

REGRAS PRINCIPAIS DO SQUASH 57

WORLD SQUASH

WSF

squash57

SINGULARES

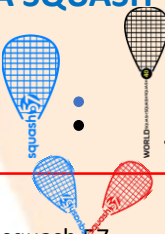
COURTS

A versão do squash chamado 57 é jogado num court de squash normal.

PRINCIPAIS DIFERENÇAS DE EQUIPAMENTOS, 57 A SQUASH

Raquetes: a raquete de 57 é cerca de 20% menor do que uma raquete de squash

Bolas: a bola de 57 é maior do que uma bola de squash, tem 57mm de diâmetro em oposição a 40mm, e proporciona um maior ressalto. A bola azul provoca um ressalto ainda maior que a bola preta



O JOGO, COMO SE JOGA

Jogado por 2 ou 4 jogadores usando raquetes de squash 57 e bolas de squash 57

PONTUAÇÃO

Um jogo é geralmente jogado à melhor de 5 jogos, embora à melhor de 3 possa ser também jogado. Cada jogo usa ponto-por-Rally, marcando até 11 ou 15 pontos. Quando a Pontuação do jogo é empatada, em 10-10 ou 14-14, respectivamente, um jogador/equipa deve ganhar por dois pontos de diferença.

MARCAÇÃO

O vencedor de cada rali pontua um ponto

Uma bola que atinge uma linha é 'fora', ao contrário do ténis quando uma bola bate uma linha é 'dentro'

INÍCIO DA PARTIDA

O jogador que faz o 1º serviço da partida, ou equipa de duplas para iniciar a partida, é decidido sobre o 'rodar da raquete'

RESPOSTA AO SERVIÇO

Um retorno é bom se for feito em volley ou depois da bola ressaltar uma vez no chão e ser batida em direção da parede frontal, sem que tenha saído fora da zona de jogo ou vá de encontro ao tin. O retorno não precisa de bater directamente na parede da frente, pode bater primeiro nas paredes laterais e/ou na parede traseira do court.

LET

O Let resulta de uma jogada/rally que necessita ser jogada novamente por indecisão do resultado da mesma. Cada jogador deve fazer todos os esforços para sair do caminho do seu oponente. Se um jogador é inadvertidamente impedido de jogar a bola é um Let, a menos que o impedimento seja resultado de uma pancada mal executada com a bola a ser batida contra ou perto do jogador executante.

ATINGIR O ADVERSÁRIO COM A BOLA

Se numa jogada, a bola, antes de alcançar a parede frontal, bater no oponente então:

- Se a bola tivesse atingido a parede frontal directamente, o atacante vence o rally
- Se o retorno não tivesse sido o mais correcto, o atacante perde o rally
- Caso contrário, é um Let e o ponto é repetido

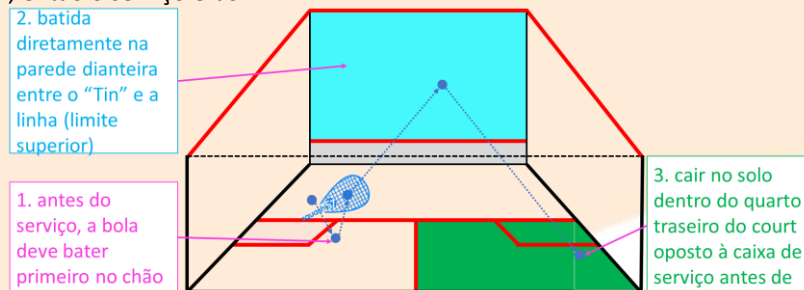
Se a bola atingir o adversário depois de bater na parede da frente, o jogador que foi atingido perde o ponto

SERVIÇO

- Quem efetua o serviço
 - tem a opção de servir primeiro a partir de qualquer caixa de serviço e, em seguida, alternar enquanto servidor vai ganhando pontos consecutivos
 - continua a servir até perder um ponto, após o qual o jogador que efetua o serviço (ou respetiva equipa), no caso de duplas, torna-se o receptor
 - O jogador ao efetuar o serviço deve ter pelo menos 1 pé na caixa de serviço
- [Nota: ao contrário do squash, o serviço não precisa de bater a parede frontal acima da linha de serviço]

- A bola

1. antes do serviço ser efetuado, a bola deve bater primeiro no chão.
2. deve ser batida directamente na parede dianteira entre o "Tin" e a linha (limite superior). Se não acertar directamente na parede dianteira o servidor perde o ponto imediatamente.
3. no seu retorno da parede dianteira, a bola deve, a menos que batida pelo receptor, cair no solo dentro do quarto traseiro do court oposto à caixa de serviço antes de bater a parede traseira. Se a bola servida atinge a parede traseira e no chão na zona de serviço apropriada, ao mesmo tempo, ou seja, um 'Nick', então o serviço é bom.



- Faltas

- Primeiro serviço: se o serviço bate a parede traseira antes de bater no solo ou bate no solo fora do quarto traseiro apropriado e o receptor tenta jogar a bola então o serviço torna-se bom e o Rally continua. Se o receptor não tentar jogar a bola/falha, em seguida, o servidor tem um 2º serviço. [Nota: ao contrário de squash, há um 2º serviço em Squash57]
- Segundo serviço: se o serviço for em falta então este é agora imediatamente uma 'dupla falta'
- Em resumo um serviço é considerado falta:
 - A bola não é jogada para o chão antes de servir
 - As faltas de pé do servidor
 - A bola servida não tocar no chão na zona de serviço apropriada
 - A bola servida atinge a parede de trás antes do chão

RETORNO AO SERVIÇO E JOGO SUBSEQUENTE

Depois de um bom serviço, os jogadores jogam a bola alternadamente até que um deles falhe uma resposta.

PARES

O JOGO, EM SI

Jogado por 2 equipas de 2 jogadores

INÍCIO DA PARTIDA

Cada equipa nomeia o seu jogador para servir para o primeiro jogo. Esse jogador serve para todo o jogo um e três num jogo à melhor de cinco jogos. O outro jogador serve para o jogo dois e jogo quatro (se jogado). No jogo final (3º ou 5º) quando a Pontuação do primeiro lado atinge 5 se jogar até 11, ou 7 se jogar até 15, o jogador que serve muda para ambas as equipas

RETORNO AO SERVIÇO E JOGO SUBSEQUENTE

No início de cada jogo, cada equipa decide qual dos seus jogadores para receber o serviço na quadra de serviço à direita e na quadra de serviço à esquerda para todo esse jogo. Quando a bola está sendo servida, apenas o receptor pode estar na quadra de serviço em frente ao jogador que serve. A ordem de golpear será: jogador que serve, receptor, o par do jogador que serve, o par do receptor e assim por diante

LET

Se um jogador é impedido pelo seu próprio parceiro, não há nenhum Let e o rally é perdido

