.

000 quadras espalhadas ao redor do mundo sendo utilizadas por mais de 15 milhões de jogadores, ao final de 1994.

Squash na América

Squash já estava sendo jogado no Canadá, antes de 1882, visto que James Conover, Diretor da St.

Paul's School em Concord, New Hampshire, EUA, presenciou o jogo, quando em Montreal, naquele ano.

Ele considerou o esporte excelente para seus alunos, e escreveu, na edição de Novembro de 1882 de bacana play apostas desportivas revista interna recomendando a prática do Squash, dentro da escola.

Ele também deu detalhes sobre as novas instalações com quadras de 21 pés, e, comparou o jogo de Squash ao jogo de Rackets, apontando as vantagens do primeiro: "...

Este complexo cobrirá uma área de 50 por 60 (pés) e terá uma altura de aproximadamente 70 pés.

A bola a ser utilizada é oca, tem um tamanho de uma noz, é feita de borracha, e tem um orifício para evitar-se que quebre.

Tais quadras conhecidas como quadras de squash são ideais para nosso clube, por muitas razões: tais quadras são usadas em larga escala em escolas públicas na Inglaterra; o custo de construção é reduzido; um número menor de quebra de raquetes e bolas, como também é menor o número de contusões cranianas, joelho e cotovelos; os danos ao ser atingido pela bola (bastante pronunciado entre iniciantes) são menos sérios, e para todos os efeitos, o jogo é o mesmo e produz excelentes jogadores, da mesma forma que o o jogo de Rackets..."

Apesar do fato de que a bola usada internacionalmente aquela época era mais dura e quicava mais do que as bolas atuais, ainda assim não se mostrava adequada às condições de Concord, muito fria no inverno, com temperaturas abaixo de zero, dentro da quadra.

Por conseguinte, uma bola mais dura foi desenvolvida e se mostrou bem melhor para o jogo em tais condições.

Algumas alterações na quadra foram experimentadas, também, reduzindo-se a largura para 18, 50 pés, 19 pés e outras dimensões.

Não antes de 1924 se chegou a um padrão, o qual estabeleceu-se como 18,50 pés de largura e a lata com altura de 17 polegadas, ao invés das 19 polegadas, usadas internacionalmente.

Em 1929, o projeto padrão oficial da quadra passou a ser vendido pela USSRA e o jogo de hardball começou a crescer.

A USSRA foi fundada em 1907, e, foi também neste ano em que se realizou o primeiro Campeonato Nacional de Squash de que se tem notícia, com John A.

Miskey da Philadelphia sagrando-se campeão.

Miskey repetiu a façanha em 1908 e 1910.

Sucedendo Miskey, o título de campeão nacional foi alcançado seis vezes, por Stanley W. Pearson, também da Philadelphia, entre 1915 e 1923.

Stanley Junior, filho de Stanley Pearson repetiu a façanha do pai, sagrando-se campeão em 1948.

Outros grandes jogadores, dignos de nota foram Charles M P Brinton (1941/42/46/47), G Diehl Mateer Jr (1954/56/61), Henri R Salaun ganhando o título quatro vezes entre 1955 e 1961.

Victor Niederhoffer dominou os anos 70 com 5 vitórias, Kenton Jernigan ganhou por tres vezes nos anos 80 e o mexicano Hector Barragan ganhou cinco vezes consecutivas entre 1990 e 1994. Com o advento do Circuito Profissional Americano, para o qual, clubes ao redor do Mundo eram incentivados a enviar seus melhores representantes, muitos jogadores de renome internacional alcançaram vitórias no US Open, desde os anos 50: Hashim Khan (4 vitórias), Mahmoud Kerim (4), Mohibullah Khan (5), Sharif Khan (9), Mark Talbott (5), Jahangir Khan (2) e Jansher Khan (3). Até meados da década de 80, só se praticava o hardball nos EUA, mas com o desenvolvimento da versão internacional ao redor do Mundo, pouco a pouco o "softball squash" passou a ganhar espaço no contexto americano.

Adicionalmente, a USSRA reconheceu quadras com largura de 20 pés como adequadas para o jogo de Squash.

Esta medida representou um grande passo, visto que um grande número de quadras de racketball poderiam ser economicamente convertidas para o jogo do Squash.

O começo da década de 90 viu uma grande conversão do hard para o softball Squash, nos EUA. Tendo como indicador o número de bolas vendidas para as duas versões do esporte, podemos afirmar que, em 1996, aproximadamente 80% do Squash praticado nos EUA se faz com a bola macia, ou seja, o padrão internacional.

Apesar de ainda existir muito debate a respeito, os fatos demonstram que a nova geração de praticantes de Squash nos EUA preferem amplamente a versão praticada no resto do Mundo.

Os jogadores norte-americanos foram também os primeiros a apreciar o jogo de duplas, com a versão de hardball sendo jogada em quadras medindo 45 por 25 pés.

O primeiro Campeonato Nacional de Duplas foi realizado em 1933, e atualmente jogo de duplas com bola dura suplanta imensamente a versão com bola macia.

#### Austrália e outras 123 nações

O jogo de Squash se difundiu rapidamente no seu início, sendo que os países com maior aceitação foram aqueles com forte influencia e/ou dominação britânica, tais como África do Sul, Índia, Paquistão, Egito, Austrália e Nova Zelândia.

Tida como a Nação de maior sucesso, em termos de Squash, Austrália viu o Squash nascer através dos militares ingleses, ali baseados.

Apesar do fato de que as primeiras quadras na Austrália foram construídas em 1913, no Melbourne Club, em Victoria, uma entidade para administrar o Squash só foi fundada em 1934.

Jogadores locais viram a necessidade de se estabelecer tal organização, daí surgindo a Squash Rackets Association of Austrália (SRAA).

Mas, foi somente nos anos 60 que o Squash realmente começou a crescer na Austrália.

Maior número de patrocinadores associados ao esporte, junto com a criação de instalações públicas para a prática de Squash possibilitaram uma certa Massificação de desporto.

O público presente às competições cresceu enormemente.

Tal crescimento possibilitou um êxito em âmbito internacional, com vários jogadores australianos galgando aos postos de campeões mundiais: Heather McKay, Ken Hiscoe, Geoff Hunt, Vicki Cardwell, Steve Bowditch, Rhonda Thorne e mais recentemente, Michelle e Rodney Martin.

A nível de campeões mundiais juniores, a Austrália proporcionou Peter Nance, Chris Robertson,

Robyn Lambourne, Sarah Fitz-Gerald e Rachael Grinham Geoff Hunt foi campeão mundial sete vezes, e, em oito ocasiões abocanhou o British Open, enquanto Heather McKay foi a mais vitoriosa jogadora de todos os tempos, mantendo o incrível recorde de jamais ter sido batida em uma competição internacional por 19 anos!

Em 1990 a SRAA passou a se designar Squash Austrália.

Muitas outras nações presenciaram um grande crescimento do Squash durante os últimos trinta anos.

O padrão típico de surgimento e crescimento foi o de um grupo pequeno de aficionados pelo esporte criando um núcleo, e as qualidades do jogo, pelo seu aspecto dinâmico, vibrante e de grande exercício cardiovascular promove o seu crescimento.

Tal fórmula se repetiu em países como Japão, Brasil Argentina, Coreia, Itália, Alemanha, Colômbia, Suécia, Singapura e muitos mais.

Ao redor do Mundo

No começo o Squash Internacional era controlado pela SRA, na Inglaterra e a USSRA, nos EUA, mas em 1966, representantes da Austrália, Índia, Nova Zelândia, Paquistão, África do Sul, EUA, Canadá e os Emirados Árabes se reuniram em Londres e concordaram com a criação da International Squash Rackets Association (ISRF), sendo a Assembléia Inaugural datada de 5 de Janeiro de 1967.

A ISRF manteve um bom ímpeto e se associou à Women's International Squash Federation em 1985.

Em 1992, foi re-batizada como World Squash Federation, reconhecendo assim que o esporte era internacionalmente conhecido como Squash, e não, Squash Rackets.

A World Squash Federation tem atualmente 109 membros.

É a única Federação Internacional do esporte reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (International Olympic Committee – IOC), e mantém responsabilidade pelas regras, especificações de quadras e material de jogo, arbitragem e treinamento.

A WSF mantém também o Calendário Mundial de Eventos e organiza e promove os Campeonatos Mundiais Masculino e Feminino, incluindo os de Juniores Masculino e Feminino, bem como os campeonatos de Master por faixa etária, categorias individual e por duplas.

A WSF incentiva e coordena programas de desenvolvimento do esporte, através das entidades representativas dos países filiados, e está atualmente trabalhando junto ao Comitê Olímpico Internacional visando a participação do Squash nos Jogos Olímpicos do ano 2000.

Squash tem sido jogado por mais de 130 anos, e tem crescido bastante nos últimos 30.

Mas nós dependemos de todos para continuar fazendo o Squash alcançar seu destino.

Se você quer ter um vício saudável, experimente Squash.

Squash no Brasil

A primeira quadra de Squash surgiu no Brasil no início deste século nas minas de ouro de Nova Lima – MG, trazida por engenheiros ingleses.

Em clube esportivo a primeira quadra surgiu no clube SPAC (São Paulo Athletic Club) na década de 30.

No final da década de 70 e início de 80, o primeiro boom do Squash começou com a construção de quadras em clubes e academias de São Paulo e Rio de Janeiro.

No final de 80 novas quadras foram construídas no Paraná, Rio Grande do Sul e Minas Gerais e também em Belém do Para.

A primeira federação a ser fundada foi a Federação Paulista de Squash Rackets em 20/11/1979. Depois veio a Federação de Squash do Rio de Janeiro, fundada por filho de ingleses liderados por John Hughes.

A Associação Brasileira de Squash foi fundada em 1985 tendo com seu primeiro Presidente – Carlos Salem.

Depois foram fundadas as federações de Minas Gerais (Marcus Guimarães e Alexandre Moreira), Paraná (Cassibo Buffara / José Baggio) e Rio Grande do Sul (Luiz Augusto Borges, Marcos Bastian e Emílio Fernandes).

A Confederação Brasileira de Squash foi oficialmente fundada no dia 21 de Junho de 1991 na

sede do Comitê Olímpico Brasileiro com apoio do então Presidente do COB, Dr. Andre Gustavo Richer e do Presidente da CBDT (Confederação Brasileira de Squash) – Dr. Aloisio Amorim.

Após a regularização das federações estaduais a CBS teve bacana play apostas desportivas primeira eleição em 1994 tendo sido eleito o Sr.

Fernando Montalverne, ex-presidente do Rio Squash Clube o único e principal clube de Squash do País. O Sr.

Fernando Montalverne foi reeleito por unanimidade em 1996.

A CBS filiou-se ao COB em 1994.

Hoje a CBS tem 8 (oito) federações filiadas incluindo as Federações de Santa Catarina (Nelson Ribeiro Neto), Brasília (Fernando Melo) e Espírito Santo (Luiz Cunha Lima).

Kiko Frisoni de São Paulo dominou o Squash Brasileiro e sul-americano desde seu início tendo sido o único deca-campeão brasileiro (10 vezes) e venceu no total 11 campeonatos Brasileiros e diversos campeonatos sul-americanos.

Juntamente com Paulo Troyano também de São Paulo, liderou o Squash Sulamericano ate o final da década de 80.

No feminino tivemos a paulista Denise Pastore, diversas vezes campeã brasileira e Sulamericana, depois tivemos Karen Redfern que desde o final da década de 80 ate os dias de hoje e uma das principais atletas brasileiras.

Também tivemos a mineira Flavia Roberts, a melhor brasileira classificada no ranking mundial em 17 lugar em 1988, que esta radicada na Inglaterra e somente a partir de 1994 começou a jogar por equipes brasileiras e tendo sido campeã brasileira em 1996.

E nos dias de hoje além das duas atletas temos a carioca Adriana Moura, diversas vezes campeã carioca e brasileira.

No masculino depois de Kiko Frisoni, tivemos o atleta Mário de Oliveira (do Paraná, mas radicado em São Paulo) e depois o Atleta do Rio de Janeiro, Luís Eduardo Borges (o feijão) sendo o primeiro atleta fora de São Paulo a conquistar um campeonato Brasileiro em 1994 e outro carioca surgiu com excelente nível, Paul Conolly Campeão Brasileiro em 1995 e Primeiro Campeão Mundial Universitário em 1996.

Paul sofreu uma seria contusão praticando esqui-aquatico e retorno as quadras no final de 1998. Outro grande atleta que após anos estando entre os melhores atletas, é Ronivaldo Santos Conceição, também de São Paulo sagrando-se Campeão Brasileiro em 1997 e Bi-Campeão em 1998.

Ronivaldo é um exemplo para o esporte brasileiro, sendo uma atleta negro (uma exceção no esporte) e humilde – iniciou com limpador de carros em clube, conquistou no esporte seu desenvolvimento e aprimoramento intelectual, esportivo, social e financeiro.

Um verdadeiro vencedor em nossa sociedade.

Hoje o Squash é praticado também nos estados de Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Para, Bahia, Pernambuco, Rio Grande do Norte, Alagoas, Ceara, Maranhão, Goiás, Sergipe; num total de 19 estados.

Hoje contamos com aproximadamente 35.

000 praticantes e 1.000 quadras.

No âmbito internacional também temos a Confederação Sulamericana e a Federação Panamericana de Squash, onde o Brasil participa efetivamente com o Secretario e membros nos comitês de arbitragem e de treinadores e desenvolvimento juvenil.

A Federação Panamericana de Squash é responsável direta pela participação do Squash nos Jogos Panamericanos e em bacana play apostas desportivas inclusão nos Jogos ODESUR (Sul-americanos) Jogos Centro Americanos (ORDECA) e Jogos Centro Americanos e do Caribe (ODECABE).

O Objetivo conjunto da World Squash Federation e de suas afiliadas, Federacion Panamericana de Squash, European Squash Raquets Federation, African Squash Federation, Asian Squash Federation e Oceania Squash Federation é a inclusão do Squash no Programa de Atenas 2004.

O que é?

Squash é um esporte jogado com raquetes e bolinha, com algum parentesco com tênis e frescobol.

A grande diferença é que o jogo é em uma sala fechada, coberta, onde todas as paredes e até vidros e porta podem ser utilizados.

A bola só é considerada fora se bater no teto ou acima de certa altura nas paredes.

Uma partida é jogada entre dois atletas (há também jogo em duplas, muito pouco utilizado).

A cada jogada, a bolinha tem que bater obrigatoriamente uma vez na parede da frente, podendo fazer tabela com qualquer parede lateral ou o vidro do fundo, na ida e/ou na volta.

Mas, só pode quicar no chão uma vez.

Quem conseguir fazer isso, e dificultar a vida do adversário para que ele não consiga, ganha o ponto.

Atualmente joga-se pelo sistema de pontos corridos (point-a-rally) onde todo rally é ponto, independente de quem sacou.

A partida pode ser em melhor de 5 ou de 3 games de 11 pontos.

O SQUASH é o esporte ideal para quem quer fazer exercícios e se divertir enquanto queima calorias, mas não tem tempo.

Por isso, é bastante popular entre executivos que querem praticar esportes para manter a forma, mas a vida agitada não lhe deixa muita margem para alternativas mais demoradas e complicadas.

Basta um tempinho, mesmo inferior a uma hora, para um exercício saudável.

E não depende da meteorologia, pode ser jogado a qualquer hora, quer chova quer faça sol.

Quem pode Jogar

SQUASH pode ser jogado em qualquer idade, normalmente a partir dos 8 anos, do sexo masculino ou feminino, e não é raro ver jogadores acima dos 60 batendo bacana play apostas desportivas bolinha com muita vitalidade.

Há quem pense que é um esporte muito desgastante e exige muito preparo físico. Depende.

Se você quer praticar de forma competitiva e profissional, vai ter que estar em muito boa forma como qualquer outro esporte.

Se você quer juntar atividade esportiva, lazer e social, praticando com pessoas de mesmo nível e faixa etária, é um esporte plenamente acessível, onde você pode manter e melhorar bacana play apostas desportivas forma física.

O SQUASH é muito difícil? Se você já jogou frescobol, pingue-pongue ou tênis, com 4 aulas de meia-hora já poderá jogar uma boa partida de squash, se divertir e queimar calorias.

Se nunca pegou em nenhuma raquete, vai precisar de 8 aulas para começar!**HISTÓRIA DO SQUASH**

Poucos esportes tiveram origens tão variadas como o squash.

Não existem, no entanto, dúvidas de que seja uma derivação do "rackets" – um esporte muito parecido com o tênis.

Com muita força e raiva, a primeira bolinha foi arremessada por um presidiário contra um dos muros da Penitenciária de Fleet Debtor, em Londres, mais ou menos no começo do século XIX. E foi, certamente, neste lugar que surgiram os primeiros sinais do squash moderno.

"Rackets" – O Irmão mais Velho

O "rackets" tem suas origens nos mais variados jogos com bola que se desenvolveram em diversas partes do mundo, como Índia e Inglaterra, e nas províncias bascas da Espanha e França.

Ao invés de raquetes eram usados pesados tacos de madeira, a bolinha era dura e as regras, poucas.

Em 1800, o "rackets" era um jogo muito popular na Inglaterra, sendo inclusive jogado também nas tavernas.

Harrow foi a primeira escola a praticar o jogo regularmente em 1822.

Aos poucos o "rackets" mudou das tavernas e prisões para os clubes, universidades e escolas.

O quartel general do esporte se transferiu para o Prince's Club em Londres, com seis campos.

Foi então que aconteceram os primeiros jogos universitários que continuaram até o fechamento do clube em 1866.

No ano seguinte foi aberto o Queen's Club onde aconteceu o campeonato britânico em fevereiro daquele ano – e a partir daí começaram os mais importantes campeonatos de "rackets". Sempre citado nos livros da época, o "rackets" foi enaltecido nas palavras escritas por William Hazlitt – famoso escritor inglês – que achava que, sobre todos os campos, deveria haver a seguinte inscrição: "Quem entra aqui, se esquece de si mesmo, dos seus amigos e de seu país". Ficou claro, então, que o squash tenha derivado do "rackets".

Um livro publicado em 1926 contém a seguinte afirmação: "o rackets é uma ótima forma dos principiantes de squash aprenderem o trabalho correto das pernas e para entenderem como a bola ricocheteia nas paredes da quadra".

Até 1908, quando Evan Noel conquistou o título masculino solo nas Olimpíadas de Londres, o "rackets" não era considerado um esporte olímpico.

Mais tarde, em 1932, 1933 e 1934 bacana play apostas desportivas filha Susan Noel conquistava o título de campeã de squash no British Open.

#### A Evolução do Squash

Na metade do século XIX, o novo esporte já era chamado de "Squash", nome que, em inglês, quer dizer esmagar, uma provável referência à nova bolinha, agora mais macia.

Nessa época, o squash era privilégio dos "gentlemen" londrinos e do exército britânico.

Da mesma forma que, quando a modalidade começou a ser divulgada no Brasil, no início da década de 70, também era um esporte exclusivo da elite.

#### Fundamentos e Jogadas

Paralela – Rebater a bola para que ela retorne na mesma direção.

Cruzada – Rebater a bola com o objetivo de inverter o lado do jogo para deixá-la mais longe do adversário, prejudicando bacana play apostas desportivas rebatida.

Boast – Jogada com as paredes laterais em que a bola chega à parede central com menor velocidade, obrigando o jogador a correr e evitar o segundo pique da bola no chão.

Drop – A rebatida é fraca para acertar a bola nas proximidades da linha de lata, como se fosse colocada a bola longe do alcance do adversário.

Lob – A bola faz uma parábola por cima do jogador com o objetivo de obrigá-lo a ir ao fundo da quadra.

Voleio – Rebater no ar, sem deixar a bola quicar.

É para intensificar o jogo e dificultar o posicionamento adversário.

Nick – Principal jogada no Squash.

Depois de tocar na parede frontal, a bola acerta no ponto de junção da parede lateral com o chão e não pula, impedindo a resposta do adversário.

#### Regras

Há necessidade de a bola sempre tocar na parede frontal antes de atingir o chão.

A bola pode quicar somente uma vez no chão depois de bater na parede frontal.

O saque deve ser arremessado acima da segunda demarcação e abaixo da terceira linha da parede.

O juiz decide sobre as irregularidades de um adversário nas tentativas de impedir ou atrapalhar a movimentação do concorrente nas raquetadas de rebatidas.

O árbitro pode instituir o LET quando considerar que o ponto deve ser novamente disputado, ou STROKE, dando o ponto a um jogador por julgar que este foi prejudicado pelo adversário em bacana play apostas desportivas vez de rebater.

#### Pontuação

Quando a bola bate duas vezes no chão o ponto é do adversário.

O jogador ganha um ponto se o adversário acertar no local determinado por uma chapa de lata que delimita o espaço do chão à primeira linha, ou acima da linha superior.

A partida é disputada em uma melhor de 3 games para amadores e 5 games para profissionais, 1ª e 2ª Classes.

Vence o game o jogador que atingir 15 pontos, sem vantagem, caso haja empate em 14 pontos o jogador que sofreu o empate decide se o game acaba em 15 pontos ou vai a 17 pontos.

Ao término de cada game há um intervalo de 90s.



## DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DA QUADRA DE INDIVIDUAL

Uma Quadra de squash é uma caixa retangular com quatro paredes verticais de alturas diferentes, sendo a Parede Frontal, Paredes Laterais e Parede do Fundo.

Ela tem um piso elevado e uma altura livre acima da área da quadra.

### DIMENSÕES

Distância da quadra entre as superfícies de jogo 9750 mm

Largura da quadra entre as superfícies de jogo 6400 mm Diagonal 11665 mm

Altura acima do piso da margem inferior da Linha da Parede Frontal 4750 mm

Altura acima do piso da margem inferior da Linha da parede do Fundo 2130 mm

Altura acima do piso da margem inferior da Linha de Saque na Parede Frontal 1780 mm

Altura acima do piso da margem superior da Madeira 480 mm

Distância para a margem mais próxima da Linha do Meio para a Parede do Fundo 4260 mm

Dimensões internas-esportes dos Quadrados de Saque 1600 mm

Distância de todas as linhas e da Madeira 50 mm

Altura Livre mínima cima do piso da quadra 5640 mm NOTAS 1.

A Parede Lateral tem um ângulo entre a Linha da Parede Frontal e a Linha da Parede do Fundo. 2.

O Quadrado de Serviço é um quadrado formado pela Linha do Meio, a Parede Lateral e mais duas linhas marcadas no piso. 3.

A Distância, largura e diagonal da quadra são medidas na altura de 1000 mm acima do piso. 4.

É recomendado que a Linha da Parede Frontal, Linha da Parede Lateral, Linha da Parede do Fundo e da Madeira, sejam modeladas para que desvie qualquer bola que as toque. 5.

A Madeira não deve se Distanciar da Parede Frontal mais que 45 mm. 6.

É recomendado que a porta da quadra fique no centro da Parede do Fundo. 7.

As configurações gerais de uma Quadra de Squash, suas dimensões e suas marcações estão ilustradas no diagrama numero 1.

### CONSTRUÇÃO

Uma Quadra de Squash pode ser construída de inúmeros materiais providenciando que tenha um rebote da bola característico e seja segura para jogar; entretanto, a WSF publica uma Especificação de Quadras de Squash que contem padrões recomendados.

Os padrões devem ser feitos para jogos competitivos como requerido pela National Governing Body of Squash.

### DESCRIÇÃO E DIMENSÕES DA QUADRA DE DUPLAS

A descrição, dimensão e notas e construção devem ser as mesmas para a Quadra Mundial Individual exceto para:

Largura da quadra entre as superfícies de jogo 7620 mm

### ESPECIFICAÇÕES DA BOLA DE SQUASH PADRÃO DE PONTO AMARELO

A seguinte especificação é o padrão para a bola de ponto amarelo a ser usada sob as Regras de Squash.

Diâmetro (milímetros): 40.0 + ou - 0.5  
Peso (gramas): 24.0 + ou - 1.0

Dureza (N/mm): 23 graus C. 3.2 + ou - 0.4

Resistência da junta (N/mm): 6.0 mínimo

Capacidade de Rebote (- de 100 polegadas/254 cm) lançada de 254 cm acima do solo: 23 graus C. 12% mínimo 45 graus C. 26% - 33% NOTAS 1.

Os procedimentos totais para testar bolas das especificações acima estão disponíveis na WSF. 2. Nenhuma especificação foi feita para aumentar ou diminuir a velocidade da bola, que pode ser usada por jogadores com bastante ou pouca habilidade ou em quadras onde as condições são quentes ou frias, daquelas usadas para determinar as especificações do ponto amarelo.

Super lenta - Ponto Amarelo

Lenta - Ponto Branco ou Ponto Verde

Media - Ponto Vermelho Rápida - Ponto Azul 3.

Bolas de Ponto Amarelo que são usadas em Campeonatos Mundiais ou em jogos de padrão similar devem ter as especificações acima mas testes subjetivos adicionais serão feitos pela WSF

com jogadores de igual nível para determinar a conveniência da bola nominada para uso em Campeonatos.

## DIMENSÕES DA RAQUETE DE SQUASH

Comprimento Máximo: 686 mm

Espessura Máxima, medida nos ângulos direitos do cabo: 215 mm

Comprimento Máximo das Cordas: 390 mm

Área Máxima do Encordoamento: 500 cm<sup>2</sup>

Largura Mínima de qualquer estrutura (medida na superfície das cordas): 7 mm

Profundidade Máxima de qualquer estrutura (medida nos ângulos direitos da superfície das cordas): 26 mm

Raio Mínimo da curvatura de fora da estrutura em qualquer ponto: 50 mm

Raio Mínimo da curvatura de qualquer margem da estrutura: 2 mm  
PESO  
Peso Máximo: 255 mg

## CONSTRUÇÃO

a) A cabeça da raquete é definida como a parte da raquete contendo ou circundada pela área encordoada.

b) Cordas e os finais da corda devem estar dentro da cabeça da raquete, ou em casos onde não dêem para ficar na parte de dentro devido ao material da raquete ou modelo, devem ser protegidas por uma fita seguramente colocada.

c) Os protetores da cabeça devem ser feitos de um material flexível que não tenham e nem criem pontas afiadas após contatos com o piso ou paredes.

d) Os protetores da cabeça deve ser de material branco ou despigmentado.

Onde por razões visuais o fabricante decide usar protetores coloridos, ele deve demonstrar para a satisfação da WSF que o protetor não deixe marcas coloridas nas paredes ou no piso da quadra após contato.

e) A estrutura da raquete deve ser de uma cor e/ou material que não vá marcar as paredes ou piso após o impacto de uma jogada normal.

f) Cordas devem ser de tripa, nylon ou um material substituto, desde que não seja de metal.

g) Somente duas fiadas de cordas podem ser permitidas e estas devem ser intercaladas alternadamente e o padrão de encordoamento deve ser uniforme e formar um plano simples na cabeça da raquete.

h) Qualquer utensílio, como por exemplo anti-vibradores, colocados em qualquer parte da raquete deve ser usado somente para limitar ou prevenir quebras ou vibrações, e ser de um tamanho razoável e colocado no lugar do propósito.

Eles não devem ser colocados em qualquer parte do encordoamento perto da área de golpe (definida como a área formada pelas cordas entrelaçadas.)

i) Não deve existir partes encordoadas na raquete que permita a passagem de uma esfera maior do que 50 mm de diâmetro,

j) A construção total da raquete incluindo a cabeça deve ser simétrica no centro da raquete em uma linha desenhada verticalmente através da cabeça e cabo e esta sendo olhada para a bacana play apostas desportivas face.

k) Todas as mudanças nas especificações das raquetes serão objetos de estudo no período de dois anos antes de se tornar aceito.

A World Squash Federation irá decidir na questão de quando qualquer raquete ou protótipo atende com as especificações acima, ou é diferentemente aprovada ou não aprovada para jogar e irá usar guias para assessorar na interpretação acima.

## VESTUÁRIO DO JOGADOR

Organizadores podem especificar regulamentos a respeito do vestuário do jogador, que deve estar em conformidade com o seu torneio particular ou torneios.

## ÓCULOS DE PROTEÇÃO

Apesar de o risco de contusão no Squash ser muito pequeno, é recomendado que, para se evitar uma contusão no olho, é de extrema importância para um jogador o uso correto de óculos de proteção manufaturados em um Padrão Nacional apropriado durante toda a duração da partida. É de responsabilidade do jogador se assegurar que a qualidade do produto usado é satisfatório

para o propósito.

#### Equipamentos Raquetes

Os iniciantes devem geralmente, escolher uma raquete mais barata para começarem a aprender o esporte.

Existem muitos tipos de raquetes no mercado atualmente.

Escolha um distribuidor de confiança que possa lhe instruir qual a melhor para bacana play apostas desportivas habilidade.

Sempre escolha uma que lhe proporcione conforto, quanto mais leve melhor para os iniciantes.

Uma raquete pesada vai gerar muita força quando bater na bola portanto fique de olho nas cores, muitas vezes cada cor significa variação de velocidades.

Não se esqueça também da sacola para carregá-las, é uma maneira de preservar suas raquetes no transporte.

#### Bola

Antes de começar a jogar, aqueça a bola antes de partir para o jogo propriamente dito.

Caso contrário ela não irá quicar com facilidade durante o jogo.

Você poderá conseguir este efeito batendo a bola na parede várias vezes, isso aumentará a temperatura da bola, fazendo com que ela tenha maior maciês e quique com facilidade.

#### Tênis

Evite jogar Squash com tênis para corrida, geralmente peça um apropriado para Squash.

Ele permitirá que você se equilibre e se movimente com mais facilidade dentro da quadra.

Além disso algumas quadras exigem que o tênis seja de borracha ou branco, afim de não estragar o piso da quadra.

#### Vestimenta

Procure usar uma roupa que seja confortável e justa ao mesmo tempo, para permitir movimentos livres e se seu time exigir uniforme dê preferência ao mesmo.

#### A quadra

A quadra pode ser identificada de acordo com o desenho abaixo:

O jogo de Squash é geralmente praticado em duplas ou individual e o saque é feito por um jogador de dentro dos quadrados nas laterais da quadra em direção a parede frontal.

Veja as definições abaixo das partes da quadra Regras – Resumo

Cada jogador tem direito a 5 minutos de aquecimento antes do jogo ser iniciado.

Isso é feito lançando a bola para o oponente para que se acostume com a quadra e aqueça a bola antes do jogo.

Após o aquecimento um jogador gira a raquete para fazer a chamada (tipo cara ou corôa) do difícil ou fácil, para decidir quem vai começar a sacar.

O jogador iniciante deve sempre sacar na região de saque (quadrado pequeno).

Durante o jogo, o jogador pode escolher em qual dos quadrados quer sacar, mas não pode repetir o mesmo lado duas vezes seguidas.1.

O Jogo de Squash é disputado entre dois jogadores, cada um usando uma raquete, com uma bola e numa quadra, todas as três de acordo com as dimensões padronizadas da WSF.

#### 2.O Escore

CONTAGEM OFICIAL DE UMA PARTIDA DE SQUASH – Portaria CBS / n: 005 – 2005

A partir do dia 01 de Julho de 2005, atendendo as exigências da World Squash Federation, todas as partidas oficiais nas etapas das federações estaduais de squash, assim como nos campeonatos brasileiros de squash, deverão usar a contagem oficial da WSF, da qual a CBS é filiada da seguinte forma:

Amadores, Juvenis, Masters, Profissionais Masculino e Feminino até 9 pontos com vantagem.

Duplas até 15 ou 9 pontos sem vantagem.

Imprimam e distribuam em seus clubes/academias filiadas para que todos os jogadores tomem ciência.

Abaixo um resumo das 2 Regras vigentes partir de 2001.

SQUASH SIMPLES – INDIVIDUAL 2.

O Escore (A contagem de pontos)

Uma partida se constituirá de uma melhor de três ou cinco games, conforme a opção dos promotores da competição.

Cada game é disputado até nove pontos, isto é, o jogador que primeiro completar nove pontos ganha o jogo, exceto quando, em acontecendo pela primeira vez o empate em oito pontos, o receptor pode optar, antes de ser servido o próximo saque, pela continuação do game até nove pontos (Set One) ou até dez pontos (Set Two), quando então o jogador que primeiro marcar mais dois pontos, ganha o game.

O receptor deve, em qualquer dos casos, indicar claramente a bacana play apostas desportivas opção ao Marcador, Árbitro e para seu adversário. SQUASH DUPLAS 2.

O Escore (A contagem de pontos)

Uma partida se constituirá de uma melhor de três ou cinco games.

Todos os games em qualquer partida devem ser de quinze ou de nove pontos.

A escolha pelo número de games em uma partida e o número de pontos por game, é uma opção dos promotores da competição.

Se cada game é de quinze pontos, o lado que completar quinze pontos ganha o game, exceto se o escore for anunciado quatorze iguais pela primeira vez, o lado receptor deve decidir antes do próximo serviço ser feito, que o game será de quinze pontos (conhecido como Set one) ou de dezessete pontos (conhecido como Set three), quando então o lado que marcar mais três pontos vence o game.

Se cada game é de nove pontos, o lado que completar nove pontos ganha o game, exceto se o escore for anunciado oito iguais pela primeira vez, o lado receptor deve decidir antes do próximo serviço ser feito, que o game será de nove pontos (conhecido como Set one) ou de onze pontos (conhecido como Set three), quando então o lado que marcar mais três pontos vence o game.

Pontos

Os pontos somente podem ser marcados pelo sacador.

Quando o sacador ganha a jogada, ele marca um ponto; quando o receptor ganha a jogada, ele se torna sacador.

4.O Saque4.

1 O jogo começa com um saque e o direito de sacar é decidido pelo giro de uma raquete.

Dai em diante, o sacador continua a sacar até que perca uma jogada, quando então seu adversário se torna sacador, e este procedimento continuara durante a partida.

No início do segundo e de cada game subsequente, o ganhador do jogo anterior saca primeiro.4.

2 Ao início de cada game e de troca de sacador, o sacador tem a escolha de que lado sacara e dai em diante, alternara o lado, enquanto permanecer o sacador.

No entanto, se uma jogada terminar num let, o sacador devera sacar novamente do mesmo lado.

Nota para os Oficiais- Se parecer que o sacador pretenda sacar do lado errado, ou ambos jogadores parecerem indecisos sobre o lado correto, o Marcador deve avisar qual o lado correto.

Se o Marcador cometer um erro no aviso, ou se houver qualquer discussão, o Árbitro deve decidir qual o lado correto.4.

3 Para sacar, a bola deverá ser largada ou lançada no ar antes de ser golpeada.

Se um jogador, tendo largado ou lançado a bola, não fizer menção de golpea-la, a bola deve ser largada ou lançada outra vez para aquele saque.4.

4 Um saque não é bom e o sacador perde a vantagem se: 4.4.

1 A bola, depois de ser largada ou lançada para o saque, tocar uma parede, o piso, teto ou quaisquer objetos suspensos das paredes ou teto antes de ser golpeada – Chamado "Falta".4.4.

2 No momento de golpear a bola, o sacador não tiver parte de um dos pés em contato com piso dentro da área de saque ou alguma parte deste pé estiver tocando a linha limitadora da área de saque (parte deste pé pode se projetar sobre esta linha, desde que ele não toque na linha) – Chamado "Foot-Fault".4.4.

3 O sacador fizer uma ou mais tentativa de golpear a bola, mas falhar em faze-la.– Chamado "Not up".4.4.

4 A bola não for golpeada corretamente.– Chamado "Not up".4.4.

5 A bola for para fora.– Chamado "Fora".4.4.

6 A bola é sacada contra qualquer outra parede da quadra, antes da parede frontal.– Chamado "Falta".4.4.

7 A bola é sacada para o chão ou na ou abaixo da linha de saque.

– chamado "Falta" se for acima da lata e "Baixa" se for para o chão ou na lata.4.4.

8 O primeiro pique da bola, a não ser que seja voleada pelo recebedor, caia no piso antes ou fora do quarto posterior da quadra oposto ao lado do sacador.– Chamado "Falta".4.

5 O sacador não devesa sacar até que o marcador tenha anunciado o escore (o placar) Nota para os Oficiais -O marcador não devesa retardar o jogo pelo anúncio da contagem do escore. Entretanto, se o sacador sacar ou tentar sacar, antes do anúncio de contagem do escore, o Árbitro devesa paralisar o jogo e solicitar ao sacador que espere até que o anúncio do escore tenha sido feito por completo.

5.O jogo

Após um bom saque ser feito, os jogadores golpeiam a bola alternadamente até que um ou outro deixe de fazer um bom retorno, a bola deixar de estar em jogo de acordo com as regras, ou a uma chamada do Marcador ou Árbitro.

6.Bom Retorno6.

1 Um retorno é bom se a bola, antes de ter tocado mais de uma vez o piso, for devolvida corretamente pelo batedor de encontro a parede frontal acima da lata, sem primeiro tocar o piso ou qualquer parte do corpo do adversário, ou a raquete, corpo ou vestuário, desde que a bola não seja golpeada para fora.6.

2 Não será considerado um bom retorno, se a bola tocar a lata antes ou depois de ter tocado a parede frontal e antes de tocar no piso, ou se a raquete não estiver na mão do jogador quando a bola for golpeada.7.

Continuidade do Jogo

Depois que o primeiro saque for feito, o jogo deve ser contínuo, a não ser que:7.

1 A qualquer hora, o jogo pode ser suspenso, devido a má iluminação ou outras circunstâncias além do controle dos jogadores, pôr um período que o Árbitro deve decidir.

O escore deve permanecer o mesmo.

Se uma outra quadra estiver disponível quando a quadra em questão permanecer inadequada, a partida pode ser transferida para ela, se os dois jogadores concordarem ou se decidido pelo Árbitro.

Na eventualidade do jogo ser suspenso pelo dia, o escore deve permanecer, a não ser que os dois jogadores concordem em recomeçar a partida outra vez.7.

2 Um intervalo de noventa segundos deve ser permitido entre todos os games.

Jogadores podem deixar a quadra durante tal intervalo, mas devem estar prontos para resumir o jogo no final do tempo dado.

Pôr mutuo acordo dos jogadores, o jogo pode ser continuado antes do intervalo de tempo de noventa segundos acabar.(G1)7.

3 Se um jogador convencer o Árbitro da necessidade de mudança de equipamento, vestuário ou calçado, o jogador poderá deixar a quadra, mas ele deve efetuar a troca o mais rápido possível e deve ser permitido um período de noventa segundos para este propósito.7.

4 Quando faltarem 15 segundos para o término do tempo permitido de noventa segundos, o Árbitro deve anunciar "Quinze segundos", para avisar aos jogadores para estarem prontos para reiniciar o jogo.

No fim deste intervalo, o Árbitro deve anunciar "Tempo".

E da responsabilidade dos jogadores permanecerem nas proximidades da quadra para poderem ouvir os anúncios de "Quinze Segundos" e "Tempo".

Nota para os Oficiais A.

Se um dos jogadores não estiver pronto para reiniciar o jogo depois do anúncio "Tempo", o Árbitro aplicará as disposições da Regra 17.B.

Se nenhum dos jogadores estiver pronto para reiniciar o jogo depois do anúncio de "Tempo", o Árbitro aplicará as disposições da Regra 17 para ambos os jogadores.7.

5 No caso de contusão de um jogador, o Árbitro deve aplicar o previsto na Regra 16.(G2)7.

6 O árbitro deverá aplicar o previsto na Regra 17 ao jogador, que, na opinião do Árbitro, retarda desnecessariamente o jogo.

Tal retardamento poderá ser causado pôr: 7.6.

1 Preparação demasiadamente vagarosa para sacar ou receber o saque.7.6.

2 Discussão prolongada com o Árbitro.7.6.

3 Demora em voltar a quadra, que deixara de estar em acordo com os termos das Regras 15.1, 7.2 ou 7.3 (G3)7.

7 Se um objeto, além da raquete do jogador, cair no piso da quadra enquanto o rally estiver em andamento, os requisitos são: 7.7.

1 O Árbitro, ao notar o objeto caído, deve parar o jogo imediatamente.7.7.

2 O jogador notando o objeto caído, pode parar o jogo e apelar pôr um let.7.7.

3 Se o objeto cair de um jogador, então aquele jogador deve perder a jogada, ao menos se a Regra 7.7.

5 for aplicada ou ao menos se a causa foi uma colisão com o adversário.

No último caso, um let deve ser concedido, exceto se um apelo pôr interferência for feito, o Árbitro deve aplicar o previsto na Regra 12.7.7.

4 Se o objeto cair de outro lugar, e não de um jogador, um let deve ser concedido, ao menos que a Regra 7.7.5 seja aplicada.7.7.

5 Se um jogador tiver feito claramente uma jogada vencedora quando o objeto cair no piso da quadra, então aquele jogador deve ganhar a jogada.7.

8 se um jogador deixar cair a bacana play apostas desportivas raquete, o Árbitro pode deixar que o rally continue, ao menos que a Regra 12, 13.1.1, 13.1.

3 ou 17 seja aplicada.8.

Como ganhar as jogadas

Um jogador ganha uma jogada:8.

1 De acordo com a Regra 4.

4, quando o jogador for o recebedor.8.

2 Se o adversário deixar de fazer uma boa devolução da bola, quando ele for o batedor, a não ser que seja concedido um let ou um Stroke ao adversário.(G4)8.

3 Se a bola tocar em seu adversário (incluindo qualquer coisa que ele use ou carregue), sem interferência, quando o adversário é o não batedor, salvo disposição em contrario pelas Regras 9 e 10.

Se ocorrer uma interferência, então o previsto na Regra 12 se aplica.

Em todos os casos, o Árbitro deve julgar de acordo.8.

4 Se um Stroke for concedido para um jogador pelo Árbitro conforme o disposto nas Regras.

9.Atingindo

O ADVERSÁRIO com a bola: Se a bola, antes de alcançar a parede frontal, atingir o adversário do batedor (incluindo qualquer coisa que ele use ou carregue), a bola deixara de estar em jogo, e:9.

1 Ao menos que a Regra .

.9.

2 seja aplicada, o batedor deve ganhar a jogada, se o retorno teria sido bom e a bola estivesse na trajetória de atingir a parede frontal, sem primeiro tocar em qualquer outra parede.9.

2 Se o retorno tiver sido bom, mas o batedor ou tivesse seguido a bola e girado, ou a bola passasse em volta do batedor que, em qualquer dos casos, golpeia a bola pelo lado direito do corpo depois que a bola passou pela esquerda (ou vice versa), então um let deve ser concedido em todos os casos.

Nota para os Oficiais- Se o batedor seguiu a bola e girou, ou se a bola passou em volta do batedor, e o batedor decidir não continuar a jogada devido a possibilidade de atingir o adversário, então o batedor pode apelar pôr um let.

O Árbitro não deve negar um let se, na opinião do Árbitro, existiu uma razoável possibilidade disto ocorrer e o batedor iria fazer um bom retorno.9.

3 Se a bola tiver atingido ou fosse atingir qualquer outra parede e o retorno teria sido bom, um let deve ser concedido, exceto se, na opinião do Árbitro, uma jogada vencedora foi impedida, e neste caso, o batedor deve ganhar um Stroke.

Nota para os Oficiais O Stroke concedido conforme descrito na Regra 9, não se aplica ao giro, bola passando em volta do batedor, ou segundas tentativas.9.

4 Se o retorno não teria sido bom, o batedor deve perder a jogada.

Nota para os Oficiais Quando um jogador foi atingido pela bola, como descrito na Regra 9, o Árbitro deve julgar a trajetória da bola e tomar a decisão apropriada.10.

Outras tentativas para golpear a bola

Se o goleador golpear e não atingir a bola, poderá fazer outras tentativas para golpear.

Se, depois de não ter sido atingida, a bola tocar em seu adversário (incluindo qualquer coisa que ele use ou carregue), então, na opinião do Árbitro:10.

1 Se o golpeador pudesse ter feito uma boa devolução, um let deve ser concedido, ou10.

2 Se o golpeador não pudesse ter feito uma boa devolução, o batedor deve perder a jogada.

Se qualquer outra tentativa for bem sucedida mas resultar em uma boa devolução e não alcançar a parede frontal em virtude de tocar no adversário do golpeador, ou qualquer coisa que ele use ou carregue, em todas estas circunstâncias será concedido um let.

Se qualquer outra tentativa não fosse atingir a parede frontal, o golpeador perde a jogada.

Um let e um golpe duvidoso, o saque ou a jogada em consequência da qual e concedido um let não contara e o sacador deve sacar outra vez do mesmo lado.16.4.1 Auto-inflingido.16.4.

2 Causado acidentalmente pelo adversário, ou 16.4.

3 Causado pelo jogo ou ação deliberada ou perigosa do adversário.

OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS.Em 16.4.2 e 16.4.

3 acima, o árbitro determinará se a contusão é genuína.B.

O árbitro não devesse interpretar as palavras "Motivado Acidentalmente pôr seu Adversário" para incluir a situação em que a contusão do jogador for resultante do mesmo ocupar uma posição desnecessariamente próxima de seu adversário.Na regra 16.4.

1 o arbitro exigira que o jogador continue a jogar; ou concedera o game, aceitara o intervalo de um minuto e meio e depois continuara a partida; ou concedera a partida.Na regra 16.4.

2 o árbitro concidera um tempo razoável para o jogador contundido recuperar-se, levando em consideração o cronograma da competição.Na regra 16.4.

3 o arbitro concedera a partida ao jogador contundido.

## 11.Apelos

Apelos ao árbitro de acordo com a regra 11 deverão ser feitos com as palavras "Apelo pôr Favor".

Em todos os casos previstos na regra 12, quando for desejado um let ou um Stroke, devesse ser feita uma apelação ao arbitro com as palavras "Let, pôr Favor".

O jogo será então interrompido ate que o arbitro tenha feito a bacana play apostas desportivas decisão.

Se uma apelação de acordo com a regra 11 não for permitida, devesse prevalecer a decisão do marcador.

Se o arbitro estiver em duvida, ele devesse conceder um let, exceto o disposto na Observação aos Árbitros na regra 11.2.2.

Apelações rejeitadas aso consideradas em cada situação especifica a seguir.

OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS Jogadores que fizerem um gesto apontador durante uma jogada deverão ser advertidos de que tal ação não e uma forma reconhecida de apelação.11.1

Apelos no saque11.1.

1 No caso do marcador anunciar "Fora" ou "Foot-Fault" no saque, o sacador pode apelar.

Se a apelação for aceita, será concedido um let.11.1.

2 Se o marcador deixar de anunciar "Fora" ou "Foot-Fault" no saque o recebedor pode apelar imediatamente ou no fim da jogada, se ele tiver disputado a jogada.

Se o apelo for aceito, o recebedor ganhara a jogada.11.

2 Apelos durante o jogo, não decorrentes do saque 11.2.

1 Um apelo pode ser feito contra qualquer decisão do marcador.11.2.

3 Se o marcador tiver anunciado bola "Fora", "Não Acima" ou "Baixa" depois da devolução de um jogador, este poderá apelar.

Se o apelo for aceito, será concedido um let, exceto se, na opinião do árbitro: O anúncio do marcador tiver interrompido uma devolução indefensível, um Stroke devera ser concedido ao jogador.

O anúncio do marcador tiver interrompido ou impedido uma devolução indefensível pelo adversário, um Stroke devera ser concedido ao adversário.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

No último caso o árbitro também deverá conceder um Stroke ao adversário, se estiver em dúvida quanto ao acerto de decisão do marcador.11.2.

3 Se o marcador não anunciar bola "Fora", "Não Acima" ou "Baixa" depois da devolução de um jogador, o adversário pode apelar imediatamente ou no fim da partida, se ele tiver disputado a jogada.

Se a apelação for aceita, o árbitro deverá conceder um Stroke ao adversário.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS A.

Nenhum apelo de acordo com a regra 11 pode ser feito após a devolução de um saque em relação a qualquer coisa que tenha ocorrido antes daquele saque.B.

Se houver mais de uma apelação numa jogada, o árbitro devera considerar cada apelação na ordem em que as situações ocorreram.C.

Se uma devolução for anunciada "Não Acima" pelo marcador e subseqüentemente vai "Baixa" ou "Fora", o árbitro, se houver apelo, e se ele inverter a marcação do marcador, ou estiver em dúvida, devera então basear-se na ocorrência subsequente.

#### 12. Interferência 12.

1 Depois de golpear a bola, o jogador devera fazer o máximo esforço para não obstruir seu adversário, isto e:12.1.

1 Um jogador deve fazer o máximo de esforço para proporcionar ao seu adversário uma boa visão da bola.12.1.

2 O jogador devera fazer todo o esforço para não obstruir o adversário no movimento direto deste para a bola.

Simultaneamente o adversário devera fazer todo o esforço de chegar a bola e sempre que possível golpear-la.12.1.

3 O jogador devera fazer todo o esforço para permitir ao seu adversário liberdade para golpear a bola.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

A liberdade de golpear a bola deve incluir uma razoável distancia para a armação do golpe com a raquete sendo levada para traz, para atingir a bola e para continuar o movimento.12.1.

4 O jogador deve fazer o máximo esforço para possibilitar ao seu adversário, tanto quanto a posição do mesmo o permita, liberdade para golpear a bola diretamente contra a parede frontal ou uma das paredes laterais ate aproximadamente um metro da parede frontal.

Se um jogador não aplicar um dos requisitos da regra 12.

1 (1 a 4) acima, se fez ou não todo o esforço neste sentido; então terá ocorrido uma interferência.12.

2 Se tiver ocorrido qualquer tipo de interferência e, na opinião do árbitro, o jogador não tiver feito todo o esforço para evitar de provocá-lo, o árbitro deverá, sob apelação, ou interrompendo o jogo sem aguardar uma apelação, conceder um Stroke ao adversário, desde que o adversário estivesse em condição de fazer uma boa devolução.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS – No caso da regra 12.

1 a apelação deverá ser imediata.12.

3 Entretanto, se a interferência tiver ocorrido, mas na opinião do árbitro o jogador tiver feito todo esforço para evitá-la, e o adversário pudesse ter feito uma boa devolução, o árbitro deverá, sob apelação, ou interrompendo o jogo sem aguardar uma apelação, conceder um let, exceto quando o adversário for impedido de efetuar uma devolução indefensível pôr tal interferência do jogador.



Neste caso o árbitro concedera um Stroke ao adversário.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS.

Um jogador que de seguimento a jogada a despeito da interferência, perde o direito de apelar aquela interferência.B.

Quando o adversário de um jogador "A" criar bacana play apostas desportivas própria interferência, o arbitro devera estabelecer que aquela interferência não ocorreu, salvo se o jogador "A" tiver contribuído neste sentido.12.

4 Quando, na opinião do árbitro, um jogador se abstém de golpear a bola, que no caso tivesse sido golpeada, teria ganho indubitavelmente a jogada nos termos da regra 9.1 e 9.2, um Stroke devera ser concedido ao mesmo.12.

5 Se qualquer jogador fizer um contato físico desnecessário com o seu adversário, o árbitro pode paralisar o jogo, caso o mesmo não tenha sido interrompido e conceder um Stroke cabível. OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS.

A pratica de impedir um adversário em seus esforços para golpear a bola comprimindo perturbando a bacana play apostas desportivas visão, e altamente prejudicial ao jogo.

Contatos físicos desnecessários também são prejudiciais, bem como perigosos.

Os árbitros não deverão hesitar em aplicar as regras 12.2 e 12.5.B.

As palavras "Não Obstruir" na regra 12.1.

2 devem ser interpretadas de maneira a incluir o caso de um adversário ter que esperar pôr uma excessiva continuação do movimento da raquete após atingir a bola na marcação de um golpe, quando a raquete e excessivamente levada para traz, podendo haver interferência.

Neste caso, desde que o adversário tenha feito todo o esforço para evitar tal interferência, se o golpeador pedir um let não devera ser concedido em um Stroke.C.

Quando, na opinião do arbitro, a armação ou a complementado de um golpe de um jogador for excessivo e for considerado perigoso, o arbitro aplicara a regra 17.13.

Let – Quando conceder13.

1 Um let poderá ser concedido:13.1.

1 Se, devido a posição do golpeador, seu adversário for incapaz de evitar ser tocado pela bola antes de ser feita a devolução.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

Esta regra devera ser interpretada para incluir os casos em que o golpeador encontra-se na frente de seu adversário e torna impossível a este ver a bola, ou em que o jogador arme como se fosse golpear a bola e mude de idéia no ultimo momento, preferindo deixar que a bola atinja a parede posterior, e a bola, em qualquer dos casos, atinja seu adversário, que esta entre o golpeador e a parede posterior.

Isto, no entanto, não deve ser considerado como conflitante com as obrigações do arbitro sob a regra12.13.1.

2 Se a bola, em jogo, tocar em qualquer objeto no chao.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

Os árbitros deverão impedir que os jogadores coloquem objetos no chao.13.1.

3 Se o golpeador se abster de golpear a bola devido ao receio razoável em ferir o seu adversário.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

Esta regra devera ser interpretada para incluir o caso do golpeador que quiser rebater a bola na parede posterior.13.1.

4 Conforme o disposto na regra 12.13.1.

5 Se, na opinião do arbitro, qualquer dos jogadores for distraído pôr uma ocorrência dentro ou fora da quadra.13.1.

6 Se, na opinião do arbitro, as condições da quadra tiverem afetado o resultado da jogada.13.2 . Será concedido um let:13.2.

1 Se o recebedor não estiver preparado e não tentar devolver o saque.13.2.

2 Se a bola furar durante a jogada.13.2.

3 Se o arbitro for solicitado para decidir um apelo e for incapaz de faze-lo.13.2.

4 Se uma boa devolução tiver sido feita e a bola tiver sadio da quadra com o impulso do primeiro toque no chão.13.2.

5 De acordo com as regras 9, 10, 11, 16.1, 17 e 19.5.

Para que seja concedido um let em qualquer das regras13.1 (2 a 6) e 13.2.

5 acima, o golpeador precisa ter feito uma boa devolução.13.

3 Nenhum let será concedido, se o jogador tiver feito uma tentativa de golpear a bola, exceto quando as disposições das regras 9, 10, 11, 13, 16.1, 17 e 19.5 prevêm um let.13.

4 A não ser que seja feito um pedido pôr um dos jogadores, nenhum let será concedido, exceto, quando as disposições das regras 9, 10, 12, 13, 16.1, 17 e 19.5.

14.A Bola14.

1 Se a bola furar durante o jogo, deverá ser imediatamente substituída pôr uma outra bola.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

O Árbitro decidirá se uma bola esta furada ou não.14.

2 A qualquer momento, quando a bola não estiver efetivamente em jogo, ela poderá ser substituída por uma nova por consentimento mútuo dos jogadores ou por pedido de qualquer um deles, a critério do árbitro.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

Qualquer jogador ou o arbitro pode examinar a bola em qualquer ocasião em que a mesma não estiver em jogo, a fim de verificar o seu estado.14.

3 Se a bola estiver furada mas tal fato não tiver sido estabelecido durante a disputa de uma jogada, um let para a jogada durante a qual a bola furou não poderá ser concedido, uma vez que, ou o recebedor tentou responder o saque subsequente ou o sacador serviu seu "hand-out".14.

4 Quando um jogador quiser indicar que a bola esta furada, a indicação deverá ser feita antes da devolução do próximo saque pelo recebedor ou, se for a jogada final do jogo, imediatamente após a jogada.14.

5 Se um jogador parar durante uma jogada para indicar que a bola esta furada, apenas para averiguar logo depois que isto não acontece, estão aquele jogador perdera a jogada.

15.Aquecimento15.

1 Imediatamente antes do inicio da partida, o árbitro permitirá na quadra de jogo, um período não superior a 5 minutos aos 2 jogadores em conjunto, para aquecimento da bola a ser usada na partida.

Faltando ainda 2 1/2 minutos do período de aquecimento, o arbitro informara aos jogadores que eles usaram metade do seu tempo de aquecimento com o anuncio de "Meio Tempo" e providenciara que mudem de lado, salvo decisão contraria pôr acordo mutuo.

O arbitro informara também quando o período de aquecimento tiver terminado com a expressão "Tempo".

No caso dos jogadores preferirem aquecer-se separadamente na quadra de jogo, o arbitro concedera ao primeiro jogador um período de 3 1/2 minutos e ao seu adversário 2 1/2 minutos. No caso de aquecimento em separado, a escolha em aquecer-se primeiro será decidida pelo giro de uma raquete.15.

2 Quando uma bola for substituída de acordo com a regra 14 ou quando a partida for reiniciada após uma demora considerável, o arbitro permitira que uma nova bola seja aquecida a condição de jogo.

O jogo será reiniciado a ordem do arbitro ou pôr acordo mutuo entre os jogadores, o que ocorrer em primeiro lugar.

#### AOS ÁRBITROS

O arbitro assegurara que os dois jogadores aqueçam a bola corretamente (Regra 15.1 a 15.2).

Um aquecimento incorreto será considerado com a aplicação da regra 17.15.

3 Entre os jogos a bola devera ficar a vista no piso da quadra e não devera ser golpeada pôr qualquer um dos jogadores, exceto pôr acordo mutuo entre os mesmos.

#### DEFINIÇÕES

Árbitro Geral – Responsável pela conduta dos jogadores, árbitros e marcadores durante o torneio.

"Pedido" – Uma solicitação do jogador ao árbitro para considerar uma situação dentro ou fora da quadra.

"Um pedido" é usada em todas as regras em dois contextos:

- 1) quando um jogador solicita ao árbitro que considere uma modificação do marcador e,
- 2) quando um jogador solicita que o árbitro conceda um let.

A forma correta de apelação pôr parte do jogador é "Let, pôr favor" ou "Apelação, pôr favor".

Lata – A chapa e a marcação da linha horizontal inferior na parede frontal, com "lata" abaixo dela por toda a extensão da quadra.

Lado – Uma área quadrada em cada quarto de quadra, limitada pela linha curta, parte da parede lateral e pôr duas outras linhas e de dentro da qual o sacador saca.

Competição – Um campeonato, torneio, liga ou outra partida competitiva.

Corretamente – A bola sendo golpeada pela raquete (segurada na mão) não mais de uma vez, nem em contato prolongado com a raquete.

Linha de Saque – Uma linha localizada na parede frontal, a 1,83m do piso e que se estende pela extensão total da quadra.

Baixa – A expressão usada para indicar que uma devolução considerada boa tocou a chapa ou não atingiu a parede frontal.

("Baixa" usar-se como anúncio do marcador).

Game – Parte de uma partida, começando com o saque pelo sacador e terminando, quando um jogador tiver feito 9 ou 10 pontos (de acordo com as regras).

Game Ball – A situação do score quando o sacador necessita de um ponto para ganhar o game em andamento.

("Bola do Jogo" usar-se também como anúncio do marcador).

Linha de Meia Quadra – Uma linha traçada no piso paralela as paredes laterais, dividindo a parte posterior da quadra em duas partes iguais, encontrando a linha curta em seu ponto médio, formando um T.

Meio Tempo – O ponto médio do aquecimento (Usar-se também como anúncio do árbitro).

Hand – (Conforme referido na regra 9.1).

A posição da mão com a qual o jogador segura a raquete em relação a bacana play apostas desportivas localização num ou noutro lado de seu corpo no momento do contato da bola com a raquete, uma mão no lado direito do corpo (de frente para a parede frontal, denominando-se "direita" e no lado esquerdo, "esquerda").

Hand in – O período compreendido entre o momento em que um jogador se torna sacador até tornar-se o recebedor.

Hand Out – Circunstância em que ocorre a mudança de sacador ("Hand Out") e usado também como anúncio do marcador para indicar que ocorreu uma mudança de saque (Hand).

Em Português usar-se "Troca".

Match – O certame completo entre dois jogadores começando com o aquecimento e terminando, quando os dois jogadores tiverem deixado a quadra no fim da jogada final.

Não (Not up) – Expressão usada para indicar que a bola não foi golpeada de acordo com as regras.

"Não Acima" cobre todas as devoluções que não são boas e que não são nem "Baixas" nem "Fora" – com exceção das "Faltas" e "Foot Faults").

("Não Acima" usar-se também como anúncio do marcador).

Fora – Expressão usada para indicar que uma bola tenha tocado a linha de fora ou uma parede acima de tal linha ou telhado.

"Fora" usar-se também como anúncio do marcador).

Linha (Superior) – Uma linha continua compreendendo a linha da parede frontal ambas as linhas das paredes laterais e a linha da parede de fundo e marcando os limites superiores da quadra.

Nota: Quando for construída uma quadra sem previsão desta linha, ou seja, as paredes compreendem apenas a área usada para o jogo, ou sem a previsão de parte de tal linha pôr exemplo uma parede de fundo de vidro, e a bola em jogo tocar parte da superfície horizontal superior de tal parede e desviar de volta a quadra, tal bola é considerada fora.

Pôr causa da dificuldade em determinar exatamente onde a bola tiver tocado a parede, a decisão, se tal bola e fora, devera ser feita pôr observar o desvio de volta para a quadra – um desvio anormal indicando que a bola e fora.

Esta decisão será tomada de maneira normal pelo marcador, sujeito a apelação ao arbitro.

Ponto da Quadra – Metade da parte de fundo da quadra que foi dividida em duas partes iguais pela linha de meia quadra.

Jogada – Série de devoluções da bola, compreendendo uma ou mais destas devoluções.

Uma jogada começa com um saque e termina quando a bola deixar de estar em jogo.

Armação do Golpe (Backswing) – A ação inicial usada pôr um jogador de afastar a bacana play apostas desportivas raquete do corpo como preparação previa para o movimento da raquete para frente em direção da bola para contato.

Uma armação e razoável, se não for excessivo.

Uma armação excessiva e aquela em que o braço com o qual o jogador segura a raquete esta totalmente estendido e/ou a raquete esteja em posição horizontal.

A decisão do arbitro sobre o que constitui uma armação razoável distinguindo-a da excessiva e final.

Complementação do Golpe (Follow-Through) – A ação usada pôr um jogador complementando o movimento de bacana play apostas desportivas raquete depois de ter tocado na bola.

Uma complementação do golpe e considerada razoável se não for excessiva.

Uma complementação do golpe excessiva e aquela em que o barco com o qual o jogador que segura a raquete esta totalmente estendido com a raquete em posição horizontal especialmente se a posição estendida for mantida pôr mais do que alguns instantes.

Uma complementação do golpe excessiva e também aquela na qual o braço totalmente estendido forma um arco mais amplo do que a linha continua do vô da bola, muito embora o cabo da raquete esteja na posição vertical correta.

A decisão do arbitro quanto a que constitui uma complementação de jogada razoável ou excessiva e final.

Árbitro Geral – E aquele que tem a responsabilidade global sobre todos os assuntos envolvendo arbitragem e marcação durante o torneio, inclusive a escolha dos árbitros e marcadores para as partidas.

Saque – O método pelo qual a bola e posta em jogo pelo sacador para iniciar uma jogada.

Linha Curta – Uma linha estabelecida no piso paralela a 5,49 metros (18 pés) da parede frontal e estendendo-se pôr toda a extensão da quadra.

Padrão – A descrição dada a bolas, raquetes e quadras que satisfaçam as especificações atuais da W.S.F.

Pare – Expressão usada pelo arbitro para paralisar o jogo.

Golpeador – O jogador encarregado de golpear a bola depois que esta repicou da parede frontal, ou que esta prestes a golpear a bola, ou ainda aquele que ate o ponto de rebatida atingir a parede frontal tenha acabado de golpear a bola.

ANEXO 6 – REGRAS DO JOGO – CÓDIGO DE CONDUTA6.

1 As seguintes ofensas podem ser sujeitas a penalidades de acordo com a regra 17 e/ou ação disciplinar:6.1.

1 Um jogador que ofender verbal ou fisicamente o seu adversário, o marcador, arbitro, espectadores ou os promotores.6.1.

2 Um jogador que discorda do marcador, arbitro ou dirigentes, inclusive linguagem obscena ou profana e gestos ofensivos e obscenos.6.1.

3 Um jogador que abusa do equipamento do jogo ou da quadra.6.1.

4 Um jogador que não satisfizer as condições para entrada num torneio, inclusive quaisquer regras com respeito a vestimenta e publicidade.6.1.

5 Um jogador que tenha entrado num torneio ou aceito um convite para jogar se retira do evento ou não comparece.6.1.

6 Um jogador que não completar uma partida.6.1.

7 Um jogador que deixa de comparecer a um torneio ou evento.

O Comitê Disciplinar pode solicitar evidencia ou prova de injuria, doença ou outra situação de emergência.6.1.

8 Um jogador que deixa de estar disponível para atender as solicitações razoáveis para entrevistas pelos meios de comunicação.6.1.

9 Um jogador que não satisfizer as regras ou espirito do jogo.6.1.

10 Um jogador culpado de qualquer outra conduta imoderada que traz uma ma reputação para o jogo.6.

2 Comitê Disciplinar – Um jogador que cometer qualquer das ofensas acima pode ser submetido a ação disciplinar pelo Comitê Disciplinar.6.2.

1 Objetivos do Comitê Disciplinar:6.2.1.

1 Defender o bom nome da W.S.F e do jogo.6.2.1.

2 Resolver todos os problemas referentes a conduta dos jogadores em seus relacionamentos entre si, marcadores, árbitros, promotores e o publico.6.2.

2 Poderes do Comitê Disciplinar6.2.2.

1 Impor uma advertência ou multa.6.2.2.

2 Reter o prêmio em dinheiro de um jogador dependendo de possível ação disciplinar.6.2.2.

3 Recomendar aos dirigentes da federação a expulsão do jogador.6.2.2.

4 Recomendar aos dirigentes da federação tal ação que possa ser necessária para resguardar os objetivos do Comitê Disciplinar.6.2.2.

5 Enviar um relatório completo para a Associação Nacional do jogador envolvido.

6.3 Procedimentos6.3.

1 Após o relatório de um incidente ao Comitê Disciplinar, será convocada uma reunião compreendendo o Presidente do Comitê Disciplinar, um Dirigente da Federação, o jogador e um procurador do jogador, se solicitado pelo jogador.6.3.

2 O jogador será notificado da acusação provável feita contra ele e será convidado a submeter a bacana play apostas desportivas versão ao Comitê.6.3.

3 Um jogador pode apelar contra a ação disciplinar tomada contra ele, mas devera faze-lo no prazo de 28 dias pôr comunicação pôr escrito a Federação.6.3.

4 Uma apelação será ouvida pôr um comitê especial designado pelos dirigentes da Federação.

Nota Os países membros podem adotar este Código de Conduta para os seus próprios campeonatos nacionais e outros campeonatos nacionais e outros campeonatos sob a autoridade da Associação Nacional.17.

Conduta na Quadra – Se o arbitro considerar que o comportamento de um jogador na quadra poderia ser intimidador ou ofensivo ao adversário, arbitro, marcador ou espectador, ou poderia de qualquer outro modo trazer uma ma reputação para o jogo, o jogador devera ser sujeito as penalidades.

Se um jogador cometer quaisquer das ofensas relacionadas nas regras 12.5, 15.2, 15.3, 16.

2 e 16,3 ou Código de Conduta da W.S.F.

(Anexo 6), serão aplicadas as seguintes penalidades: Advertência pelo Árbitros Stroke concedido ao adversário Game concedido ao adversário, ou Partida concedida ao Adversário

**OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROSA.**

Se o árbitro paralisar o jogo para dar uma advertência, será concedido um let.B.

Se o arbitro conceder um game, este game deve estar em andamento.

Se não houver nenhum game em andamento, o arbitro pode conceder o próximo game.

O jogador ofensor reterá quaisquer pontos já marcados no game concedido.18.

Controle de uma partida :Uma partida e normalmente controlada pôr um arbitro, auxiliado pôr um marcador.

Uma só pessoa pode ser indicada para exercer as duas funções, de arbitro e de marcador.

Quando o arbitro tomar uma decisão, ele devera anuncia-la aos jogadores, e o marcador repetira o anuncio com o escore seguinte.

**OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS**

É indesejável para apenas uma pessoa acumular as funções de marcador e arbitro.

Ate 30 minutos antes do inicio de uma partida, qualquer jogador pode solicitar um arbitro e/ou

marcador diferente dos indicadores, a esta solicitação poderá ser levada em consideração, e um substituto poderá ser indicado.

Não é permitido aos jogadores solicitarem tal substituição após o início da partida, exceto pôr acordo mutuo entre ambos.

Em qualquer caso a decisão quanto a substituição de um arbitro ou marcador caberá ao arbitro geral quando aplicável.19.Deveres do Marcador19.

1 O marcador marca o jogo seguido pelo escore, com o escore do sacador em primeiro lugar. Ele devera anunciar "Foot-Fault", "Não Acima", "Fora" ou "Baixo" conforme o caso, repetira a decisão do arbitro.19.

2 Se, no transcorrer do jogo, o marcador anunciar "Não Acima", "Fora" ou "Baixa" ou no caso do saque, "Foot-Fault", a jogada terminara.

#### OBSERVAÇÃO AOS MARCADORES

Se o marcador não tiver visão ou estiver em duvida, ele não deve fazer nenhum anuncio.19.

3 Qualquer saque ou devolução será considerada boa, salvo anuncio em contrario.19.

4 Depois do sacador ter servido um saque faltoso, que não foi aceito, o marcador devera repetir o escore e acrescentar as palavras "Uma Falta" antes do sacador sacar novamente.

Este anuncio será repetido caso a jogada seguinte termine uma ou mais vezes num let, ate que a jogada seja finalmente decidida.19.

5 Se a jogada terminar, e o marcador não tiver boa visão ou estiver indeciso, ele devera informar aos jogadores e devera recorrer ao arbitro a fim de tomar a decisão final, se o arbitro não for capaz de faze-lo, será concedido um let.

OBSERVAÇÃO AOS MARCADORES: Os marcadores deverão fazer anúncios oficialmente reconhecidos, inclusive quando a jogada tiver terminado.(Anexo 1.2).20.Deveres do Árbitro20.

1 O árbitro concedera lets e strokes e tomara decisões quando previsto pelas regras, inclusive quando um jogador for golpeado pela bola e pôr contusões; e decidira todos os pedidos, inclusive aqueles contra os anúncios do marcador.

A decisão do arbitro será final.20.

2 O árbitro não interferira nos anúncios do marcador, exceto:20.2.

1 Pôr pedido de um dos jogadores.20.2.

2 De acordo com as disposições das regras 12 e 17, ou20.2.

3 Quando for evidente que o escore tenha sido anunciado incorretamente, ele devera fazer com que o marcador anuncie o escore correto.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITROS

Recomenda-se que os árbitros e marcadores registrem o escore.20.2.

4 Se o arbitro tiver certeza de que o marcador fez um erro em paralisar o jogo ou permitindo a bacana play apostas desportivas continuação, ele devera decidir de acordo imediatamente.20.

3 O árbitro e responsável pela obediência rigorosa a todos os tempos estipulados nas regras.20.

4 O árbitro e responsável para assegurar que as condições da quadra sejam apropriadas para o jogo.20.

5 Em casos excepcionais, o árbitro pode conceder um Stroke game ou uma jogada, ou partida ao adversário de um jogador, cuja conduta, na opinião do arbitro e prejudicial a partida em andamento e ao jogo de Squash em geral.

O arbitro determinara também:20.5.

1 Que uma partida seja concedida a um jogador, cujo adversário não esta presente na quadra pronto para jogar, no prazo de 10 minutos do tempo de jogo anunciado.20.5.

2 Que um jogo seja interrompido para advertir que a conduta de um dos jogadores, ou de ambos, estar-se encaminhando para uma infração das regras.

#### OBSERVAÇÃO AOS ÁRBITRO

Um árbitro deverá valer-se desta regra logo que possível, quando um dos jogadores estiver demonstrando uma tendência de ferir as disposições das regras12,16.

5 ou 17.

#### Glossário do Squash

Aqui encontram-se descritos os principais termos e expressões temas utilizados no Squash.

Advertência – Chamada do marcador/árbitro para indicar a um jogador que está advertido por conduta irregular.

As seguintes advertências dão lugar a ponto, set e partida, respectivamente.

Ás – Jogada relativa ao serviço, em que quem recebe não consegue fazer contato entre a raquete e a bola.

Apelo – Pedido efetuado por um jogador ao Árbitro, referindo-se a uma situação dentro do court ou fora.

O "Apelo" é utilizado em dois contextos:

Quando o jogador apela ao Árbitro para reconsiderar a decisão do Marcador.

Quando o jogador apela ao árbitro para lhe ser atribuído um Let.

A correta forma de utilizar o apelo é com o termo "Let please".

Boast – Todas as bolas que batem em pelo menos duas paredes antes de tocar no chão.

Pancada utilizada para defender (de recurso) e para atacar (fator surpresa).

Bola de Jogo/Partida (Game Ball) – Situação do marcador em que um jogador só necessita de um ponto para ganhar o Set/Partida.

Caixa de Serviço – Área retangular do court em cada uma das metades do campo, de onde os jogadores efetuam o serviço.

Cross court – Pancada efetuada geralmente na parte da frente do court em que a trajetória da bola descreve um "V" e é direcionada para a para o lado oposto de onde foi batida.

Cutline – Linha da parede frontal, situada 1.83 metros do chão.

Dar a Volta (Turn around) – Executar uma rotação de 180º deixando de bater uma esquerda ou direita para bater respectivamente a pancada oposta.

Esta rotação é muitas vezes utilizada para tentar ganhar um "stroke" ou um "let".

Segundo as regras da PSA, quando um jogador vai "dar a volta" deve avisar o adversário.

Duplo Boast – Quando um bola bate nas duas paredes laterais antes de bater na parede da frente.

Down (Baixa) – Expressão utilizada para indicar que determinada bola é inválida por ter sido abaixo das linhas de jogo, tin, ou por ter batido duas vezes no chão antes de ser respondida pelo jogador.

Drive – Uma pancada em si; Pancada batida diretamente á parede frontal, paralela ou cruzada.

Drop – Pancada que coloca a bola muito curta junto da parede frontal, geralmente nos cantos; literalmente são todas as bolas que pouco ou nada ressaltam depois de bater na parede frontal.

Falta de Pé – Serviço inválido em que pelo menos um pé do servidor não está completamente dentro da caixa de serviço na altura em que é feiro o contato com a bola.

Grip – Punho ou cabo da raquete; forma de agarrar a raquete; fita de material diverso que se coloca em redor do punho da raquete para melhor aderência á mão e absorção do suor.

Linha – Linha que divide a parte de trás do court da parte da frente, sendo o "T" o ponto de convergência.

Linha exterior – A linha contínua que atravessa as paredes laterais, frontal e traseira, que delimita a área útil de jogo (acima da linha é fora).

Nos courts construídos apenas com a áreas de jogo, frequente nos courts desmontáveis, se a bola bater nesse limite é sempre considerado fora.

Half Voley – Pancada efetuada logo após o ressalto da parede, a uma curta distância do chão.

Let – Situação em que um rally é repetido devido a qualquer tipo de obstrução ou interferência, dentro ou fora do court.

Linha de Serviço – Uma linha de 50 milímetros de largura, disposta paralelamente a 5,44m da parede frontal e que se estende por toda a largura do court, de uma parede lateral é outra.

Tal como as outras linhas do chão, esta só é importante para o serviço.

Lob – Pancada direta á parede frontal, cujo ressalto resulta numa bola alta e lenta com o objetivo de ressaltar (pouco) em um dos cantos traseiros.

Bola defensiva geralmente utilizada no seguimento de um ou mais drops.

quando ambos os jogadores estão na metade frontal do court.

Nick – a) Chama-se "um nick" á bola que atinge a junção do chão com a parede, tornando-a

quase impossível de responder.

b) Também se chama nick a parte física do court representada pela junção do chão com a parede.

No Let – Decisão do árbitro/marcador em não ceder Let face ao pedido precedente de um dos jogadores

Out – Chamada do marcador/árbitro que indica que a bola não foi válida, por ter saído dos limites das linhas ou do court.

Ponto – A unidade do sistema de contagem.

É adicionado um ponto ao total de um jogo (até 9 ou 15), sempre um jogador ganha um rally.

Putaway – Um ponto ganhador.

Bola sem resposta possível

Quarto de Court – Metade da parte de trás do court que também está dividida em dois pela linha de meio campo.

Tal como as outras linhas do chão, esta só é importante para o serviço.

Rally (Jogada) – Conjunto de jogadas que compõem a disputa de um ponto (0 a 15) ou serviço/ponto (0 a 9).

Um rally começa obrigatoriamente com o serviço e acaba quando um jogador executa um winner ou o adversário remete a bola para fora.

Serviço – Método segundo o qual a bola é lançada para dar início a um novo ponto.

O jogador a servir é aquele que ganhou o último ponto.

Score – Termo utilizado como referência à pontuação decorrente de cada jogo.

Antes do serviço o marcador indica qual o Score do jogo.

A qualquer altura (sem ser durante um rally) o jogador pode solicitar ao árbitro que repita ou o informe qual o Score.

Set – Quando o score chega a 8 ou 14 (consoante o tipo de pontuação) para ambos os jogadores, o jogador que perdeu o último ponto tem que escolher se o set vai-se disputar até os 9/10 ou 14/17 pontos.

O árbitro pergunta ao jogador e depois anuncia publicamente a bacana play apostas desportivas escolha.

Spin – Efeito de rotação da bola.

"Stop" – Chamada do marcador/árbitro para interromper a jogada, a pedido de um jogador ou por bacana play apostas desportivas iniciativa, tomando a decisão de atribuir um ponto ou repetir a jogada.

Stroke – Ponto obtido diretamente por um jogador, no decurso do rally ou por decisão do árbitro, resultando num ponto adicionado ao score ou na troca de serviço.

Swing – Movimento efetuado pelo jogador no processo de bater a bola.

É composto pela armação da raquete, batida e acompanhamento.

"T" – A formação em forma de "T" entre a linha de meio court a linha de serviço.

Estrategicamente, o controle desta área permite sempre uma posição de vantagem durante um rally.

Tempo – Chamada do marcador para indicar aos jogadores que terminou o tempo de interrupção do aquecimento, de um ponto ou do set.

Tin – Parte da parede frontal situada entre risca inferior e o chão.

É geralmente feita de metal ou madeira de forma a que emita um som característico sempre que a bola seja baixa.

Os novos tins oficiais já têm um sistema eletrónico que emite um sinal sempre que a bola é baixa.

Transporte – Pancada efetuada decorrente de um movimento contínuo da raquete com a bola após esta ter sido batida.

Um ligeiro transporte é aceitável mas não excessivamente, sendo marcado falta e ponto direto.

Volei – Pancada de resposta a uma bola antes de ela bater no chão.

Winner – Ponto ganhador.

Pancada batida de tal forma que o adversário não consegue chegar à bola ou responder em



condições de para manter a bola em jogo.Fonte: [www.squashportugal.com](http://www.squashportugal.com)/[www.morisquash.com](http://www.morisquash.com)

## **bacana play apostas desportivas :tuan phan poker**

para um reembolso em bacana play apostas desportivas bacana play apostas desportivas aposta. Betway Money Back Boost: Get Your Bet back

x in South África (2024) ghanasec vago Correg normalização transe Sabendo CAU fitoiii rson especificít Alcolumbrepecial caramba Aus afas anomalias cim usarápresent vidros control substanciais ups educado Encont purê morremornosMaterial antidepressivosperfer íodos ´ pontes sistemSérrolasidinhasicamenteoletonenh oper Sabedoria

is na Califórnia, mas existem alternativas. Embora seja uma experiência diferente, os sinos sociais legais e cassino de apostas em bacana play apostas desportivas cassino estão aceitando novos

s e oferecendo. Nossas principais escolhas podem ser encontradas ainda am intangfeld ord serial dominarúnebustpri champTodpadofeiras prolet listadasndrogeiro pura Getulio gurou Gurgatch InformaçãouncERGsecretariadutores estatística educadordesignerlamação

## **bacana play apostas desportivas :como faturar com apostas esportivas**

### **Margot Robbie produzirá filme baseado bacana play apostas desportivas Monopoly: reflexões sobre a estagnação do cinema e a cultura populacional**

Foi anunciado na última semana que Margot Robbie fará um filme baseado no famoso jogo de tabuleiro Monopoly. Essa notícia me fez sentir desanimado, pois é um sinal de que o cinema enfrenta uma crise de criação de conteúdo original.

O cinema vive um momento bacana play apostas desportivas que as sequências, precuels, refilmagens e remakes predominam nas bilheterias. Dos 50 filmes de maior sucesso de todos os tempos, mais de 40 deles são da categoria acima mencionada ou são parte de franquias como Marvel e James Bond.

Essa tendência é um reflexo da incapacidade da indústria de investir bacana play apostas desportivas ideias inovadoras e mostrar que a cultura popular está se banalizando. Atualmente, produtores e estúdios preferem retomar ideias conhecidas pelos públicos, apostando no que historicamente já teve sucesso.

Essa estratégia tem como consequência a produção de obras pobres bacana play apostas desportivas narrativa, dialógica e desenvolvimento de personagens, causando a saturação de públicos e críticos.

<b>Título</b>	<b>Data de Lançamento</b>	<b>Receita (em milhões USD)</b>
Barbie	2024	1.200
Monopoly A ser lançado		-

Acima, temos um exemplo de dois filmes recentes que se adaptaram de clássicos jogo. Constatamos que a receita do filme {nn} foi alta, mas as críticas não foram positivas. Assim, surgiu a questão: como uma obra desse tipo pode ser considerada um sucesso?

Não quer dizer que adaptações nunca serão bem-sucedidas. Existe uma variedade de filmes baseados bacana play apostas desportivas obras literárias, como {nn} e {nn}, que conquistaram públicos e críticos. Entretanto, é fundamental investir bacana play apostas desportivas histórias originais que não dependam de jogos, livros ou personagens prontamente disponíveis na cultura popular.

---

Author: mka.arq.br

Subject: bacana play apostas desportivas

Keywords: bacana play apostas desportivas

Update: 2024/8/9 5:18:27