

# Acta de juego y vocabulario



# El acta de juego

En el acta debes encontrar escrita la información relativa a:  
nombre de la competición, fecha, prueba o modalidad,  
número de pista, nombre de los jugadores, federación  
territorial o club...

**CNAB**

Event: **MS**  
No: **Final - #1**  
Date: \_\_\_\_\_ Time: \_\_\_\_\_

Badminton Tournament Planner [bwf.tournamentsoftware.com](http://bwf.tournamentsoftware.com)

Jugador A	Score	Jugador B
_____	:	_____
_____	:	_____
_____	:	_____

Shuttles: \_\_\_\_\_

Court: \_\_\_\_\_  
Umpire: \_\_\_\_\_  
Service Judge: \_\_\_\_\_  
Start Match: \_\_\_\_\_  
End Match: \_\_\_\_\_  
Duration: \_\_\_\_\_

**CNAB**

Event: **MD**  
No: **Final - #1**  
Date: \_\_\_\_\_ Time: \_\_\_\_\_

Badminton Tournament Planner [bwf.tournamentsoftware.com](http://bwf.tournamentsoftware.com)

Jugador C	Score	Jugador A
_____	:	_____
Jugador D	:	Jugador B
_____	:	_____

Shuttles: \_\_\_\_\_

Court: \_\_\_\_\_  
Umpire: \_\_\_\_\_  
Service Judge: \_\_\_\_\_  
Start Match: \_\_\_\_\_  
End Match: \_\_\_\_\_  
Duration: \_\_\_\_\_

# El acta de juego



Comprueba que llevas contigo todo el material que necesitas (carpeta, bolígrafo, moneda, tarjetas...), no olvides los volantes y a los jueces de línea y dirígete lo más rápidamente posible hacia la pista.

Espera la llegada de los jugadores sobre la línea de servicio corto, delante de tu silla de árbitro. Comprueba los nombres de los jugadores y haz el sorteo.

Una vez tengas definido el jugador que va a sacar y el que va a recibir, así como el lado en el que va a comenzar cada uno, puedes completar estos apartados en el acta de juego. Deberás utilizar una "R" en el jugador que comienza en el lado derecho, y una "L" para el que lo haga en el lado izquierdo

CNAB

Event: **MS**  
No: **Final - #1**  
Date:

Time:

Jugador A

Score
:
:
:

Jugador B

Shuttles:

Court: .....

Umpire: .....

Service Judge: .....

Start Match: .....

End Match: .....

Duration: .....





# Acta de juego de dobles



Anota el jugador que saca escribiendo una “S” y una “R” en el jugador que recibe. Escribe el 0-0 en las primeras casillas del jugador que saca y que recibe. A partir de ese momento, deberás anotar el resultado que corresponda con la puntuación, utilizando una sola columna para cada número y atendiendo a los apartados 11.2 a 11.5 de las Reglas de Juego (orden de juego y posición en la pista, puntuación y servicio, secuencia de servicio y turnos al saque).

Happy							2	3	4							7	8		
Sad	S	0	1										5	6					9
Cool				1	2	3									7	8			
Angry	R	0								4	5	6							9









# A la finalización...

Anota el resultado de cada set en las casillas que hay junto a los nombres de los jugadores. Al final del partido deberás también rodear el nombre del jugador o pareja que han resultado vencedores. No olvides firmar.

DIAGRAM 2										
Event :	WS								Start time	12:10
Round :	QF								End time:	12:43
Match No. :	228		Morning H.	20	V/S	22	Evening H.		Duration (Min.):	33
Date :	16/12/2005			19		21			Umpire :	Name
Session :	Evening		USA				Canada		Service Judge :	Name
Court No. :	1		R				L			

Umpire:

Referee:



# Incidencias



Durante el partido, deberás anotar cualquier incidencia ocurrida con su correspondiente simbología. Antes de entregar el acta, deberás completar toda la información relativa a los motivos que han provocado dichas situaciones.

Símbolo	Referencia
<b>W</b>	Tarjeta amarilla (Warning)
<b>F</b>	Tarjeta roja (Fault)
<b>R</b>	Retirada (Retired)
<b>I</b>	Lesión (Injured)
<b>S</b>	Suspensión del juego (Suspension)
<b>R</b>	Juez Arbitro en pista (Referee on court)
<b>D</b>	Descalificación (Discualified)
<b>C</b>	Error de servicio corregido
<b>O</b>	Corrección a un juez de línea (Over-ruling)





# Vocabulario: presentación

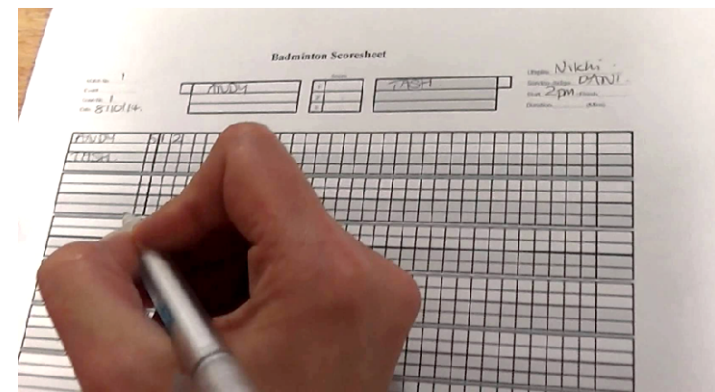
- Señoras y señores
- A mi derecha... (jugador/es y club) y a mi izquierda... (jugador/es y club)
- A mi izquierda... (FFTT) representada por... (jugador/es) y a mi izquierda (FFTT) representada por... (jugador/es)
- INDIVIDUAL: (nombre del jugador) ... al servicio
- DOBLES: (servidor) ...sirve para... (receptor)
- 0 – 0 / Jueguen
- 2º juego / 0-0 / jueguen
- Ultimo juego / 0 –0 / jueguen





# Vocabulario: durante el juego

- ✓ Puntuación (si anota el servidor)
- ✓ “Cambio de servicio” + puntuación (si anota el receptor)
- ✓ ... puntuación + “iguales” en caso de empate
- ✓ 11... (puntuación del contrario), “descanso”
- ✓ “20, punto de **set/juego**... (puntuación del contrario)”
- ✓ “Segundo juego”, “Último juego”
- ✓ “20, punto de partido... (puntuación del contrario)”
- ✓ “29, punto de **set/juego**, iguales”
- ✓ “29, punto de partido, iguales”
- ✓ “Juego”





# Vocabulario: finalización



- “Primer/Segundo juego ganado por... (nombre + puntuación)”
- “Empatados a un juego”
- “Pista... (nº) 20 segundos” (repetir 2 veces)
- “Partido ganado por... (nombre + resultado)”

El resultado debe ser anunciado al final de cada juego, así como al final del partido.

El “punto de juego/partido” se anuncia para el primer jugador que llega a los 20 puntos, y en caso de prolongación se anuncia de nuevo cada vez que un jugador alcanza los 29 puntos.

# Vocabulario: frases comunes



- Acérquense para el sorteo
- ¿Quién servirá?
- Elija su lado de juego
- ¿Quién recibirá?
- ¿Esta Vd. listo?
- Listo/s para jugar
- Coloque su bolsa adecuadamente dentro de la cesta
- Saca desde...
- Recibe en...
- El área de servicio de la derecha/izquierda
- Ha perdido el volante
- El receptor no estaba listo
- No debe influir a los JL / JS
- Venga aquí, por favor
- ¿El volante está bien?
- Cambie el volante
- Jueguen una repetición
- Cambien de lado
- Ha sacado del cuadro incorrecto
- Ha sacado fuera de su turno
- No puede manipular el volante
- El vl ha pasado a través de la red

# Vocabulario: frases comunes



- El volante le ha tocado
- Ha entrado un volante en la pista
- Ha distraído a su adversario
- Su entrenador ha distraído
- Ha golpeado el volante dos veces
- Ha lanzado el volante
- Ha invadido la pista
- Ha obstaculizado a su adversario
- ¿Se retira?
- Falta de recepción
- Falta de servicio
- El juego debe ser continuo
- No debe Vd. retrasar el juego
- Ha abandonado la pista
- Juego suspendido
- .... advertencia por mala conducta
- .... falta por mala conducta
- .... Queda descalificado
- Falta
- Repetición
- Fuera
- Juez de línea, señale por favor
- “Corrección, dentro”
- “Corrección, fuera”
- Limpie la pista
- Entrenador, abandone la pista
- Apague el móvil

# Acta de juego y vocabulario

