

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

SCORING

A match consists of the best of three or five games, although a one game option is included in the computer game. Each game consists of 9 points and the player who first reaches 9 points is the winner except that if the score should reach 8-all hand-out may, if he chooses, set the game to 2, in which case the first player to score two further points wins.

In the computer game, if the score reaches 8-all, it will automatically continue until one player reaches 10 points. Points can only be scored by hand-in. When hand-in wins a stroke he scores a point. When hand-out wins a stroke he becomes hand-in.

SERVING

The right to serve is decided by the spin of a racquet. In the computer game player 2 (or the White player) initially serves first. The server continues to serve until he loses a stroke, when his opponent becomes the server, and so on throughout the match.

Before being struck, the ball is thrown into the air and must not touch the floor or wall.

The ball is struck onto the front wall in the area above the cut line and below the top line, so that it would fall on the floor in the half court opposite the server, unless volleyed. If these conditions are not met a fault is called, and the server makes a second attempt. If his second attempt fails a double fault is called and service passes to his opponent.

If the server fails to hit the ball on service a double fault is also called the service passes to his opponent.

The service receiver (hand-out) may attempt to return a fault serve and if he does so the service shall then be good.

At the beginning of each game and of each hand, the server may serve from either box, but after scoring a point he serves from the other and so on throughout the game. No choice is given in the computer game and all initial serves are taken from the right half court.

In practice if the service receiver volleys the service before it crosses the short line a markers warning would be given and could lead to disqualification. In the computer game a let is called.

LET

A let is an undecided stroke and the service of rally in which a let is called shall not count.

THE PLAY

After a good service has been delivered the players return the ball alternately until one or the other fails to make a good return.

A GOOD RETURN

A return is good if the striker, before the ball bounces twice on the floor, returns the ball onto the front wall above the board and in play without allowing the ball to touch the floor after striking it and before reaching the front wall.

STROKE

A player wins a stroke if the rules regarding service (see above) are not complied with by his opponent or if his opponent fails to make a good return of the ball.

OBSTRUCTION

The rules of the International Squash Racquets Federation are complicated and rely totally on the discretion and opinion of the referee. Basically after making a stroke a player must get out of his opponents way as much as possible. If a player, in the referees opinion, has not made every effort to do this the referee will stop play and award a stroke to his opponent.

The computer game, in the absence of a referee, allows a let to be played if a collision or obstruction occurs between the players, so long as the receiver is attempting to play a shot.

GENERAL

If the striker fails at his first attempt to hit the ball in play he may make further attempts provided the ball is still in play.

Spectrum

FRENCH

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettez votre ordinateur en mode 48K. Tapez LOAD"" et appuyez sur la touche "ENTER".

GERMAN

LADANWEISUNGEN

Ihre Maschine in den 48K Modus stellen. LOAD"" und die ENTER-Taste drücken.

ITALIAN

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Metti il computer in modalità 48K. Batti LOAD"" e premi INVIO.

amstrad

FRENCH

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

464: Appuyez sur la touche "CNTRL" et la petite touche "ENTER".
6128: Tapez "1TAPE" et appuyez sur la touche "RETURN". Appuyez sur la touche "CNTRL" et sur la petite touche "ENTER".

GERMAN

LADANWEISUNGEN

464: Auf CTRL-Taste und kleine ENTER-Taste drücken. 6128: TAPE eintippen und RETURN drücken. Auf CTRL und kleine ENTER-Taste drücken.

ITALIAN

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

464: Premi CTRL e INVIO Piccolo 6128: Batti TAPE e premi RETURN Premi CTRL e INVIO piccolo

C64

FRENCH

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Chargez en appuyant sur la touche "SHIFT"

et la touche "RUN/STOP" en même temps.

Le jeu comporte quatre niveaux de difficulté qui sont indiqués par un point de couleur sur la balle de squash : du ROUGE (facile) au JAUNE (difficile). Sélectionnez votre niveau avec la barre d'espacement.

Pour entrer votre nom : appuyez sur les touches "UP" et "DOWN" jusqu'à ce que la lettre requise soit atteinte, puis appuyez sur la touche "feu". Un maximum de huit lettres peuvent être entrées.

LA PLAQUE DE TOLE

Il s'agit de la zone située en dessous de la ligne la plus inférieure sur le mur frontal du court. Elle est faite d'un matériau qui rend un son différent du reste du court. L'ordinateur rendra lui aussi un son différent lorsque la balle frappe la plaque de tôle.

RAIE TRANSVERSALE

Cette ligne est la ligne centrale sur le mur frontal. Elle se situe à 1.83 m du sol du court.

LIGNE DE SERVICE

Cette ligne est parallèle au mur frontal et se situe à 5.49 m de celui-ci.

LIGNE MEDIANE

Cette ligne qui se trouve sur le sol est parallèle aux murs latéraux. Elle divise la

moitié arrière du court en deux parties égales appelées : moitié court droit et moitié court gauche.

CARRE DE SERVICE

Il s'agit d'une surface carrée qui se trouve dans chaque moitié de court et de l'intérieur de laquelle le joueur sert.

BALLE HORS COURT

La balle est en dehors des limites du court quand elle frappe l'un des quatre murs : frontal, arrière ou latéraux, au-dessus de la ligne supérieure ou le plafond. Dans notre jeu la ligne supérieure sur le mur arrière n'apparaît pas.

LE SERVEUR

Le joueur qui sert.

LE RELANCEUR

Le joueur qui reçoit le service.

BALLE "NOT UP"

Cette expression indique que la balle n'a pas été renvoyée au dessus de la plaque de tôle.

JEU/BALLE DE MATCH

Cette expression indique que le serveur est à un point de gagner le jeu/match.

LES POINTS

Un match consiste en au moins trois ou cinq

jeux, bien que l'option d'un seul jeu soit incluse dans notre jeu. Chaque jeu est de neuf points et le premier des joueurs qui atteint ces neuf points est vainqueur sauf si le score est de huit partout. Dans ce cas il est possible d'établir le jeu à 2 et c'est alors le premier joueur qui marque les deux points supplémentaires qui gagne.

Notre jeu est conçu de telle façon que si le score est de huit partout, il continuera automatiquement jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne dix points. Les points peuvent uniquement être marqués en servant. Quand le serveur gagne un coup, il marque un point. Quand le receveur gagne un coup, il devient serveur.

GERMAN

LADANWEISUNGEN

Gleichzeitig auf die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten drücken.

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen von ROT (leicht) bis GELB (schwer), die der Farbe des Punktes auf dem Ball beim Squash entsprechen. Um die gewünschte Stufe zu wählen, auf die LEERTASTE drücken. Um Ihren Namen einzugeben, auf die UP- oder DOWN-Taste drücken. Bis zu ZEHN Buchstaben dürfen eingegeben werden.

BOARD (TIN) BRETT (BLECH)

Das Gebiet unterhalb der untersten Linie an der Vorderwand der Squashhalle. Aus einem Stoff gemacht, der einen anderen Klang als die übrige Halle wiedergibt. Der Computer gibt einen anderen Klang, wenn der Ball gegen das Brett schlägt.

CUT LINE UNTERBROCHENE LINIE

Die Mittellinie an der Vorderwand, 6 Fuß (1.85 Meter) über dem Boden der Spielfläche.

SHORT LINE KURZE LINIE

Die Linie auf dem Boden, parallel zur Vorderwand und 18 Fuß (5.8 Meter) davon entfernt.

HALF-COURT LINE T-LINIE

Die Linie auf dem Boden parallel zu den Seitenwänden, welche die hintere Hälfte der Spielfläche in zwei gleiche Teile verteilt, die die rechte Halbfeldfläche und die linke Fläche heißen.

SERVICE BOX (AUFSCHLAGFELD)

Eine quadratische Fläche innerhalb beider Halbfelder, wo Hand-in aufschlägt.

OUT OF COURT AUS

Der Ball gilt als aus, wenn er die Vorder- oder die Hinterwand oder die Seitenwände

oberhalb der obersten Linie oder die Decke trifft. Beim Computerspiel wird die Linie auf der Hinterwand nicht gezeigt.

HAND-IN

Der Spieler, der den Aufschlag hat.

HAND-OUT

Der Spieler, der den Aufschlag empfängt.

NOT UP NICHT AUF

Der Ausdruck, der verwendet wird, um zu zeigen, daß der Ball nicht oberhalb des Blechs zurückgeschlagen wurde.

GAME/MATCH BALL

Ein Ausdruck, der verwendet wird, wenn der Aufschläger nur einen Punkt braucht, um die Partie bzw. den Satz zu gewinnen.

PUNKTE

Eine Partie besteht aus drei bzw. fünf Sätzen, wobei der Spieler mit zwei bzw. drei Gewinnsätzen die Partie gewinnt, aber es gibt eine Ein-Satz-Option bei dem Computerspiel. Jeder Satz besteht aus 9 Punkten und der Spieler, der als erster 9 Punkte gewinnt, bleibt Sieger. Wenn es aber zu der Situation 8 beide kommen sollte, darf Hand-out bestimmen, wenn er will, ob der Satz auf 2 umgestellt wird. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als erster zwei

weitere Punkte gewinnt.

Beim Computerspiel, wenn es einen Gleichstand bei 8 zu 8 geben sollte, wird der Satz automatisch verlängert, bis ein Spieler 10 Punkte bekommt. Punkte können nur durch Hand-in gewonnen werden. Wenn Hand-out einen Schlag gewinnt, wird er Hand-in.

ITALIAN

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Carica premendo contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP.

Nel gioco vi sono quattro livelli di difficoltà, corrispondenti ai colori della palla, da ROSSO (facile) a GIALLO (difficile). Per selezionare il livello di difficoltà, premi la BARRA SPAZIATRICE.

Pr scrivere il tuo nome, premi il tasto su o giù, fino a quando non trovi la lettera richiesta, poi premi il bottone di fuoco. Puoi scrivere fino a OTTO lettere.

FASCIA (Barattolo)

È la zona sotto la linea di fondo sulla parete di fronte. È fatta di un materiale che da un suono diverso dal resto del campo. Quando la palla colpisce questa zona, il computer emette un suono diverso.

LINEA DI TAGLIO

È la linea centrale sulla parete di fronte, a circa un metro e ottanta dal pavimento.

LINEA CORTA

È la linea sul pavimento, parallela alla parete di fronte da cui dista circa 3m.

LINEA MEDIANA

È la linea sul pavimento, parallela alle pareti laterali, che divide la parte posteriore del campo in due metà, chiamando la destra e la sinistra del campo.

PEDANA DI SEVIZIO

È il riquadro in ciascuna metà, da dove si effettua il servizio.

FUORI CAMPO

La palla viene detta fuori campo quando colpisce le pareti sopra la linea superiore, oppure il soffitto. Nel gioco, la linea della parete posteriore non viene visualizzata.

HAND-IN

È il giocatore che riceve il servizio.

NOT UP

Espressione usata per indicare che la palla non è stata mandata sopra il Fascione (barattolo).

PALLA PARTITA

Espressione usata quando chi serve è a un punto per vincere la partita.

PUNTEGGIO

Una partita consiste del meglio di tre o cinque giochi, anche se nel programma viene offerta l'opzione a un gioco. Ogni gioco comporta 9 punti, e il giocatore che arriva primo a 9, vince, eccetto quando si arriva a 8 pari e senza servizio, nel qual caso si può mettere il gioco a 2 e il primo che fa due punti, vince.

Nel programma, quando il punteggio arriva a 8 pari, il gioco continua automaticamente fino a che uno arriva a 10 punti. I punti si fanno solo quando si serve. Quando chi serve vince uno scontro, fa un punto. Quando il ricevente vince uno scontro, diventa il servente.