Rally Scoring Option

# Posiciones de los jugadores

Se aplican todas las reglas de posición de los jugadores con las siguientes consideraciones:

* 4.B.3.a. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. Después de que el servidor pierda el rally o haga una falta, se producirá un side-out y se otorgará el servicio a los oponentes.
* 4.B.6. Dobles. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. Un solo jugador en cada equipo servirá antes de que se declare un side-out.
  + 4.B.6.a. Al comienzo de cada side-out, el servicio comienza en el área de servicio derecha/par.
  + 4.B.6.b. Cuando el marcador del equipo es par (0, 2, 4...), la posición correcta del servidor inicial del equipo es en el área de servicio derecho/par. Cuando el resultado del equipo es impar (1, 3, 5...), la posición correcta del servidor inicial es en el campo izquierdo/impar.
  + 4.B.6.c. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”, después de cada side-out el servicio comienza con el jugador posicionado correctamente en el lado derecho/par de la pista de acuerdo con el marcador del equipo.
  + 4.B.6.d. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”, el servidor alternará los lados de servicio después de ganar cada punto, hasta que pierda un rally o el equipo de servicio cometa una falta.
  + 4.B.6.e. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”, se declarará un side-out después de que el equipo al servicio pierda un rally o cometa una falta.

# Puntuación

* 4.F.1. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. Un jugador o equipo consigue un punto por cada rally ganado, a excepción del punto de juego que se conseguirá solo en posesión del servicio.
* 4.G.1. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. Un punto se consigue ganado el rally, a excepción del punto de juego que se conseguirá solo en posesión del servicio.
* 4.J.1. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. Cantando el marcador en partidos de dobles. La secuencia adecuada para cantar el marcador es la puntuación del servidor y después la puntuación del restador como dos números (ej. “uno – cero”).

# Opciones de puntuación del torneo

* 12.B.1. (Regla Provisional) Opción de “Rally Scoring”. El Juez Árbitro tendrá la opción de usar el “rally scoring”. Puede incluir los “round-robin” de individuales y de dobles, juego por equipos y doble-eliminación en individuales. En dobles, el “rally scoring” no es una opción para la doble-eliminación. Para 2025 todos los eventos del Campeonato Nacional usarán el formato estándar de side-out. Todas las reglas estándar se aplicarán al formato de “rally scoring” lo mencionado aquí y en la Reglas 4.B.3.a, 4.B.6, 4.B.6.c, 4.B.6.d, 4.B.6.e, 4.F.1, 4.G.1, y 4.J.1,.
  + 12.B.1.a. Formato de Puntuación del Juego. La puntuación del juego será a 11, 15 o 21 puntos. Los partidos serán a un juego, al mejor dos de tres juegos o al mejor tres de cinco juegos. Por consideraciones climáticas el Juez Árbitro puede aprobar formatos de juego a 7 puntos, con cambio de campo a los 4 puntos en partidos a un solo juego, o en el juego de desempate en un partido a varios juegos.
  + 12.B.1.b. Marcar un punto. Se consigue un punto cuando un jugador o equipo gana un rally, a excepción de lo indicado en 12.B.1.c.
  + 12.B.1.c. Marcar el punto ganador de un juego. El punto ganador de un juego sólo se puede conseguir por el jugador o equipo al servicio. Cuando un jugador o equipo tiene punto de juego y el oponente sirve y pierde el rally, es side-out y no se adjudica ningún punto.

# Cómo jugar

* Informar a los jugadores de que se aplicará la puntuación Rally Scoring y responder a cualquier pregunta que puedan tener sobre los detalles de la puntuación.
* Elegir el Equipo que Sirve Primero.
* Otorgar un punto al ganador de cada rally, excepto el punto ganador del juego, que solo se puede anotar al servir. Un receptor que gana un rally anotará un punto si no está en el punto de juego.
  + Cuando el servidor gane un rally y anote un punto, anuncie el resultado del rally.  "Punto"
  + Cuando el servidor pierde un peloteo (el receptor gana el peloteo), se producirá un side-out y el receptor anotará un punto, si no es el punto de juego. Anunciar el side-out, el resultado y la nueva puntuación del receptor.  "Side-Out. Punto. [puntuación]". Si el receptor está en el punto de juego, anunciar el side-out y la puntuación.  "Side-Out. [puntuación]".

Ejemplos basados en un juego a 15 puntos, ganar por dos puntos:

* 1. El equipo A está sirviendo en 13-14 y el equipo B gana el rally. Un side-out ocurre sin que se otorgue ningún punto porque el Equipo B está en el punto de juego, pero no estaba sirviendo. El equipo B saca a continuación con 14-13.
  2. El equipo A está sirviendo en 14-13 y el equipo B gana el rally. Se otorga un punto al equipo B, se produce un side-out y el equipo B saca a continuación en 14-14.
  3. El marcador es de 14-14. El equipo que gane el rally recibe un punto porque ninguno de los equipos está en el punto de juego.
  4. El equipo A está sirviendo en 14-13 y gana el rally. El equipo A recibe un punto y gana el partido, 15-13
* Los jugadores deben cambiar de posición (lados de la cancha) de acuerdo con su nueva puntuación después de anotar un punto.
* Cuando el Juez Árbitro autorice que los partidos se jueguen a 7 puntos debido a las inclemencias del tiempo, el cambio de fin se producirá a 4 puntos. [Regla 12.B.1.a].

# Diferencias Entre la Puntuación Side-out y la Rally Scoring

|  |  |
| --- | --- |
| Puntuación Side-out | Puntuación Rally Scoring |
| Puntos Anotados: Solo cuando se sirve | Puntos Anotados: Cuando se sirve o se recibe |
| Marcador de Doble: 3 números (por ej., 2-1-2 significa que tu equipo va ganando 2 a 1 y el 2º servidor está sirviendo) | Marcador de Doble: 2 números (por ej., 11-13 significa que tu equipo va perdiendo 11-13) |
| Número de Servicios por Turno: Cada jugador tiene la oportunidad de servir en el turno de su equipo | Número de Servicios por Turno: Un equipo puede tener solo una oportunidad de servir en su turno (si pierden el 1er punto en su servicio, el servicio pasa al otro equipo) |
| Ventajas: El método estándar de puntuación en pickleball | Ventajas: Más fácil de entender y conduce a juegos de puntuación más rápidos |