



RALLY SCORING / POINTAGE CONTINU

Starting with the 2025–2026 season, the CVEP Club will pilot rally scoring for teams that wish to participate.

There are several reasons supporting this initiative, but the primary goal is to allow our members to make the most of the playing time allocated to their respective teams.

Traditionally, 11-point games have been the standard in pickleball. However, over the years, the number of players has steadily increased, reaching as many as 26 players in some teams.

In addition, our players have improved significantly, and games are lasting longer than before. As a result, fewer games are played during a two-hour session, players have fewer opportunities to play within that time frame, and they are also more exposed to intense heat during the hotter parts of the season.

Various rally scoring formats exist, but the following is the one we propose.

EXPLANATION OF CONTINUOUS SCORING IN DOUBLES

Doubles Game with Continuous Scoring: 15-Point Format

- The approved format for continuous scoring in doubles allows servers to serve to both opponents and from both sides of the court.
- In continuous scoring, a point is awarded to either the serving or receiving team at the end of every rally.
- The winning team wins the game by a one-point margin.
- The winning team must score the final point on their own serve.
- Each team serves until they lose a rally. When a team loses a rally, the opponent scores a point. A second server is included during the pilot project.
- The team that starts the game designates a starting server, who will always serve from the right (even) side when their team's score is even, and from the left (odd) side when their score is odd, as in traditional scoring.
- The starting score is 0–0–2, since there is no second server at the beginning.
- When a team wins a rally while serving, both players switch sides. When the score is even (0, 2, 4, 6, etc.), the starting server will be on the right; when the score is odd (1, 3, 5, etc.), the starting server will be on the left.
- When a team loses a rally while serving, a server change occurs and the opposing team scores a point. The second server then serves; if they lose the rally, the opponent scores another point and gains the serve (side out).

The server for the new team depends on the score: if the score is even, the starting server serves; if the score is odd, the other player serves. The serve always starts from the right side.

- The serving team's players must switch sides after every change of serve.
- The game must be won by the serving team. If the serving team loses a rally while the receiving team is one point away from winning, no point is awarded and the game continues. However, if the serving team loses the rally and the teams are not tied, a point is awarded to the receiving team.

- The first team to reach 14 points and serving for the win will only have **one** serve. The serve will be based on the score: if the score is odd, the left-side player serves.
 - The game is awarded to the first team to reach 15 points. There is **no requirement** to win by a two-point differential.
-

SCORING EXAMPLES

- **Start of Game:** The designated server begins serving diagonally from the right side at 0–0–2.
- **If they win the rally,** the players switch sides, and the server continues from the left side at 1–0–2.
- **If the serving team loses the rally,** the opposing team scores a point and gains the serve (side out and point): 1–1–2.
- The new serving team adjusts their position based on the score.
- The winning team must score the final point on their **own serve**. They **cannot win** on a service error from the opposing team.
- If a team has 14 points, it may win the game by scoring the 15th point on its own serve.
- **If the score is 14–13** and the serving team wins the rally, they win the game at 15–13.
- **If the score is 14–13** and the serving team loses the rally, the receiving team gains a point and the serve from the right side. The **new score is 14–14**.
- **If the score is 14–12** and the serving team loses the rally, the opponents score a point (14–13) and gain the serve. The next serve will be from the left (odd) side.
- **If the receiving team has 14 points** and wins the rally, no point is awarded, but they gain the serve and will now serve for the win at 14.

*

À compter de la saison 2025–2026, le Club CVEP mettra à l'essai le pointage continu (« rally scoring / pointage continu ») pour les équipes qui souhaitent y participer.

Plusieurs raisons motivent cette initiative, mais la principale est de permettre à nos membres de profiter pleinement du temps de jeu alloué à leurs équipes respectives.

Traditionnellement, les parties de 11 points sont la norme au pickleball. Cependant, au fil des années, le nombre de joueurs a progressivement augmenté, atteignant jusqu'à 26 joueurs dans certaines équipes.

De plus, nos joueurs se sont nettement améliorés, ce qui fait que les parties durent plus longtemps qu'auparavant. Par conséquent, moins de parties sont disputées durant une période de deux heures, les joueurs jouent moins souvent durant cette même période et ils sont davantage exposés à la chaleur intense pendant les périodes plus chaudes de la saison.

Il existe différents modèles de pointage continu, mais voici celui que nous proposons :

EXPLICATION DU POINTAGE CONTINU EN DOUBLE

Partie de double en pointage continu : format de 15 points

- Le format approuvé pour le pointage continu en double permet aux serveurs de servir aux deux adversaires et de servir des deux côtés du terrain.
- En pointage continu, un point est accordé à l'équipe serveuse **ou** à l'équipe receveuse à la fin de chaque échange.
- L'équipe gagnante est celle qui, la première, atteint 15 points.
- L'équipe gagnante doit **reporter le point final pendant son propre service**.
- Chaque équipe sert jusqu'à ce qu'elle perde un échange. Lorsqu'elle perd l'échange, l'adversaire marque un point et obtient le service. **Il y aura un deuxième serveur** durant le projet pilote.

- L'équipe qui commence la partie désigne un **serveur de départ**, qui servira toujours du **côté droit (pair)** lorsque le score de son équipe est pair, et du **côté gauche (impair)** lorsque le score est impair, comme dans le pointage traditionnel.
 - Le score de départ est **0 – 0 - 2**, puisqu'il y a une deuxième serveur.
 - Lorsqu'une équipe remporte un échange alors qu'elle est au service, **les deux joueurs changent de côté**. Quand le score est pair (0, 2, 4, 6, etc.), le serveur de départ sera à droite; quand le score est impair (1, 3, 5, etc.), il sera à gauche.
 - Lorsqu'une équipe perd un échange pendant qu'elle est au service, il y a un changement de serveur et l'adversaire marque un point. Si le **2^{ème} serveur** exécute son service et perd l'échange, l'adversaire compte un point et récupère le service "side out". Le joueur qui servira pour la nouvelle équipe dépendra du score : si le score est pair, ce sera le serveur de départ; s'il est impair, ce sera l'autre joueur. Le service commence toujours du côté droit.
 - Les joueurs de l'équipe au service doivent changer de côté après chaque changement de service.
 - La partie **doit être gagnée par l'équipe au service**. Si l'équipe au service perd l'échange alors que l'équipe adverse est à un point de la victoire, **aucun point n'est accordé**, et la partie continue. Toutefois, si l'équipe au service perd l'échange alors qu'elle n'est pas à égalité avec l'adversaire, **un point est accordé à l'équipe receveuse**.
 - La **1^{ère} équipe qui atteint 14 points**, et qui sert pour la victoire, n'a plus **qu'un seul service** et le service est fait en fonction du pointage. Si le pointage est impair, le joueur de gauche fait le service.
 - La victoire est accordée à l'équipe qui, la première, atteint 15 points : il n'y a pas de différentiel de 2 points.
-

EXEMPLES DE POINTAGE

- Début de partie : le serveur désigné commence à servir en diagonale depuis le **côté droit** à 0 – 0-2.
- S'il gagne l'échange, les joueurs changent de côté, et le serveur sert à 1 – 0-2 depuis le **côté gauche**.
- Si l'équipe au service perd l'échange, l'adversaire marque un point et obtient le service (**side out et point**) : 1-1-2.
- La nouvelle équipe au service change de position au service en fonction du score obtenu.
- **L'équipe gagnante doit marquer le dernier point sur son propre service.** Elle ne peut pas gagner sur une erreur de l'adversaire pendant le service de ce dernier.
- Si une équipe a **14 points**, elle peut remporter la partie en marquant le 15e point **sur son service**.
- Si le **pointage est 14-13** et l'équipe qui fait le service gagne le point et la partie au pointage de 15-13.
- Si le **pointage est 14-13** et que l'équipe qui fait le service perd l'échange, l'adversaire fait un point et récupère le service du côté pair. **Le pointage est alors de 14-14**.
- Si le pointage est 14-12 et que l'équipe qui fait le service perd l'échange, l'adversaire compte un point pour faire 14-13 et récupère le service. Le service est alors du côté gauche (impair).
- Si l'équipe **receveur** a 14 points et gagne l'échange, **aucun point n'est accordé**, mais elle gagne le service et pourra servir pour la victoire à 14.

CVEP Board of Directors

Deerfield Beach, Florida

Septembre 02/2025