

บทที่ 12

คำอธิบายศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาสควอช

Ace	เสิร์ฟที่เสิร์ฟดี และฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถที่จะเล่นลูกนั้นได้
All	การที่มีแต้มเท่ากัน เช่น 3-3 (3 all) หมายถึง 3 ต่อ 3 เท่ากัน
American scoring	ระบบการนับคะแนนอีกระบบหนึ่ง ที่จะต้องเล่นกันเกมละ 15 คะแนน และแต่ละคะแนนที่ได้จะไม่พิจารณาเฉพาะฝ่ายที่ได้เสิร์ฟเท่านั้น
Appeal	การร้องขอ กรณีผู้เล่นร้องขอต่อผู้ตัดสินเพื่อทำการพิจารณาคำตัดสินใหม่
Angle	ลูกที่ตีไปกระทบผนังด้านข้างก่อนที่จะไปกระทบผนังด้านหน้า
Backcourt	พื้นที่ของสนามที่อยู่หลังเส้น short line
Backhand	การตีลูกหลังมือ ไปยังผนังด้านหน้าหรือด้านข้าง สำหรับผู้ที่ถนัดมือขวา
back quarter	พื้นที่สนามที่อยู่ภายในกรอบของ เส้นแบ่งครึ่งสนาม (Half court line) ของพื้นที่หลังเส้น short line กับผนังด้านข้าง และด้านหลัง รวมทั้งพื้นที่บริเวณกรอบเขตเสิร์ฟ(Service box) ด้านนั้นด้วย
back-wall boast	การตีลูกบอลกระทบผนังด้านหลังก่อนที่ลูกบอลจะกระทบผนังด้านหน้า
Backswing	การที่ผู้เล่นเคลื่อนไหวเหวี่ยงไม้ไปข้างหลัง เพื่อเตรียมพร้อมที่จะตีลูกบอล
Board	พื้นที่ที่อยู่ต่ำกว่าเส้นขนานที่อยู่ต่ำสุดบนผนังด้านหน้า
Boast	การตีลูกไปยังผนังด้านข้าง หรือผนังด้านหลังก่อนที่ลูกบอลไปกระทบผนังด้านหน้า
British Open	รายการแข่งขันสควอชอาชีพที่จัดขึ้นในประเทศอังกฤษ ซึ่งถือว่าเป็นการแข่งขันชิงแชมป์โลกอย่างไม่เป็นทางการ จนกระทั่งถึง ปี ค.ศ.1976 และถือว่าเป็นรายการแข่งขันสควอชที่เก่าแก่ที่สุด
Carry	การตีลูกที่ผิดปกติเป็นลักษณะการเลี้ยงลูกบอลด้วยหน้าไม้

choke up	การจับค้ำไม่ให้สั้นลง
conditional game	การปรับปรุงการเล่นที่กำหนดผู้เล่นสามารถตีลูกบอลไปยังพื้นที่ที่กำหนดให้เท่านั้น
consolation	การแข่งขันระหว่างกลุ่มผู้แพ้เท่านั้น
tournament	
Crosscourt	การตีลูกให้ไปกระทบผนังด้านหน้า และลูกไปตกบริเวณพื้นที่ด้านตรงข้ามกับพื้นที่ที่ตีลูกออกไป
cut line	เส้นกลางที่อยู่บนผนังด้านหน้า ความสูงจากพื้น 6 ฟุต มีไว้เพื่อให้ผู้เล่นจะต้องเสิร์ฟลูกบอลกระทบผนังด้านหน้าเหนือเส้นนี้
Default	ผู้เล่นถูกตัดสินให้ชนะการแข่งขัน เนื่องจากคู่ต่อสู้ไม่สามารถทำการแข่งขันได้ หรือไม่มาทำการแข่งขัน
Die	ลักษณะของลูกบอลที่อยู่กับพื้นหลังจากที่กระทบพื้นแล้ว เนื่องจากผู้เล่นตีเบาตีเหมือนลูก หรือตีลูกไปตกที่มุมระหว่างผนังด้านข้าง และพื้น มาชนกัน และอีกฝ่ายหน้าไม่สามารถรับลูกได้ จึงทำให้เป็นลูกตาย
Disquise	การหลอกล่อคู่ต่อสู้
Down	ลูกบอลที่มากระทบผนังต่ำกว่าเส้น ต่ำสุดบนผนังด้านหน้า (board Line) หรือกระทบพื้นก่อนที่จะถึงผนังด้านหน้า
Drive	การตีลูกบอลแบบหน้ามือ หรือหลังมือ โดยมีเป้าหมายให้ลูกบอลตกบริเวณส่วนหลังของสนามมุมใดมุมหนึ่ง
Drop	การตีลูกเบา ๆ (ลูกหยอด) ไปยังผนังด้านหน้าและลูกบอลจะกระทบผนังด้านหน้า และตกลงบริเวณส่วนหน้าของสนาม
Double	การแข่งขันแบบแพ้สองครั้งคัดออก
elimination	
Error	ผู้เล่นเสียแต้ม เนื่องมาจากการกระทำผิด เช่น การตีลูกบอลออกจากเขตสนามหรือตีลูกบอลกระทบผนังต่ำกว่าเส้นต่ำสุดของผนังด้านหน้า (board)

Fault	การเสิร์ฟเสีย
Final	การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ
Follow-through	การเหวี่ยงไม้ในจังหวะสุดท้าย หลังจากที่ลูกบอลตีออกไปจากหน้าไม้
Forehand	การตีลูกหน้ามือ
Foot fault	การเสิร์ฟเสีย เนื่องจากผู้เสิร์ฟเหยียบเส้นบริเวณกรอบเสิร์ฟ ก่อนที่ไม่กระทบลูกอาจจะเป็นเท้าเดียวหรือทั้งสองเท้า หรือในขณะที่เสิร์ฟลูก เท้าที่อยู่ในบริเวณกรอบเสิร์ฟไม่แตะพื้น (กระโดดเสิร์ฟ)
Game	การเล่นที่จบลงด้วยคะแนน 9 คะแนน หรือ 15 คะแนน หรือการชนะกันแบบไทเบรก (tiebreak)
Game ball	คะแนนสุดท้ายของผู้เสิร์ฟที่เหลือคะแนนเดียวจะชนะในการเล่นเกมนั้นๆ
Get	การตีลูกจากตำแหน่งที่ยากได้
Grip	ด้ามไม้บริเวณที่ผู้เล่นใช้มือข้างที่ถนัดจับ
Half-court line	เส้นที่อยู่บนพื้นสนามที่ขนานกับผนังด้านข้าง ซึ่งแบ่งส่วนพื้นที่สนามส่วนหลังออกเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน เส้นนี้จะมาบรรจบกับเส้น short line เป็นรูปตัวที (T)
Half time	ก่อนเริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นจะมีเวลาในการอบอุ่นร่างกาย 5 นาที โดยที่เมื่อเวลาผ่านไป 2 นาที 30 วินาที ผู้ตัดสินจะขานคำว่า half time เพื่อบอกให้ผู้เล่นทราบ เพื่อจะได้สลับด้านในการอบอุ่นร่างกาย
half volley	การตีลูกบอลหลังจากที่ลูกบอลเพิ่งลอยกระดอนกับพื้นขึ้นมาทันที
Hand	ช่วงเวลาขณะที่ผู้เล่นคนนั้นกำลังเสิร์ฟ
Hand out	การที่ผู้ตัดสิน (Referee) หรือกรรมการนับแต้ม (Marker) ขานการเปลี่ยนเสิร์ฟหลังจากที่ฝ่ายเสิร์ฟตีลูกผิดและเป็นการเปลี่ยนให้ฝ่ายรับกลับมาเป็นฝ่ายเสิร์ฟ

International	องค์กรที่ควบคุมดูแลสควอชทั่วโลก ซึ่งใช้ชื่อว่าสมาพันธ์สควอชเรีเกิด
Squash	นานาชาติ
Rackets	
Federation (ISRF)	
Kill shot	การที่ผู้เล่นตีลูกอย่างรุนแรง และกระทบผนังด้านหน้าในระดับต่ำ ทำให้ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถตีตอบโต้ได้
Let	การให้เล่นลูกนั้นใหม่ หลังจากที่ผู้ตัดสินได้วินิจฉัยแล้ว
Let please	การร้องขอจากผู้เล่นต่อผู้ตัดสิน เพื่อขอเล่นลูกนั้นใหม่
Line	เส้นต่าง ๆ ที่ปรากฏภายในสนาม โดยทั่วไป และเป็นเส้นสีแดง
Lob	การตีลูกโค้งข้ามศีรษะ : เป็นการตีลูกให้กระทบผนังด้านหน้า และลูกกระดอนสูงไปในส่วนหลังของสนาม
Love	การขานแต้ม เมื่อคะแนนเท่ากับศูนย์ เช่น 3:0 จะขานว่า three : Love
Marker	กรรมกรที่ทำหน้าที่ขานแต้ม หรือนับแต้ม
Match	การแข่งขันระหว่างคู่แข่งทั้งสอง โดยปกติผลการแข่งขันที่สมบูรณ์ผู้ชนะการแข่งขันจะต้องชนะสองในสาม หรือสามในห้าเกม
Match ball	คะแนนสุดท้ายของผู้เสิร์ฟที่เหลือคะแนนเดียวจะชนะในการแข่งขันของเกมสุดท้ายของคู่แข่งนั้น ๆ
Nick	การที่ลูกบอลตกกระทบที่มุมระหว่างพื้นสนามกับผนัง ทำให้ลูกบอลนั้นไม่สามารถถูกตีกลับได้ง่าย
Not up	การที่ผู้เล่นปล่อยให้ลูกบอลกระดอนพื้น 2 ครั้ง หรือลูกถูกหน้าไม้ 2 ครั้ง หรือขณะนี้ผู้เล่นตีลูกออกไป แล้วลูกกระดอนกลับมาถูกตัวเอง ถือว่าเสียแต้ม หรือเสียสิทธิ์เสิร์ฟ
Out	ลูกที่ตีออกไป และกระทบผนังไปถูกเส้น out line หรือสูงกว่า หรือไปถูกเพดานด้านบน
Racket face	หน้าไม้สควอชบริเวณที่ชิงเอ็น
Rally	การตีลูกบอลโต้ตอบกันในการเล่นคะแนนนั้น ๆ

Reciver	ผู้เล่นฝ่ายรับ
Referee	ผู้ตัดสิน ที่ทำหน้าที่ตัดสินใจในการร้องขอของผู้เล่น ในระหว่างการแข่งขัน
Reverse angle	การตีลูกกระทบผนังด้านข้าง ที่อยู่ในทิศทางตรงข้ามกับผู้ตี
Round robin	การแข่งขันแบบพบกันหมดภายในกลุ่ม
Server	ผู้เล่นที่ได้สิทธิ์ในการเสิร์ฟ
Service	การเสิร์ฟของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเสิร์ฟ
Service box	กรอบเส้นเสิร์ฟ
Set	เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน ผู้ที่ชนะในเกมนั้นคือผู้ที่ทำคะแนนได้ 9 คะแนนก่อนแต่ถ้าทำคะแนนได้ 8:8 หรือ 14:14 เท่ากันจะต้องทำการเลือกเล่นแบบ set one หรือ set three แล้วแต่กรณี
Set three	กรณีที่เล่นแบบเกม 15 คะแนน ถ้าคะแนนเท่ากันที่ 14:14 ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับ ซึ่งได้คะแนน 14 ก่อน จะทำการเลือกที่จะเล่นเกม 17 คะแนนเท่านั้น
Short line	เส้นบนพื้น ซึ่งขนานกับผนังด้านหน้า และหลัง เส้นนี้ห่างจากผนังด้านหน้า 18 ฟุต
Single elimination	การจัดการแข่งขันแบบแพ้ครั้งเดียวตัดออก
Slice	ลักษณะการตีลูกบอล โดยเปิดหน้าไม้ตีเหมือนลูกบอลจากด้านบนของลูกบอลลงล่าง เมื่อลูกที่ถูกตีไปกระทบด้านหน้าแล้ว ลูกบอลจะหมุนลอยมุดลงต่ำกว่าปกติ
Strobe	การตีลูกในลักษณะต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่อีกฝ่ายหนึ่งตีได้กลับมา
Sweet spot	ตำแหน่งของจุดกระทบลูกบอลบนหน้าไม้ที่มีพลังมากที่สุด คือบริเวณตรงกลางของหน้าไม้
T	บริเวณกลางสนาม เป็นตำแหน่งที่อยู่บริเวณเส้นแบ่งครึ่งสนาม (half court line) กับเส้น short line มาบรรจบกัน เป็นบริเวณที่สำคัญที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องควบคุมบริเวณนี้ให้ได้ เพราะสามารถที่จะเคลื่อนที่ไปตีลูกได้ง่าย

Tie break	การเล่นที่จะต้องเลือกเล่นตามสถานการณ์ของคะแนนที่เท่ากับ 8:8 หรือ 14:14 ทั้งนี้ผู้เล่นฝ่ายรับซึ่งได้คะแนน 8 หรือ 14 ก่อนจะเป็นฝ่ายเลือกที่จะเล่นแบบ set one, set two หรือ set three ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจะเล่นเกมแบบ 9 คะแนนหรือ 15 คะแนน
Tin	บริเวณส่วนล่างสุดที่สูงจากพื้น 19 นิ้ว : ซึ่งอยู่บนผนังด้านหน้า
Traditional	ระบบการเล่นที่นับคะแนนในแต่ละเกม 9 คะแนน และผู้เสิร์ฟเท่านั้นจะเป็นฝ่ายได้คะแนน
Scoring	
Trickle boast	การที่ผู้เล่นอยู่บริเวณด้านหน้าของสนาม และตีลูกเข้าผนังด้านข้างก่อนที่ลูกบอลมากระทบผนังด้านหน้า
Turning on the ball	การหมุนตัวตีลูกบอล
United States Squash Rackets Association (USSRA)	สมาคมสควอชแรกเกิดแห่งสหรัฐอเมริกา
Valley	การตีลูกบอลก่อนที่ลูกบอลจะตกกระดอนพื้น
Warm up	ก่อนการแข่งขัน ผู้เล่นจะทำการอบอุ่นร่างกาย และทำให้ลูกร้อน โดยใช้เวลา 5 นาที
Winner	ลูกที่คู่ต่อสู้ไม่สามารถที่จะตีโต้กลับได้
Yellow dot	จุดสีเหลืองบนลูกสควอช ซึ่งลูกบอลที่มีจุดสีเหลืองเป็นลูกสำหรับแข่งขัน เพราะจะมีความเร็วในการกระดอนกลับช้าที่สุด (ยืดหยุ่นมากที่สุด) นอกจากนี้ยังมีจุดสีต่าง ๆ บนลูกสควอช ได้แก่ จุดสีน้ำเงิน สีแดง และสีขาว โดยที่ลูกบอลที่มีจุดสีน้ำเงินเหมาะสำหรับผู้ที่เริ่มเล่นใหม่ ๆ เพราะมีความยืดหยุ่นน้อยจะกระดอนกลับมาเร็วทำให้ตีง่าย รองลงมาได้แก่ ลูกบอลที่มีจุดสีแดง และขาว ตามลำดับ