

Cómo funciona la puntuación de rally en Pickleball

En pickleball, hay dos tipos de puntuación: puntuación de Side Out o puntuación de Rally. En Rally, utilizamos **la puntuación de Rally**, no solo porque es una marca, sino también porque suma puntos rápidamente (¿a quién no le gusta ganar puntos?).

Esto es lo que necesitas saber para entender cómo funciona el Rally Scoring:

1. Decide quién sacará primero, usando el método que prefieras. Nos gusta jugar a piedra, papel o tijera. El jugador que saca debe ubicarse en el lado derecho de su cancha.
2. Los jugadores deciden de qué lado jugarán durante todo el juego: el lado derecho, oficialmente el "par", o el lado izquierdo, oficialmente el "impar". ¡No es necesario cambiar de lado!
3. Cada jugada comienza con un saque. Si el total de puntos del equipo que saca es par (0, 2, 4...), saca el compañero del lado par (derecha). Si es impar (1, 3, 5...), saca el compañero del lado impar (izquierda).
4. Every rally scores a point - it doesn't matter who was serving. Whoever wins the point serves the next point.
5. El equipo que recibe debe dejar que la pelota rebote antes de devolverla. El equipo que saca también debe dejar que la pelota rebote una vez antes de devolverla (se llama doble rebote, también el nombre de nuestra versión refrescante de un espresso martini, si así lo desea).
6. El primero que llegue a 21 puntos será el ganador, pero deberá ganar por dos puntos (lo que se denomina congelamiento; consulte más información a continuación). Los ganadores tocan las paletas y toman un cóctel. ¡Bien jugado!

¿Qué es un "Freeze" en Pickleball?

Debes sumar tu último punto mientras sirves.

1. Equipo ganador congelado: si el equipo ganador alcanza los 20 puntos, solo podrá anotar si saca durante el resto del juego. Si el oponente saca para iniciar el peloteo, el equipo congelado no podrá anotar.
2. Equipo perdedor: Congelado: Si el equipo perdedor alcanza los 18 puntos, también se congela y solo puede anotar mientras saca.
3. Si el marcador está empatado 19-19 y pasa a ser 20-19, ambos equipos quedan congelados.
4. Ganar por dos puntos: un equipo debe ganar por al menos dos puntos. Si se llega a 21, pero el equipo ganador no lleva ventaja por dos puntos, el juego continúa hasta que un equipo gane por un margen de victoria de dos puntos.