* **TIPOS DE SERVICIO**

1. **Semiglobo**: Este es un servicio estándar para la mayoría de los jugadores, no es muy alto ni muy fuerte, pero tiene la pretensión de pasar al contrario.
2. **Globo:** Quizá este sea el ideal de servicio, es alto y suave y es principalmente de ataque, pues se busca pasar al oponente y que la pelota muera en la esquina o bien no dar oportunidad al rival de hacer un tiro de ataque.
3. **Globo pegado a la pared lateral**: Es un servicio muy alto tendiente en definitiva pasar al contrario y rebotar la pelota en la pared trasera pegada a la pared lateral, donde se busca que el oponente sólo pueda hacer un tiro paralelo como devolución.
4. **Fuerte:** Es un servicio fuerte y no muy alto, que presenta dificultad para que el oponente devuelva de volea y forzarlo a la pared trasera, donde algunas veces la pelota muere o pega en el nick.
5. **Servicio Smash:** Extremadamente fuerte, con el propósito de rebotar en la pared lateral, en el nick, atrás de la caja de servicio.
* **PRÁCTICA DEL SERVICIO**

1. Práctica solo: Por su naturaleza el servicio se practica solo, esto representa un problema muchas veces pues la pelota se enfría rápidamente; sin embargo alternando 10 servicios por lado de diferente tipo es recomendable.
2. Práctica en pares: Un ejemplo de esta práctica puede ser - Jugador A sirve, jugador B recibe, 10 saques cada uno. Puede esto incluso con score, ejemplo: Jugador B obtiene un punto si contesta el servicio directo al área de la caja de servicio contraria, el jugador A obtiene el tanto si el jugador B no lo consigue.
3. Juegos de práctica para el servicio: En este rubro puede haber las siguientes variantes: Que durante un set sólo sirva el jugador A y el jugador B sólo reciba el saque, y así alternadamente. O bien durante un set sólo servirán los jugadores en una de las cajas de servicio, cada 3 puntos cada quien, etc.
4. Squashista, espero que esta pequeña guía sobre el servicio sea de utilidad en tu próximo partido de squash, recordando siempre que el saque no es nada más poner la pelota en juego, puedes obtener ventaja en él.