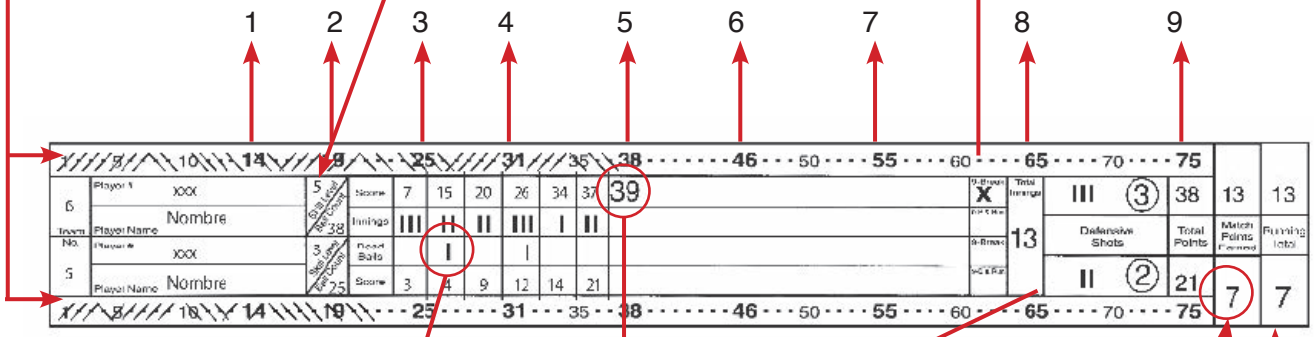
Registro de puntaje en el juego de Bola 9

¡Videos de registro de puntaje y tiros defensivos disponibles en YouTube! Si usted necesita un pequeño repaso sobre cómo registrar el puntaje en Bola 8 o Bola 9, o si se está familiarizando con la APA por primera vez, visite nuestro Canal de YouTube en youtube.com/apaleagues para pegarle una mirada a los videos de instrucción. Además, encontrará una sección sobre cómo registrar los tiros defensivos—una de las claves para el registro de puntaje preciso.

A medida que el jugador entronere las bolas, registre los puntos utilizando la línea de números.

Puntos de nivel de destreza que se necesitan para cada nivel de destreza

9 en el tiro de apertura — Las aperturas seguidas del entronerado de todas las bolas sin fallar se deben registrar en esta columna.



BOLAS MUERTAS

Lleve un registro de las bolas que no fueron acreditadas para ningún jugador. Con el fin de evitar confusión, se debe dar cuentas de estas bolas.

En la sexta tacada, el jugador número uno tenía 37 puntos. En la séptima tacada, vemos que el jugador entroneró la bola 9 en el tiro de apertura, lo cual le dio 39 puntos y el partido ganado. El jugador número uno es un SL5 y la cantidad máxima posible de puntos es de 38.

Un tiro defensivo se debe marcar para un jugador en cualquier tiro donde no haya INTENCIÓN de embocar una bola en su categoría. Al final del partido, calcule el total y encierre en un círculo el número de tiros defensivos (DS en inglés) para cada jugador. Si no hay tiros defensivos en un partido, escriba « No DS » en la casilla.

Actualice el puntaje global del Equipo en la casilla de Total Actual.

Las bolas 1 al 8 cuentan como un punto cada una.

La bola 9 cuenta como dos puntos.

SE UTILIZA EL NIVEL DE DESTREZA DEL JUGADOR QUE PERDIÓ PARA DETERMINAR LOS PUNTOS DE PARTIDO GANADOS.

Nivel de destreza del perdedor	PUNTAJE DEL PARTIDO								
	20-0	19-1	18-2	17-3	16-4	15-5	14-6	13-7	12-8
1	menos de 3	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13
2	menos de 4	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18
3	menos de 5	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	**20&21**	23&24
4	menos de 6	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30
5	menos de 7	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37
6	menos de 9	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45
7	menos de 11	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54
8	menos de 14	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64
9	menos de 18	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74

La hoja de puntaje de muestra arriba indica que el jugador número dos, con nivel de SL3, perdió el partido. Para apremiar los puntos de partido obtenidos, es necesario verificar su nivel de destreza en la tabla de Puntaje de Partido. El área con el círculo arriba indica que si un jugador SL3 perdió y su puntaje para el partido era de 21, los puntos de partido son 13-7. Registrará los 7 puntos para el jugador número dos y 13 puntos para el jugador número uno.