

Les règles du Squash 57

1.	SECTION 1 - RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU - SIMPLE	2
1.1	LE COURT	2
1.2	LE JEU, COMMENT JOUER	2
1.3	LE SCORE.....	2
1.4	LES POINTS, COMMENT COMPTER	2
1.5	LE SERVICE	2
1.6	LE JEU.....	4
1.7	BON RETOUR	4
1.8	LET	4
1.9	COMMENT REMPORTEUR UN ECHANGE	4
1.10	TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LA BALLE	4
1.11	AUTRES TENTATIVES DE FRAPPER LA BALLE	5
1.12	VUE DÉGAGÉE, LIBERTÉ DE JOUER LA BALLE ET LES INTERFÉRENCES	5
1.13	LET, LORSQUE QU'IL EST AUTORISÉ	6
1.14	NOUVELLE BALLE	7
1.15	L'ÉCHAUFFEMENT.....	7
1.16	UN MATCH DOIT ÊTRE CONTINU.....	7
2.	SECTION 2 - RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU - DOUBLES	8
3.	SECTION 3 - RÈGLES DE COMPETITION (LE SCORE).....	10
4.	SECTION 4 - GESTION DES MATCHS (ARBITRAGE).....	10
4.1	CONTRÔLE D'UN MATCH	10
4.2	DEVOIRS DU MARQUEUR.....	10
4.3	DEVOIRS DE L'ARBITRE	11
4.4	APPELS.....	11
5.	SECTION 5 - SPÉCIFICATIONS DE LA RAQUETTE ET DE LA BALLE	12
5.1	SPÉCIFICATION DE LA RAQUETTE SQUASH 57	12
5.2	CARACTÉRISTIQUES DE LA BALLE SQUASH 57	14

[Note: Pour faciliter la lecture, le genre masculin est utilisé, mais ces références se réfèrent aux deux sexes et les joueuses]

1. SECTION 1 - RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU - SIMPLE

1.1 LE COURT

Le jeu de Squash 57 est joué entre deux joueurs utilisant chacun des raquettes Squash 57 et des balles et des terrains de squash répondant à la spécification de la WSF.

1.2 LE JEU, COMMENT JOUER

Le squash 57 se joue entre deux joueurs utilisant des raquettes et une balle Squash 57 conçus conformément aux spécifications de la WSF (voir section 5).

1.3 LE SCORE

Un match se joue au meilleur des cinq jeux. Chaque jeu se compte en onze points gagnants ou 15 points gagnants.

Lorsque le score d'une partie est égal à 10-10 ou 14-14, un joueur doit gagner par deux points d'écart. (Voir la section 3 pour les possibilités de scores de compétition - par exemple le meilleur des trois jeux).

* Note: le squash récréatif 57 a tendance à être joué à 15, tandis que dans les compétitions pour des joueurs d'un meilleur niveau, les parties sont généralement jouées en 11 points.

1.4 LES POINTS, COMMENT COMPTER

Les points peuvent être marqués par l'un ou l'autre des joueurs, c'est-à-dire qu'un point est gagné par le vainqueur de l'échange qu'il ait le service ou non. Quand un joueur rate son service ou lorsque son adversaire a fait un retour gagnant conformément aux règles, l'adversaire gagne le point. Lorsque le relanceur gagne un point, il devient le serveur et ajoute un point à son score.

1.5 LE SERVICE

A) Le joueur qui gagne le tirage au sort du service par rotation de la raquette au sol sert en premier.

B) Au début de chaque jeu et après chaque changement de service, le serveur choisit **le carré de service** (droit ou gauche) où il désire engager. Tant qu'il conserve le service, le

serveur doit alterner les **carrés de service** à chaque engagement. Cependant si le serveur rate la balle et ne la touche pas, ou si un échange se termine par un let, il sert à nouveau du même carré de service. Si le serveur se trompe de carré de service, il n'y a pas faute et le service compte comme si servi du bon carré de service, le receveur qui ne tente pas de prendre le service peut demander qu'il soit resservi du bon carré de service.

C) La balle, avant d'être frappée, doit être lâchée ou jetée sur le sol, sans toucher le mur; il doit être servi directement sur le mur frontal entre le tin (tôle) et la ligne supérieure du court (haut), de sorte que, à son retour, à que moins la balle soit prise de volée, elle retombe dans le quart arrière du court opposée au carré de service du serveur. Si le serveur laisse tomber ou jette la balle sur le sol mais ne tente pas de frapper il pourra alors avoir une deuxième tentative sans être sanctionné. Un joueur qui utilise seulement un bras / une main peut utiliser la raquette pour propulser la balle sur le sol avant de la frapper.

D) Un service est bon quand lorsqu'il ne sort pas des limites du terrain conformément à la Règle 5 (f). Si le premier service est un faux, le serveur peut servir une deuxième fois. Le relanceur peut décider de reprendre sur un service faux sur le premier service, et s'il tente de le faire, le service devient bon et l'échange continue. (Le relanceur n'a pas tenté de profiter de la faute de service jusqu'à ce qu'il ait clairement tenté de jouer la balle). Un deuxième service faux peut ne pas être joué par le receveur.

E) Un service est considéré comme faux:

- I. Si au moment de frapper la balle, le serveur ne dispose pas d'au moins un pied en contact avec le sol dans son carré de service, et aucune partie de ce pied ne touche la ligne entourant le carré de service.
- II. Si la balle ne rebondit pas sur le sol avant de servir. Toute combinaison de fautes pendant un service compte comme une faute.
- III. Si la balle, ayant été servie, touche le mur du fond avant de toucher le sol. Il peut toucher le mur latéral avant de toucher le sol. Une balle qui frappe le mur du fond et le plancher simultanément (nick) est un bon service.
- IV. Si la balle, ayant été servie, touche d'abord le sol à l'extérieur du carré de service adverse ou les lignes de demi-court bordant le quart arrière du terrain exigées à la Règle 5 (c).

F) Un serveur sert et perd le service et l'adversaire marque un point:

- I. Le serveur fait deux fautes de service consécutives.
- II. La balle touche un mur avant d'avoir été frappée par le serveur ou si le serveur rate la balle après le rebond au sol ou s'il la frappe plus d'une fois.

- III. Si la balle touche le Tin (limite basse du mur frontal), si elle arrive avant le carré de service, ou à l'extérieur de celui-ci, ou en dehors du court.
- IV. Si la balle a rebondi deux fois sur le sol ou a été heurtée par l'adversaire, touche le serveur, ses vêtements ou sa raquette.

1.6 LE JEU

Après un bon service, les joueurs retournent la balle alternativement jusqu'à ce que l'un d'eux ne parvienne pas à rattraper la balle avant qu'elle ait fait deux rebonds, ou si la balle sort des limites du terrain conformément à la règle.

1.7 BON RETOUR

Un retour est bon si la balle, avant qu'elle ait rebondi deux fois sur le sol, est retournée par le joueur sur le mur frontal au-dessus du Tin, sans toucher le sol ou une partie du corps ou les vêtements de l'adversaire, à condition que la balle ne soit pas frappée deux fois ou sorti du court.

1.8 LET

Un Let est un échange dont le vainqueur est impossible à déterminer. Le service ou l'échange où un Let est donné ne compte pas et le serveur sert à nouveau du même carré de service. Un Let n'annule pas une première faute de service qui n'a pas été prise par le relanceur.

1.9 COMMENT REMPORTEUR UN ECHANGE

Un joueur gagne un échange si :

- I. En vertu de la règle 5 (f) ;
- II. Si l'adversaire ne parvient pas à faire un bon retour de balle;
- III. Si la balle, après avoir été frappée par le frappeur, touche l'adversaire ou tout objet porté ou porté par l'adversaire ;
- IV. Si un point est accordé par l'Arbitre tel que prévu dans les Règles.

1.10 TOUCHER L'ADVERSAIRE AVEC LA BALLE

Si un bon retour, avant d'atteindre le mur de frontal, frappe l'adversaire ou la raquette de l'adversaire, ou tout ce que l'adversaire porte, alors jeu s'arrête :

- I. La balle du joueur aurait atteint directement le mur frontal sans en toucher un autre auparavant, le point est gagné.
- II. Cependant, si l'attaquant avait suivi la balle, et ainsi tourné, prenant la balle en coup droit plutôt qu'en revers ou vice-versa, un Let est autorisé (turning ou mental turning).
- III. Cela inclut le cas d'un attaquant jouant la balle derrière son dos ou entre ses jambes. Si l'attaquant, ayant tourné, choisit de ne pas continuer l'échange par peur de toucher son adversaire avec une raquette ou une balle et, de l'avis de l'arbitre, est en mesure de jouer la balle correctement, alors un Let est autorisé. Si, dans des circonstances autres que celles couvertes au point b, la balle aurait été bonne, un Let est autorisé à moins que l'arbitre décide qu'un coup gagnant a été intercepté, auquel cas l'attaquant gagne l'échange.
- IV. Le coup n'aurait de toute façon pas pu être valable : le point est perdu.

1.11 AUTRES TENTATIVES DE FRAPPER LA BALLE

Si l'attaquant frappe et rate la balle, d'autres tentatives peuvent être faites pour la rejouer. Si après avoir été manquée, la balle touche l'adversaire, ou la raquette de l'adversaire ou tout objet porté, alors:

- V. Si l'attaquant aurait pu faire un bon retour, un Let est autorisé, ou
- VI. Si l'attaquant n'aurait pas pu faire un bon retour, l'attaquant perd l'échange.
- VII. Si une telle tentative est couronnée de succès, évitant de toucher l'adversaire ou tout autre chose avant de toucher le mur frontal, un Let sera systématiquement accordé.

1.12 VUE DÉGAGÉE, LIBERTÉ DE JOUER LA BALLE ET LES INTERFÉRENCES

A) Après avoir joué une balle, un joueur doit faire tous les efforts pour se dégager et laisser la place à son adversaire de sorte que:

- I. Un joueur doit faire tout son possible pour donner à l'adversaire une vue juste de la balle, donc qu'il puisse la voir assez clairement pour le jouer.
- II. Un joueur doit faire tout son possible pour ne pas interférer avec l'adversaire et la tentative de ce dernier d'atteindre ou de jouer la balle.
- III. Un joueur doit faire tout son possible pour permettre à l'adversaire, dans la mesure où son placement le lui permet d'avoir la liberté de jouer la balle directement sur le mur frontal, ou un mur latéral à moins d'un mètre du mur frontal.

B) Si une telle forme d'interférence s'est produite et, de l'avis de l'arbitre, le joueur n'a pas fait tous les efforts pour éviter de la provoquer, l'arbitre doit sur demande, ou arrêter

le jeu sans attendre sans attendre de demande, attribuer l'échange à l'adversaire, à condition que l'adversaire ait été en mesure de faire un bon retour.

C) Cependant, si l'interférence s'est produite, mais selon l'arbitre le joueur a fait tout ce qu'il a pu pour l'éviter, l'arbitre peut donner un let sur demande ou sans en attendre la demande, sauf si l'adversaire est empêché de jouer un coup gagnant à cause de cette interférence ou par la distraction du joueur, dans ce cas le joueur empêché marque le point

D) Quand, de l'avis de l'arbitre, un joueur s'abstient de jouer la balle, ce qui, si joué aurait clairement remporté l'échange, le point lui sera donné.

E) Si l'un des joueurs fait un contact physique inutile avec son adversaire, l'Arbitre peut arrêter le jeu et attribuer un point en conséquence.

(La pratique consistant à entraver l'adversaire dans son jeu en lui masquant la vue ou en le gênant est extrêmement préjudiciable au Squash 57. Le contact physique injustifié est également préjudiciable au jeu mais est en plus dangereux. On doit inclure dans ces interférences le cas de mouvements de raquette d'une ampleur exagérée).

1.13 LET, LORSQUE QU'IL EST AUTORISÉ

Nonobstant tout ce qui est contenu dans ces règles, dans le cas où l'attaquant aurait pu faire un bon retour:

A) Un Let peut être autorisé:

- I. Si, en raison de la position de l'attaquant, l'adversaire est incapable d'éviter d'être touché par la balle avant de jouer.
- II. (Cette règle doit être interprétée comme incluant le cas où l'attaquant, dont la position de son adversaire rend impossible à ce dernier de voir la balle, ou qui fait mine de jouer la balle et change d'avis au dernier moment, préférant prendre la balle sur le mur arrière et dans les deux cas toucher l'adversaire, qui est entre l'attaquant et le mur du fond. Toutefois, ceci ne doit pas être considéré comme contradictoire avec les devoirs de l'arbitre en vertu de la règle 12).
- III. Si la balle en jeu touche un objet qui se trouve dans le court.
- IV. Si l'attaquant s'abstient de frapper la balle en raison d'une crainte raisonnable de blesser son adversaire.
- V. Si l'attaquant, en jouant la balle, touche son adversaire.
- VI. Si l'Arbitre est appelé à décider d'un appel et n'arrive pas à prendre sa décision.

VII. Si un joueur laisse tomber la raquette, appelle ou de toute autre manière distrait accidentellement l'adversaire, et l'arbitre considère que cet événement a causé la perte de l'échange à adversaire.

B) Un Let sera autorisé:

- I. Si le receveur n'est pas prêt et n'essaie pas de prendre le service.
- II. Si la balle crève pendant le jeu.
- III. Un coup valable voit la balle sortir des limites du court sur son premier rebond. (une balle touchant le haut du mur arrière vitré est jugée out, sauf si elle revient normalement dans le court)
- IV. Comme prévu aux règles 10

C) Un Let ne sera pas autorisé lorsque le joueur a choisi de jouer après une interférence et tenté de jouer la balle, sauf dans les cas prévus dans le règlement.

D) À moins qu'un let ne soit demandé par l'un des joueurs, un Let ne sera pas autorisé sauf où ces règles prévoient un Let.

1.14 NOUVELLE BALLE

A) À tout moment, lorsque la balle n'est pas en jeu, une nouvelle balle peut être remplacée par une balle neuve avec le consentement des joueurs, ou en appel par l'un ou l'autre joueur, à la discrétion de l'arbitre. Il est de la responsabilité du joueur, de vérifier que la balle n'est pas crevée, quand l'échange ou le jeu se termine. Lorsque la balle est défectueuse, l'échange précédent doit être rejoué.

B) En cas de crevaison d'une balle, une nouvelle balle peut être chauffée, comme prévu dans la règle

1.15 L'ÉCHAUFFEMENT

Avant le début du jeu, une période ne dépassant pas cinq minutes est autorisée sur le terrain pour l'échauffement. Une nouvelle période peut être autorisée si le match reprend après un délai considérable ou lorsque la balle est remplacée.

1.16 UN MATCH DOIT ÊTRE CONTINU

Après le premier service, le jeu doit être continu dans la mesure du possible, pour autant que:

A) A tout moment, le jeu peut être suspendu en raison d'une mauvaise lumière ou d'autres circonstances hors du contrôle des joueurs, pour une période déterminée par

l'arbitre. Dans l'éventualité d'un match suspendu pour la journée, le match devra être rejoué, sauf si les deux joueurs s'accordent pour reprendre là où ils en étaient restés.

B) L'Arbitre attribuera un jeu à l'adversaire de tout joueur qui persiste, après avertissement à ralentir le jeu.

C) Il y a un intervalle de quatre-vingt-dix secondes entre chaque jeu d'un match. Un joueur peut quitter le terrain pendant ces intervalles, mais doit rester à portée de voix de l'arbitre et prêt à reprendre le jeu à la fin du temps imparti. L'arbitre doit annoncer "quinze secondes" pour avertir les joueurs d'être prêts à reprendre le jeu avant le début de chaque jeu. Si l'un ou l'autre joueur ne suit pas la recommandation de l'Arbitre, un jeu de pénalité peut être attribué à son adversaire.

D) En cas de blessure, l'arbitre peut demander à un joueur de continuer à jouer ou concéder le match, sauf si la blessure a été infligée par son adversaire, où a été causée par un jeu dangereux de la part de l'adversaire. Dans le cas d'une blessure infligée, l'arbitre peut accorder au joueur blessé le temps et les soins afin de récupérer. Dans le cas de jeu dangereux, le joueur blessé peut se voir attribuer le match ("infligé par l'adversaire" ne doit pas inclure la situation où la blessure du joueur résulte d'une occupation du terrain inutilement proche de son adversaire).

E) Si un joueur est victime de saignement, le jeu doit cesser jusqu'à ce que l'hémorragie ait cessé et que la plaie soit couverte. En cas de saignement de nez naturel, l'arbitre peut accorder jusqu'à 3 minutes au joueur pour récupérer. À la fin de cette période le joueur doit attendre au moins un jeu pour obtenir quatre-vingt-dix secondes supplémentaires et si il est incapable de continuer doit concéder le match.

2. SECTION 2 - RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU - DOUBLES

Les RÈGLES de DOUBLES sont les mêmes que pour le jeu SIMPLE avec les modifications suivantes:

A) Les adversaires sont des équipes de 2 joueurs chacune.

B) L'ÉCHAUFFEMENT:

C) Les équipes peuvent s'échauffer séparément ou ensemble. Chaque équipe peut demander un échauffement séparé de trois minutes, avant le début du match. Si les équipes se chauffent ensemble la durée de l'échauffement sera de cinq minutes. Le droit de se chauffer en premier et séparément doit être décidé par le spin d'une raquette.

D) SERVEUR:

E) Chaque camp nomme son serveur pour le premier jeu. Ce joueur sert pour l'intégralité du premier et du troisième jeu dans un match de cinq jeux. L'autre joueur sert pour le jeu deux et quatre (si joué). Dans le jeu final (3ème ou 5ème) quand la première équipe atteint "cinq", le serveur change pour chaque équipe.

F) RETOUR DE SERVICE ET JEU A SUIVRE:

G) Au début de chaque partie, chaque équipe désigne un de ses joueurs pour recevoir le service dans le carré de service à droite et l'autre pour recevoir le service dans le carré de service de gauche. Tout au long de ce jeu, le service doit être reçu par les joueurs ainsi désignés. Seul le relanceur peut se positionner dans la partie opposée à celle du serveur. Dès que la balle a touché le sol pour la deuxième fois, elle peut être frappée autant de fois que nécessaire par l'un puis l'autre joueur d'une même équipe à tour de rôle.

(N.B. L'ordre sera donc : serveur, relanceur, partenaire du serveur, partenaire du relanceur etc.)

H) LET:

- I. Si l'un ou l'autre joueur est empêché par inadvertance par l'un ou l'autre adversaire d'atteindre ou de frapper à la balle, un let sera autorisé.
- II. Note aux arbitres: Selon la règle 12 de la partie de simples, où une interférence s'est produite et le joueur a fait tous les efforts pour éviter de la causer, un let sera autorisé et l'arbitre ne doit pas considérer si un coup gagnant a été empêché. Ce ne doit pas affecter les fonctions de l'arbitre dans l'attribution des Strokes, décrits dans la Règle 12 du "match de Simple".

REMARQUES SUR LES LETS ET LES STROKES EN DOUBLES:

Si l'un ou l'autre joueur du côté de la frappe est empêché par inadvertance par l'un ou l'autre de ses adversaires d'atteindre ou de frapper la balle, un Let sera autorisé. *Si, selon l'avis de l'arbitre l'interférence sur le joueur est inutile ou volontaire il peut alors arrêter le jeu et accorder un point à l'équipe empêchée de jouer*

L'encombrement (rassemblement inutile des deux équipiers) sera également pénalisé par l'attribution d'un point. Si un service ou un retour atteint un des adversaires de l'attaquant avant d'atteindre le mur avant, un Let sera donné à condition que le service ou le retour aurait été bon. Si le service ou le retour n'auraient pas été bon, le côté attaquant doit perdre l'échange.

Si un retour frappe le partenaire de l'attaquant, l'autre camp gagne le point.

3. SECTION 3 - RÈGLES DE COMPETITION (LE SCORE)

Un match consiste en le meilleur de trois ou cinq parties au choix des organisateurs de la compétition. Chaque partie marque normalement un point à chaque échange jusqu'à 11 (PAR 11). Quand le score dans un le jeu est égal à 10-10, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart.

4. SECTION 4 - GESTION DES MATCHS (ARBITRAGE)

4.1 CONTRÔLE D'UN MATCH

Un match est normalement encadré par un arbitre, assisté d'un marqueur. Une seule personne peut être nommée pour remplir les fonctions d'arbitre et de marqueur le cas échéant. L'arbitre annonce toutes les décisions aux joueurs et le marqueur répète la décision et annonce le score.

Au moins une demi-heure avant le début du match, chaque joueur peut demander un Arbitre et / ou un Marqueur autre que celui (s) désigné (s), et cette demande doit être acceptée par l'Arbitre du Tournoi et un remplaçant désigné. Les joueurs ne sont pas autorisés à demander un tel changement après le début d'un match.

4.2 DEVOIRS DU MARQUEUR

A) Le marqueur annonce le jeu et le score, avec le score du premier serveur. Le marqueur doit annoncer "faute", "faute de pied", "not up", "out" ou "arrêt", selon le cas.

B) Si, au cours du jeu, le marqueur appelle "non-up", "out", "down" ou dans le cas de un deuxième service, "faute" ou "faute de pied", alors l'échange doit cesser.

C) Si la décision du Marqueur est annulée en appel, un Let sera autorisé, sauf cas si prévu dans les règles.

D) Tout service ou retour doit être considéré comme bon, sauf indication contraire.

E) Après une faute de service sans tentative de retour de service, le marqueur doit répéter le score et ajouter les mots «une faute», avant que le serveur serve à nouveau. Cet appel doit être répété si les échanges suivants se terminent par un Let.

F) Si le marqueur est incertain, l'arbitre doit prendre la décision appropriée; si l'arbitre n'est pas sûr, un Let sera autorisé.

4.3 DEVOIRS DE L'ARBITRE

A) L'arbitre doit prendre des décisions sur le résultat des échanges selon le règlement et décide de toutes les contestations, y compris à l'encontre de l'avis du marqueur. La décision de l'arbitre sera finale.

B) Les annonces du marqueur doivent être respectées excepté si :

- I. Sur appel de l'un des joueurs.
- II. Tel que prévu dans les règles.
- III. Lorsque le marqueur a fait une erreur en donnant le score.
- IV. Lorsque le marqueur n'a pas réussi à donner une balle «not up», «sortie» ou «arrêt» et qu'un appel est fait, l'arbitre décide de le faire à sa place, le point devrait être attribué en conséquence.
- V. Lorsque le marqueur a annoncé "non", "out" ou "down" et, en appel, le L'arbitre déclare que ce n'était pas le cas; a Let sera autorisé sauf si dans l'avis de l'arbitre, l'appel du marqueur a interrompu un incontestable point gagnant. L'arbitre doit alors attribuer l'échange en conséquence.
- VI. Lorsque l'Arbitre est absolument convaincu que le Marqueur a fait une erreur dans l'arrêt du jeu ou dans la poursuite du jeu, l'arbitre doit immédiatement régir en conséquence.

C) L'Arbitre est responsable que toutes les périodes de temps prévues dans les règles soient strictement respectées.

D) Dans des cas spécifiques, l'arbitre peut ordonner:

- I. A un joueur qui a quitté le terrain de continuer à jouer.
- II. D'accorder le match à l'adversaire d'un joueur ayant quitté le court.
- III. D'attribuer le match à un joueur dont l'adversaire ne se présente pas sur le court dans les dix minutes qui suivent le moment annoncé du jeu.
- IV. D'arrêter le jeu afin d'avertir que la conduite de l'un ou des deux joueurs est une violation des règles. Un arbitre devrait se prévaloir de cette règle le plus tôt possible lorsque l'un ou l'autre des joueurs montre une tendance à enfreindre la règle 12.

E) Si après un avertissement, un joueur contrevient de nouveau à la règle 16 (c), l'arbitre accordera un jeu à l'adversaire.

4.4 APPELS

A) Un appel peut être interjeté contre toute décision du Marqueur, sauf pour un appel de «faute» ou «faute de pied» au premier service.

B) Si le marqueur ne parvient pas à annoncer "faute" ou "faute de pied" au premier service, le receveur peut faire appel pourvu qu'aucune tentative ne soit faite pour retourner la balle. Si l'appel est confirmé, le service sera considéré comme faux

C) Si le marqueur annonce "faute" ou "faute de pied" au deuxième service, le serveur peut faire appel. Si l'appel est accepté, un "let" est autorisé mais on conserve la première faute.

D) Si le marqueur n'annonce pas une 'faute' ou 'foot-fault' au second service, le relanceur peut faire appel, immédiatement ou à la fin de l'échange si il a joué la balle. Si l'appel est confirmé, le relanceur gagnera l'échange.

E) Un joueur qui souhaite demander un Let doit le faire en disant "Let, please". Le jeu doit cesser jusqu'à ce que l'arbitre ait annoncé une décision. Aucun appel ne peut être interjeté après qu'un joueur ait servi pour tout ce qui s'est passé avant ce service.

5. SECTION 5 - SPÉCIFICATIONS DE LA RAQUETTE ET DE LA BALLE

5.1 SPÉCIFICATION DE LA RAQUETTE SQUASH 57

DIMENSIONS D'UNE RAQUETTE

Longueur maximale - 558 mm.

Largeur maximale, mesurée perpendiculairement à l'axe - 292 mm.

Longueur maximale des cordes - 420 mm

La largeur minimale de tout cadre ou tout élément structurel (mesurée en plan de cordes) - 7 mm.

Epaisseur maximum du cadre ou de tout élément structurel (mesuré à angle droit du tamis) : 26 mm

Rayon minimum de la courbure extérieure du cadre en tout point - 50 mm.

Rayon de courbure minimum d'un bord du cadre ou d'un autre élément structurel - 2 mm.

POIDS

Poids maximum - 280 g.

CONSTRUCTION.

A) La tête de la raquette est définie comme la partie de la raquette contenant ou entourant la zone enfilée.

B) Les cordes et les extrémités des cordes doivent être encastrées dans la tête de la raquette ou, dans le cas où la mise en retrait est impossible en raison du matériel de la raquette, ou la conception, doit être protégée par une bande pare-chocs solidement attachée.

C) La bande de pare-chocs doit être faite d'un matériau flexible qui ne peut pas se plier en une pointe bords après un contact abrasif avec le sol ou les murs.

D) La bande de pare-chocs doit être d'un matériau blanc, incolore ou non pigmenté. Ou pour des raisons esthétiques, un fabricant choisit d'utiliser une bande de pare-chocs colorée, le fabricant doit démontrer à la satisfaction du FSM que cela ne laisse pas un dépôt de couleur sur les murs ou le sol de la cour après le contact.

E) Le cadre de la raquette doit être d'une couleur et / ou d'un matériau qui ne marque pas les murs ou le sol suite à un impact dans le jeu normal.

F) Les cordes doivent être en boyau, en nylon ou en un matériau de substitution, à condition que le métal ne soit pas utilisé.

G) Seulement 2 rangées de cordes sont autorisées et elles doivent être entrecroisées ou liées à leurs points de croisement, le schéma du tamis doit être uniforme et se situer dans un seul plan à l'intérieur de la tête de raquette.

H) Les œillets, entretoises de cordes ou autres dispositifs attachés à toute partie de la raquette doivent être utilisés uniquement pour limiter ou prévenir l'usure et les vibrations, et être de taille raisonnable et placement à cette fin. Ils ne doivent être attachés à aucune partie des cordes dans la zone de frappe (définie comme la zone formée par les chaînes qui se chevauchent).

I) Il ne doit pas y avoir de zones non tendues dans la construction de la raquette qui permettent le passage d'une sphère de plus de 50mm de diamètre.

J) La construction de la raquette y compris la tête doit être symétrique par rapport à l'axe vertical de la raquette vue de face

K) La fourniture de bracelets de poignet pour l'utilisation du joueur est facultative, bien qu'encouragée.

L) Toutes les modifications apportées aux spécifications de la raquette seront soumises à une période de préavis de deux ans avant d'entrer en vigueur. La World Squash Federation se prononce sur la question de savoir si une raquette ou un prototype est conforme aux spécifications ci-dessus, ou est autrement approuvé ou non approuvé pour jouer et publiera des lignes directrices pour aider à l'interprétation de ce qui précède.

5.2 CARACTÉRISTIQUES DE LA BALLE SQUASH 57

BALLE D'USAGE GÉNÉRAL (bleu)

Poids: 39 - 41 gms

Diamètre: 55 - 57mm

Résilience Rebond: Min 1120mm - Max 1150mm (à partir d'une hauteur de 254cm / 100
pouces à

Température de 25 deg C)

BALLE DE COMPÉTITION (noir)

Poids: 38 - 40 gms

Diamètre: 55 - 57mm

Hauteur du Rebond: Min 940mm - Max 970mm (à partir d'une hauteur de 254cm / 100
pouces à une température de 25 deg C)