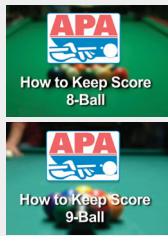


# Registro de puntaje de Bola 9



## ¡En YouTube hay vídeos sobre registro de puntaje y tiros defensivos!

Si necesita un pequeño repaso sobre cómo registrar los puntajes de Bola 8 o Bola 9, o si es nuevo en la APA, visite [youtube.com/apaleagues](http://youtube.com/apaleagues), nuestro canal en YouTube, para ver vídeos instructivos, así como un segmento sobre cómo marcar Tiros Defensivos, una de las claves para un buen registro de puntaje.

Use la línea de números para registrar los puntos cuando el jugador los obtenga.

La Bola 9 golpea el triángulo. En esta columna se marcan el Saque y las Corridas.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9							
PUNTOS DE NIVEL DE DESTREZA QUE CADA NIVEL NECESITA		5	10	14	19	25	31	35	38	46	50	55	60	65	70	75	
6	Player #	XXX	5	Score	7	15	20	26	34	37	39	9-Break X	Total Innings	III	(3)	38	13
	Team	Name	38	Innings	III	II	II	III	I	I		9-Break SB & Run	13	Defensive Shots	(2)	Total Points	Match Points Earned
5	Player #	XXX	3	Score	3	7	9	12	14	21	9-Break P & Run			II	(2)	21	7
	Team	Name	25	Dead Balls	I	I											

**BOLAS MUERTAS**

Lleve la cuenta de las bolas no acreditadas a cualquiera de los jugadores. Estas bolas se deben anotar para evitar confusiones.

- 1 5
  - 2 6
  - 3 7
  - 4 8
  - 9
- Las bolas 1 a 8 valen un punto cada una.
- La bola 9 vale dos puntos.

En el 6° juego, el jugador uno tuvo 37 puntos. Vemos que en el 7° juego golpeó el triángulo y embolsó la bola 9 en el saque, con lo cual obtuvo 39 puntos y ganó el partido. El jugador uno tiene nivel de destreza 5 y su puntaje más alto posible es 38. Anote 38 en la casilla del total de puntos.

Se debe registrar un tiro defensivo cuando el jugador no tenga la INTENCIÓN de entronerar legalmente una bola de su categoría. Al final del partido, sume y encierre en un círculo los tiros defensivos de cada jugador. Si no hubo tiros defensivos en el partido, anote "Sin DS" en la casilla.

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

Este ejemplo de hoja de puntaje muestra que el jugador dos, cuyo nivel de destreza es 3, perdió el partido. Para adjudicar los puntos de partido ganados, compruebe su nivel de destreza en el cuadro de Puntaje del Partido. El área encerrada en el círculo muestra que si un jugador con nivel de destreza 3 pierde, y su puntaje en el partido fue 21, los puntos de partido son 13-7. Registre 7 puntos para el jugador dos y 13 para el jugador uno.

Loser's S/L	SCORE OF MATCH										
	20-0	19-1	18-2	17-3	16-4	15-5	14-6	13-7	12-8	11-9	10-10
1	less than 3	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13	14&15	16&17
2	less than 4	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18	19&20	21&22
3	less than 5	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	20&21	23&24	25&26	27&28
4	less than 6	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-37
5	less than 7	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37	38-40	41-45
6	less than 9	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45	46-48	49-54
7	less than 11	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54	55-58	59-64
8	less than 14	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64	65-68	69-74
9	less than 18	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74	75-78	79-84