

# Reglas básicas de Squash

**PELOTA:** No te recomiendo jugar con pelotas verdes o azules, ya que su bote es excesivo y difícil de controlar, entonces el juego se torna peligroso. Para la altitud de la Ciudad de México, la pelota oficial es color negra con un punto verde. Pero muchos principiantes la perciben con poco rebote, entonces puedes iniciarte con la pelota negra con 2 puntos amarillos. Para ambos casos te recomiendo pelotas de la marca Dunlop o Black Knight. (La pelota con 2 puntos amarillos es la oficial para una altitud a nivel del mar).

**SERVICIO:** Al principio del juego se sortea el servicio al azar; en vez de utilizar una moneda, se hará girar una raqueta, a manera de trompo o pirinola. El ganador del sorteo elegirá desde cuál área servirá. El área de servicio es un cuadrado pintado en el piso, que se le llama "caja de servicio". Cuando el servidor gana un punto deberá alternar de caja de servicio. Cuando se pierde el punto, es turno para que el contrincante sirva, eligiendo cualquier caja de servicio e igualmente alternará mientras mantenga el saque. Quien gana el punto sirve. El ganador del set anterior sirve primero y elige la caja de servicio. Cuando tienes esta opción de elegir, el árbitro anunciará "entrando" o "cambio".

Un Servicio se considera bueno siempre y cuando:

- El servidor tiene al menos un pie dentro de la caja de servicio y sin pisar esta línea al momento de hacer contacto con la pelota.
- La pelota deberá ser golpeada de volea (de aire) y deberá pegar directamente por encima de la línea media del frontis (línea de servicio) y debajo de la línea de fuera, sin tocar antes las paredes laterales.
- En el piso se encuentra pintada una línea a lo ancho de la cancha, a ésta se le llama "línea corta", allí también se halla la "línea media" que divide derecha/izquierda. Cuando realizas el servicio, al menos que tu oponente conteste de volea, el primer bote de la pelota deberá llegar en el 4° de cancha opuesto y sin tocar las líneas corta y media. Tu pelota no deberá tocar arriba de las líneas de límite; estas líneas se encuentran en la parte superior de todas las paredes. La pelota tampoco deberá tocar el techo, lámparas u otra superficie fuera del límite.
- No podrás servir si su oponente no está preparado, tampoco si el juez no ha terminado de anunciar el marcador. Si no hay juez, el servidor deberá decir el marcador completo antes de servir.

Una pelota servida así se considera un buen servicio, de otra manera es falta. Quién cometa falta pierde el punto y no hay 2 oportunidades para el servicio. En caso de repetir el punto, el último en servir deberá hacerlo desde la misma caja de servicio.

**EL JUEGO:** Una vez realizado el servicio, ambos jugadores se alternan para devolver la pelota. El jugador que no pueda hacer una buena devolución pierde el punto. Los puntos se suman, aún cuando no hayas sido tú el que realices el servicio.

**BUENA DEVOLUCIÓN:** Se considera buena si se golpea la pelota antes de dar 2 botes en el piso, esto es; se puede devolver de volea o de rebote. La pelota deberá ser dirigida hacia la pared frontal (frontis) y por encima de la línea de 48cm de ancho (chapa). La mayoría de las chapas son de lámina, que está situada en la parte baja del frontis. Puedes utilizar las paredes laterales antes que la pelota llegue al frontis, incluso puedes utilizar la pared trasera. Después de que tu tiro pegue en el frontis, es válido que la pelota toque las paredes laterales y la trasera también.

# Reglas básicas de Squash

El juez detendrá la jugada en cualquier momento que se ha cometido falta, si el juez no anuncia nada el punto deberá continuar. En caso de no haber juez y si ambos jugadores no se ponen de acuerdo en un tiro dudoso, el punto se repite (vuelta).

**MALA DEVOLUCIÓN:** Se considera mala cuando:

- Una pelota golpea la chapa, techo, lámparas u otra área fuera de la línea de límite.
- Es mala cuando la pelota toca la línea de límite (incluyendo en el servicio).
- Es mala si la pelota hace 2 ó más contactos con la raqueta (acarreo).

**PUNTAJE:** El sistema actual es el set a 11 puntos cerrados, excepto cuando al estar 10 iguales, subirá 2 puntos más, hasta que alguien gane por 2 puntos de diferencia. El vencedor del partido será aquel que gane 2 de 3 sets ó 3 de 5 sets, según el sistema de competencia.

**INTERFERENCIA:** El jugador que cometa interferencia pierde el punto. Para evitar una interferencia, el oponente debe hacer todo esfuerzo posible para dar al jugador acceso directo y libre a la pelota, libertad para golpear la pelota con un desplazamiento razonable de la raqueta. Si un jugador crea una distracción visual o auditiva durante el punto, está cometiendo interferencia. El jugador que encuentre posible interferencia tiene elección de continuar o detener el punto y apelar al árbitro diciendo "pido por favor". El árbitro otorgará punto por obstrucción cuando el oponente priva al jugador de una clara oportunidad de intentar una buena devolución. Si un jugador encuentra interferencia, pero aún así decide jugar la bola y falla en su intento, el juez no otorgará "vuelta" y este jugador pierde el tanto. Si una pelota, después de tocar el frontis toca a un jugador, su raqueta o cualquier cosa que lleve o use, el jugador tocado pierde el tanto.

**VUELTA (LET):** Significa la repetición del punto. El árbitro permitirá vuelta si:

- El jugador desiste de golpear la pelota debido a un temor razonable de lastimar a su oponente.
- El árbitro no otorgará punto por obstrucción y sólo concederá vuelta cuando; el oponente se liberó de la interferencia en el último momento.

**NO VUELTA (NO LET):** No es vuelta cuando:

- La interferencia es mínima.
- No es vuelta cuando el jugador obstruido estaba muy lejos de hacer una buena devolución.

**CONDUCTA:** Si un jugador presenta una actitud antideportiva, el árbitro penalizará, dependiendo la gravedad de la ofensa; amonestación, punto en contra, un set o partido otorgado a su oponente.

Antes de finalizar este resumen, quiero que tomes conciencia que, no vale la pena hacer un tiro arriesgado que ponga en peligro la integridad de tu oponente. Pero cuídate tú también utilizando lentes protectores. Y aunque no es una regla escrita, la seguridad se antepone a todo. Recuerda que el juego es más importante que el resultado y que el esfuerzo y la entrega limpia son tan importantes como cualquier victoria.

En Cybersquash puedes ver y descargar el reglamento completo. Pero si te surge alguna duda, me puedes enviar un correo y con gusto te la aclararé: