

# REGLAS PRINCIPALES DEL SQUASH 57

WORLD  
SQUASH

WSF

squash57

## INDIVIDUAL

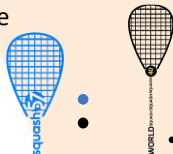
### LA PISTA

La versión de squash denominada 57 se juega en una pista normal de squash

### EQUIPAMIENTO ENTRE SQUASH 57 Y SQUASH, DIFERENCIAS

La raqueta: la de Squash 57 es alrededor de un 20 % más corta que la de squash

Pelotas: La de Squash 57 es más grande, con un diámetro de 57 mm en lugar de los 40 mm de la de squash. La de 57 además bota considerablemente más.



### CÓMO SE JUEGA

Se juega entre dos jugadores que utilizan raquetas y pelotas de squash 57.

### LA PUNTUACIÓN, PARTIDO Y JUEGOS

Los partidos se disputan normalmente al mejor de 5 juegos, aunque también se pueden disputar al mejor de 3 juegos. Cada juego se disputa hasta 11 o 15 puntos, con la modalidad de un punto por cada tanto disputado. Cuando el juego se empata a 10 o a 14, respectivamente, el jugador o equipo debe obtener una ventaja de 2 puntos para ganarlo.

### CÓMO SE GANA UN PUNTO

El ganador de cada tanto obtiene un punto. Cada vez que la pelota toca una línea, se canta como fuera, a diferencia del tenis, en que cuenta como válida.

### JUGADOR AL SERVICIO

El jugador al servicio (o equipo al servicio), se sortea girando la raqueta.

### RESTO VÁLIDO

Un resto es válido cuando el servicio ha sido voleado o ha golpeado la pared frontal sin que se haya salido de la pista o haya golpeado la chapa. Para que un resto sea válido, no necesariamente debe golpear la pared frontal directamente, sino que puede golpear las paredes laterales o la pared trasera antes que la frontal.

### LET

Un Let es un tanto repetido porque no se puede decidir su ganador. Cada jugador debe hacer todo el esfuerzo en salir del camino de su oponente hacia la pelota. Si un jugador no puede jugar una pelota se juega un LET a no ser que la interferencia sea consecuencia de un mal golpe en el que la pelota va directamente al oponente.

### GOLPEAR AL Oponente CON LA PELOTA

Si una buena devolución, antes de llegar a la pared frontal, contacta con el oponente:

- si la pelota hubiera golpeado directamente la pared frontal, el jugador que golpeó gana el punto.
- si la pelota no hubiera llegado a la pared frontal, el golpeador pierde el punto.
- se concede LET en cualquier otro caso, repitiéndose el punto.

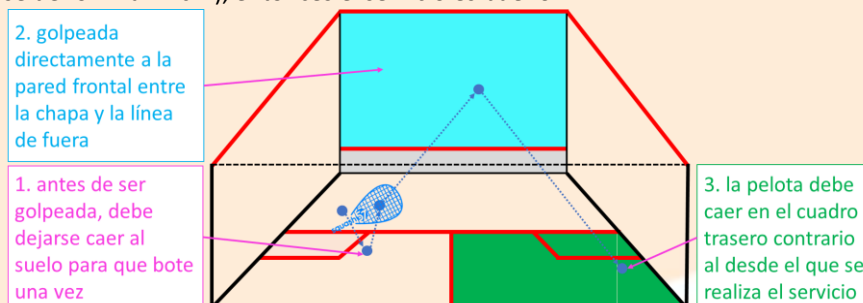
Si la pelota golpea al oponente después de golpear la pared frontal, entonces el oponente pierde el punto.

### EL SERVICIO

- El jugador al servicio:
    - puede decidir desde qué lado sacar y después debe alternar el lado siempre que siga ganando los puntos.
    - continúa al servicio hasta que pierde el punto, en cuyo caso dicho jugador (o el equipo al servicio en el caso de dobles), se convierte en el jugador al resto.
    - mientras ejecuta el servicio debe tener al menos 1 pie dentro del cuadro de saque.
- [Nota: A diferencia del squash, el servicio no tiene que golpear por encima de la línea de saque]

- La pelota:

- Antes de sacar, debe ser soltada de manera que debe bote una vez.
- Debe ser golpeada directamente a la pared frontal entre la chapa y la línea de fuera (la línea más alta). Si no se golpea en esa zona, el jugador pierde el servicio inmediatamente.
- Tras golpear la pared frontal, a no ser que sea voleada, la pelota debe caer en el cuadro trasero contrario al desde el que se realiza el servicio, y debe botar antes de que toque la pared trasera. Si la pelota toca la pared trasera y el suelo a la vez (lo que se denomina "nick"), entonces el servicio es bueno.



- Faltas:

- Primer servicio: Si la pelota golpea la pared trasera antes de tocar el suelo o toca el suelo fuera de la zona válida, pero el jugador al resto trata de golpearla, entonces el servicio se considera válido y el tanto continúa. Si el jugador al resto no intenta golpearla, entonces es falta, y el jugador al servicio realiza un segundo servicio. [Nota: A diferencia del squash, hay 2º servicio en 57]
- Segundo servicio: Si tampoco es válido, entonces se considera "doble falta".
- En resumen el servicio es falta si:
  - La pelota no se deja caer al suelo antes de sacar
  - El jugador al servicio comete "falta de pie" por no tener un pie dentro del cuadro de saque
  - La pelota, después de ser golpeada, no toca la zona válida del cuadro trasero contrario
  - La pelota, tras ser golpeada, toca la pared trasera antes de botar en el suelo

### DEVOLUCIÓN DEL SERVICIO Y RALLY SIGUIENTE

Tras un buen servicio, los jugadores golpean alternativamente la pelota hasta que uno no consigue hacer una buena devolución.

## DOBLES

### CÓMO SE JUEGA

Se juega por 2 equipos de 2 jugadores

### JUGADOR AL SERVICIO

Cada equipo nombra su jugador al servicio para el primer juego. Dicho jugador servirá durante todo el juego y el tercer juego en un partido al mejor de 5 juegos. El otro juego servirá durante el segundo y cuarto juego (si se aplica). En el último juego (3º o 5º), cuando el primer equipo llega a 5 puntos (si es tanteo a 11), o a 7 (si es a 15), se cambia el jugador al servicio para ambos equipos.

### DEVOLUCIÓN DEL SERVICIO Y DESARROLLO DEL TANTO

Al principio de cada juego, cada equipo decide qué jugador realizará la devolución del servicio en cada lado. Cuando se haya producido el servicio, solamente el jugador al resto se situará en el cuadro contrario al que realiza el servicio. El orden de golpeo deberá ser: Jugador al servicio, jugador al resto, compañero del primer jugador, compañero del segundo jugador, y así sucesivamente.

### LET

Si un jugador es obstaculizado por su propio compañero, no se juega LET sino que dicho equipo pierde el punto

