



ルールBOOK

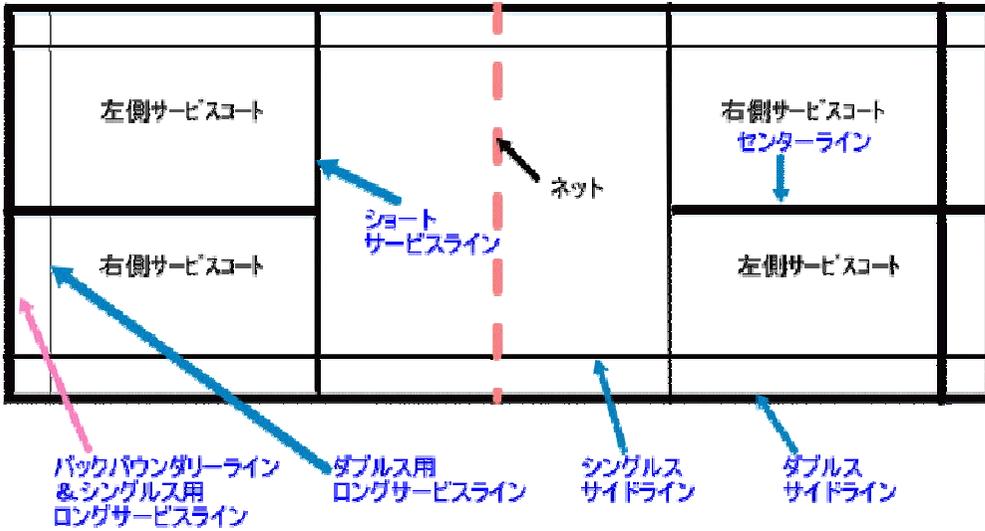


愛川ジュニアバドミントンクラブ

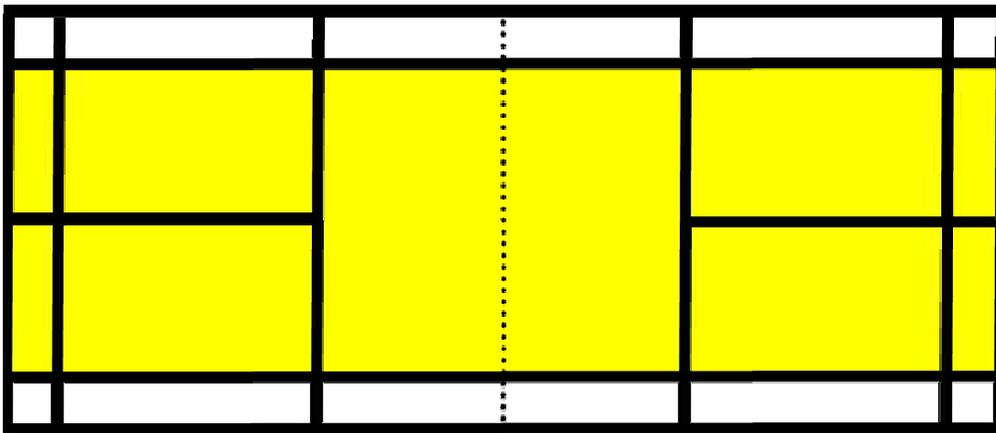


コート

コート及び名称です。



シングルスのコート: 下図の色のついたところを使います

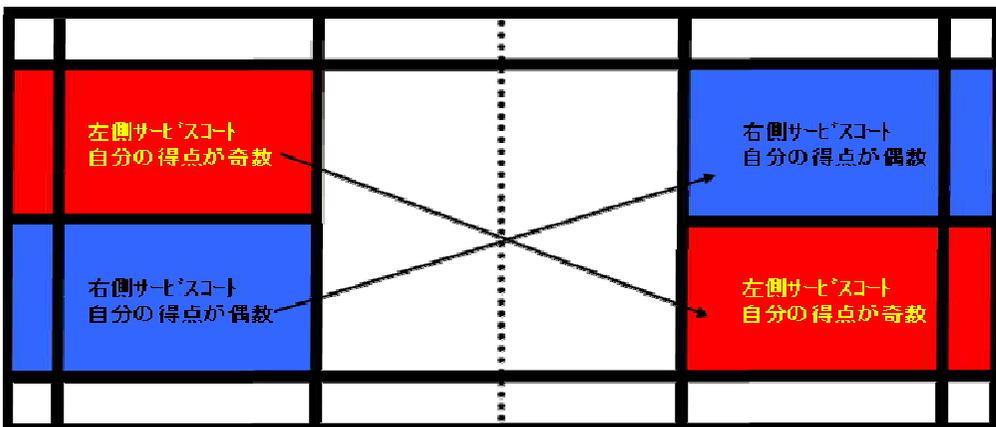


シングルのサービスコート: 得点によりサービスコートが変わります。

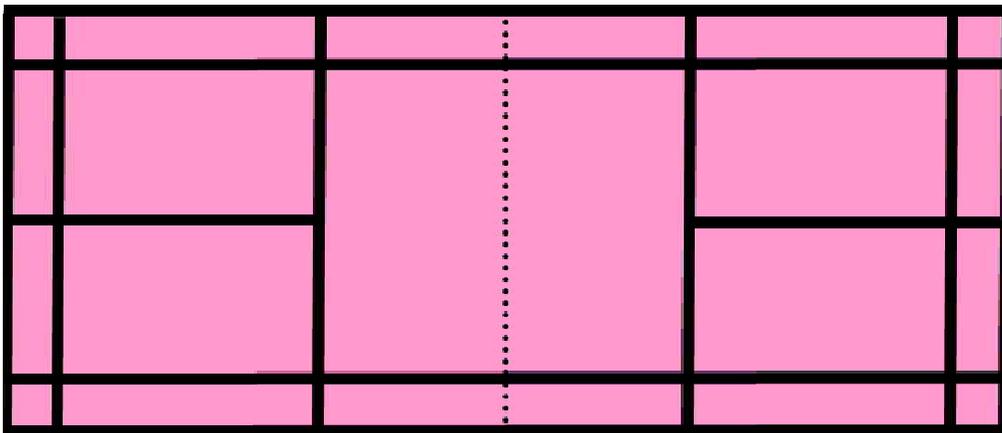
サーブは青(赤)コートから相手の青(赤)コートに打ちます。

自分の得点が偶数の場合は右側サービスコート(青)

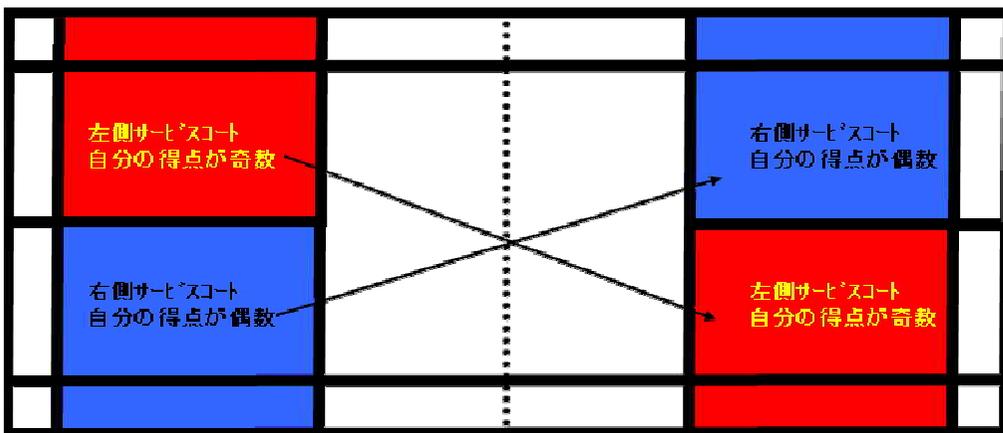
自分の得点が奇数の場合は左側サービスコート(赤)



ダブルスのコート: 下図の色のついたところを使います(全部)



ダブルスのサービスコート: シングルのサービスコートに比べて後方が狭くなっています
得点によりサービスコートが変わります。
サーブは青(赤)コートから相手の青(赤)
コートに打ちます。
自分の得点が偶数の場合は右側サービスコート(青)
自分の得点が奇数の場合は左側サービスコート(赤)



【ポイントの要点】

1.全種目21点3ゲームで2ゲーム先取のラリーポイント方式

*ラリーポイント方式とは、サーブ権に関わらずラリーに勝った方にポイントが入るルール

2. 20 - 20になった場合、2点差がつくか、30点を先に取ったほうが勝ちとなる

3.各ゲームで一方のポイントが11点になった時に60秒を越えない休憩時間を設ける

4.ゲーム間は120秒を越えない休憩を設ける

5.単複ともにラリーに勝ったほうが次のサービスを行う

6.ダブルスのサービスは以下通り

・ サービス側がラリーに勝った場合同一サーバーが左右を変えてサービスを行う。

・ レシーバーがラリーに勝った場合はレシーバー側が次のサービスを行うが、自分達の得点が偶数なら右から、奇数なら左から、その位置*にいるプレイヤーがサービスを行う。

* その位置とは、その直前のラリーのサービスを受けた位置のこと。

・ セカンドサービスは無し。

・ 見方を変えると、サービスで得点した場合は左右を交替し、サービスが戻ってきた時には前回と異なるプレイヤーがサービスを行うことになる。

【基本ルール解説】

トスについて(第6条)

スコアリングシステムについて(第7条)

エンドの交替について(第8条)

サービスについて(第9条)

サービスコートの間違い(第12条)

フォルトについて(第13条)

レットについて(第14条)

プレーの継続、不品行な振舞い、罰則について(第16条)

* 各章は日本バドミントン協会公式競技規則より抜粋

【トスについて(第6条)】

1. プレーが始まる前に行われ、トスに勝った方が次のaかbのどちらかを選択する。
 - a. 最初にサービスをするか、レシーブをするか。
 - b. 試合開始時のエンド(コート)を選択。

2. トスに負けた方は残りを選ぶ。

トスの方法: 日本はじゃんけんや打ち上げたシャトルの落ちた向きなどが主流。

海外では主審が投げたコインの表裏で決めたりします。

【スコアリングシステムについて(第7条)】

1. 全種目の試合において2ゲーム先取の3ゲームで行われる。(特別ルールของときのみ変更)
特別ルールとは、前もって定められた試合(21点ラリーポイント1ゲームマッチなど)のことをいいます。
2. 21点を先取した方がそのゲームの勝者となる。但し4、5の場合を除く。
3. ラリーに勝った方が得点する。ラリーに勝つとは相手がフォルトするまたは、シャトルが相手コートに落ちた場合のことを言う。
4. スコアが20点オールになった場合は、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームでの勝者となる。
5. スコアが29点オールになった場合は、30点目を得点した方がそのゲームの勝者となる。
6. ゲームに勝った方が次のゲームで最初にサービスをする。

【エンドの交替について(第8条)】

1. プレーヤーは次の場合にエンド(コート)を替える。

- a. 第1ゲームが終了したとき。
- b. 第2ゲームが終了し、続けて第3ゲームを行う場合。
- c. 第3ゲームでどちらかが最初に11点になったとき。

インターバルの時間はエンドの交替をしている時間も含まれます。

2. 規定どおりにエンドを替えなかった場合、間違いに気がついたらそのラリーが終了してからエンドを交替する。また、スコアはそのままで行う。

【サービスについて(第9条)】

1.正しいサービスとは

a. サーバーとレシーバーが構えた後、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。

サーバーのラケットヘッドが後方への動きの完了した時点がサービスの始まりを不当に遅らせているかどうかの判断基準となる。

サービスは一連の動きで打ちましょう。バックハンドで打つ場合に多いですが、ラケットを引いたときに長い時間ラケットを振り出さない場合、フォルトを取られることがあります。

b. サーバーとレシーバーは斜めに向かい合ったサービスコート内に立ち、境界線に触れずに立つものとする。

写真の緑色の線がバドミントンの線です。



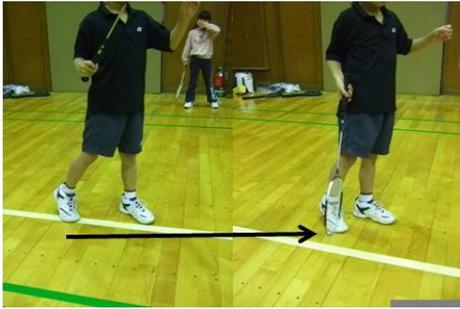
例1) サーバーが線を踏んでいる



例2) レシーバーが線を踏んでいる

- c. サーバー、レシーバーの両足の一部分はサービスを始めてから打たれるまでその位置でコートの面に接していなければならない。

足を滑らせる人がいます。注意しましょう。



例2) 足が床の上を滑っている



良い例) 床を踏む動きはOK

- e. サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下でなければならない。
- f. サーバーのラケットはサービスを始めてから打たれるまで前方への動きを継続しなければならない。
途中でラケットの動きを止めたり、フェイントしたりするような動きはフォルトになります。
- g. もし何のものにも妨げられなかったならば、シャトルはレシーバーのサービスコート内（境界線の上または内側）に落ちるようにネットの上を通り、サーバーのラケットから上向きに飛行しなければならない。
シャトルがネットに触れて相手コートに入るのはOK。
- h. サーバーがサービスをしようとしてシャトルを打ちそこなってはならない。
つまり空振りやフレイムショット（ラケットのフレームに当たったショット）の場合はOK。
2. プレーヤーのサービスの態勢が整った後、サーバーのラケットヘッドの前方への始めての動きがサービスの始まりである。
サービスの構えから後ろにラケットを引いた状態ではまだサービスではないということです。
3. サービスはいったん始められると、シャトルがサーバーのラケットで打たれるか、サービスしようとして打ちそこなったときに終了する。
つまりサービスと呼ばれる動きの範囲がどこまでかを表しています。
4. サーバーはレシーバーが位置について態勢が整う前にサービスは始められないが、サーバーがサービスをし、打ち返そうと試みた時は態勢が整っていたものとみなす。
レシーバーはシャトルを打たなかったとしても打ち返そうと身体を反応させたらレシーブを試みたとみなされますので注意しましょう。
5. ダブルスではサービスが終了するまで、それぞれのパートナーはレシーバーの視界をさえぎらない限りそれぞれのコート内ならどこにいても良い。
ダブルスやMIXダブルスなどで相手に見えないようサービスの打点を隠す行為はよくありません。



例) レシーバーの視界をさえぎっている状態

【サービスコートの間違い（第12条）】

1. プレーヤーが次に該当する場合は、サービスコートの間違いである。
- サービスまたはレシーブの順番を間違えたとき。
 - 間違ったサービスコートからサーブしたり、または間違ったサービスコートでレシーブしたとき。
2. サービスコートの間違いが見つかったときは、その間違いを訂正しスコアはそのままとする。
間違えたまま試合を進めてしまっても、間違いに気が付いた時点で直しますが、スコアはそのままということになります。

【フォルトについて(第13条)】

次の場合はフォルトとなる

1. サービスが正しくないとき

2. サービスでシャトルが

- a. ネットの上に乗ったとき。
- b. ネットを越えた後引っかかったとき。
- c. レシーバーのパートナーによって打たれたとき。
- cでロングサーブを思わず打ってしまった人を見たことがあります。(笑)

3. ラリー中のシャトルが

a. コートの境界線の外に落ちたとき。

アウトです。原則としてシャトルが初めて床に接した部分で判定します。場合によってはコルクだけでなく羽根の部分で判定することがあります。



インの例) シャトルのコルクが線上にある



アウトの例) コルクが線の外側にある

b. ネットを通り抜けるか、ネットの下を通ったとき。

ネットが破れている時は通り抜けることがあります。

c. ネットの上を越えなかったとき。

ネットの横から相手コートに入るのはフォルトです。

d. 天井や壁に触れたとき。

小学校や中学校の体育館では天井が低いことが多いので、シャトルが当たってしまうこともしばしばあります。

e. プレーヤーの身体や衣服に触れたとき。

プレーヤーがよけたつもりが髪や衣服に触れていたことはよくあります



例) 身体はよけたが衣服に当たっている

f. コートの外の物、または人に触れたとき。

プレーヤーが線審やコートの外の物などに接触した場合はOK。

g. 1回のストロークで、ラケット上に捕らえられ保持され振り投げられたとき。

飛んできたシャトルをラケットですくう練習がありますが、試合ではフォルトです。

h. 同じプレーヤーによって2回連続で打たれたとき。しかし、ラケットヘッドとストリングド・エリアで、1回のストロークで連続して打たれるのは「フォルト」ではない。

i. プレーヤーとそのパートナーによって連続して打たれたときもちろんフォルトです。

j. プレーヤーのラケットに触れたあと、相手のコートにシャトルが入らなかったとき。

4.ラリー中にプレーヤーが

a. ラケット、身体または衣服でネットまたはその支持物(ポール)に触れたとき。

ネット前のチャンス球をブッシュしに突っ込んで止まりきれずそのままネットにぶつかることがあります。



例) 身体がネットに接触している

b. ラケットや身体でネットの上を越えて少しでも相手のコートを侵したとき。また、ラリー中に打点がネットより打者側でなかったとき。

* ネットの手前で打った後のラケットのストロークがネットの上を越えてしまうのは、やむを得ない。

ネットギリギリの所で相手のヘアピンショットがネットをまだ越えていないのにブッシュを打ってしまいフォルトを取られた例などがあります。



例) ネットを越えている

c. ラケットや身体でネットの下などから相手コートを侵し、著しく相手を妨害したり注意をそらしたりしたとき。

bのネット上の場合少しでも越えればすぐにフォルトですが、ネット下の場合は著しく相手を妨害したり注意をそらしたりしなかった場合はフォルトではないということです。

* 相手の注意をそらしたかどうかは主審の判断による。



例) ラケットが相手コートに入り相手の注意をそらした

d. 相手を妨害したり、ネットを越えてきたシャトルを打とうとする相手の正当なストロークを邪魔したとき。

ブロックショット(ネット前でラケットを固定して構える)はフォルトですが、ラケットを振ったのが偶然にも打ち返してしまい相手のコートに入った場合はフォルトではないこともあるので、この場合は主審の判断を仰ぐこととなります。



例) 相手の正当なストロークを邪魔している

5. プレーヤーが第16条の違反行為をはなはだしく行ったり繰り返したりしたとき。

【レットについて(第14条)】

1. レットはプレーを主審またはプレーヤー(主審がいないとき)によってコールされる。

審判がいないときは選手同士で判定します。

2. 次の場合はレットである。

a. レシーバーの態勢が整う前にサーバーがサービスしたとき。

レシーバーの態勢は主審が判定します。

b. サービスのときサーバーとレシーバーの両方がフォルトしたとき。

c. サービスが打ち返された後のラリー中にシャトルが

I. ネットに乗ったとき

II. ネットを越えてネットにひっかかったとき



Iの例) ネットに乗った状態



IIの例) ネットを越えてネットにひっかかった状態

d. プレー中にシャトルが分解してコルクと他の部分が完全に分離したとき

分離したものが身体やラケットに当たってもレットです。

e. コーチによりプレーが中断させられたり、相手プレーヤーが注意をそらされたときと主審が判断したとき。

コーチのアドバイスと同時に相手がサーブを打ってしまった時などの、選手が注意をそらされたときレットになる可能性があります。場合によってはフォルトや警告(コーチにはレフェリーにより警告が与えられます)をとられることもあります。

f. 線審が判定できなくて、主審も判定できないとき。

選手だけが判定できている場合でも基本的にはレットです。

g. いかなる不測の事態や突発的な事故が起きたとき。

過去に地震で一時中断などがありました。

3.レットになった場合は、その前のサービス以降のプレーは無効とし、レットになる直前のサーバーが再びサービスをする。

「レット=そのラリーのやり直し」ということです。

【プレーの継続、不品行な振舞い、罰則について(第16条)】

1.プレーは最初のサービスから試合が終わるまで継続されなければならない。ただし、2項、3項で認める場合を除く。

審判がいないときは選手同士で判定します。

2.インターバル

a. 全てのゲーム中に、どちらかのスコアが11点になったとき、60秒以内のインターバルを認める。

b. 第2ゲーム前、第3ゲーム前は120秒以内のインターバルを認める。

対戦相手との間で了解を得られれば、それぞれの時間を待たずに進めることができます。

3.プレーの中断について(割愛)

4. プレーの遅延

- a. プレーヤーはどんなことがあっても、体力や息切れを回復できるように、またはアドバイスを受けるためにプレーを遅らせてはいけない。
- b. プレーの遅延の判断は主審しかできない。

場合によってはタオルを取ることも主審に認められない場合があります。

5. アドバイスとコートを離れることについて

- a. シャトルがラリー中でないときに限りプレーヤーは試合中のアドバイスを受けることができる。
- b. プレーヤーはインターバルを除き試合中、主審の許可なしにコートを離れてはいけない。
インターバル中にコートを離れる場合、時間内に戻ってこないとフォルト、或いは失格になる場合があります。

6. プレーヤーは次の行為をしてはならない

- a. プレーを故意に遅らせたり中断したりすること。
- b. シャトルのスピードや飛び方を変えるために、故意にシャトルに手を加えたり破損したりすること。

シャトル交換をするためにシャトルを手で潰すことも反則です。

- c. 見苦しい服装でプレーしたり、審判員や観客に対して横柄な振舞いをしたりするような、下品で無礼な態度、言動。
- d. ラケットや身体でネットなどのコート施設を叩くとか、耳障りな掛け声や叫び声を発するなど、競技規則を超えた不品行な行動。
試合中や試合後にイライラしてついラケットを折ってしまったり、床を叩いたりする人がいますが、スポーツ選手のマナーとしてあまり良くありません。

7. 違反に対する処置

- a. 本条4、5、6のいかなる違反に対しても主審は次の処置をとる。

違反したサイドに警告をする。

一度警告を受けた後、再び違反した場合はそのサイドをフォルトにする。

一つのサイドによる二度目のフォルトは執拗な違反とみなされる。

- b. 目に余る不品行な振舞い、執拗な違反、あるいは本条2の違反には、その違反したサイドをフォルトとし、直ちに競技役員長に報告する。競技役員長は違反したサイドをその試合から失格させることができる。

2006年改訂 主審のコールの仕方[個人戦の場合]

1	最初のサービングサイドとレシービングサイドを決めるとき	(コインを用いる場合は)、トスをします。 じゃんけんをしてください。
2	プレーヤーを紹介するとき (1)シングルスするとき 例、林さんがサーバーの場合	(言いながら右、左を指す) オンマイライト 林さん A(チーム名) オンマイレフト 元吉さん B(チーム名) 林さん トウサーブ 元吉さん
	(2)ダブルスするとき 例、瀧川さんがサーバーで、近藤さんがレシーバーの場合	オンマイライト 滝川さん 林さん A(チーム名) オンマイレフト 元吉さん 近藤さん B(チーム名) 瀧川さんトウサーブトウ近藤さん
3	マッチ(試合)を始めるとき	ラブオール、プレー
4	チェンジエンズやプレー中断の後ゲームを続けるとき、プレーヤーにプレ - を再び始めるように指示するとき	プレー
5	フォルトが起きたとき レシーバーのフォルト サーバーのフォルト (1)サービスジャッジがフォルトとコールしたとき (2)サービスジャッジがないとき	フォルト(明らかなき場合は省略してよい) フォルトレシーバー サービスフォルト コールド
6	レットにするとき	レット または プレイ ア レット
7	サービングサイドがラリーに負けて、相手側のサービスになるとき	サービスオーバー
8	(1)スコアをコールするとき 例1 サービングサイドのスコアが10、 レシービングサイドのスコアが3 例2 5対5の同点 (2)第1ゲーム(または第2ゲーム)で、一方のサイドのスコアが11点に達したとき(11 - 8の場合) (3)60秒のインターバルが40秒経過 (4)インターバルが終わったら (5)どちらかのサイドが20点になったとき あと1点でゲームが終了するとき(20 - 14の場合) あと1点でマッチ(試合)が終了するとき (例20 - 16の場合) (6)20点オールになったとき (7)どちらかのサイドが 29 点になったとき(例29 - 28、29 - 29の場合)	テンスリー ファイブオール 11 - 8、インターバル(60秒) コート番号、20秒(2回線り返す) 例11 - 8、プレー ゲームポイント 例 20 ゲームポイント14 マッチポイント 例 20 マッチポイント16 20オール 例 29 ゲームポイント28 例 29 マッチポイントオール

9	第1ゲームが終了したとき 例 林さん、A(チーム名)が21対18で勝った	ゲーム(ストップウォッチをONにする) ファーストゲーム、ワンバイ 林さん A(チーム名) 21-18 (インターバル、チェンジエンスは不用)
10	120秒のインターバルで100秒経過	(コート番号)20秒 (2回繰り返す)
11	第2ゲームを始めるとき	セカンドゲーム、ラブオール、プレー
12	第2ゲームが終了して、第3ゲームに入るとき 例 第1ゲームで負けた元吉さんB(チーム名)が21対15で第2ゲームに勝った	ゲーム(ストップウォッチをONにする) セカンドゲーム、ワンバイ元吉さんB(チーム名) 21-15、ワン ゲーム オール (インターバル、チェンジエンスは不用)
13	第3ゲームを始めるとき	ファイナルゲーム、ラブオール、プレー
14	第3ゲームで、一方のサイドが11点になったとき	11-?、インターバル(60秒) チェンジエンス (インターバルが終わったら)11-?、プレー
15	マッチ(試合)が終わったとき 例 林さん、A(チーム名)が21対18、17対21、21対10でマッチ(試合)に勝った	ゲーム ゲーム マッチ ワンバイ 林さん A(チーム名) 21-18、17-21、21-10
16	プレーを中断するとき	プレー イズ サスペンデッド
17	中断したプレーを再開するとき	ア - コーレディー? (スコア)、プレー
18	棄権するかを尋ねるとき	アークーリタイヤリング(棄権しますか)?
19	一方のサイドが棄権してマッチ(試合)が終了したとき 例 Yさんが棄権して、XさんA(チーム名)がマッチに勝った	元吉さん B(チーム名)リタイアド(または棄権) マッチ ワンバイ 林さん A(チーム名)(全スコア)
20	違反したサイドを呼んで (1)警告を宣告するとき (2)フォルトを宣告するとき	ウォーニング フォー ミスコンダクト (同時に右手にイエローカードを持ち、それを主審の頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) フォルト フォー ミスコンダクト (同時に右手にレッドカードを持ち、それを主審の頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す)
21	一方のサイドが失格してマッチ(試合)が終了したとき 例Yさんが失格して、XさんA(チーム名)がマッチに勝った	元吉さん B(チーム名)ディスクオリファイド(失格)(同時にレフェリーよりブラックカードを受け取り、それを右手に持ち、主審の頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) マッチ ワンバイ 林さん A(チーム名)(全スコア)
22	主審が、線審の明らかな間違った判定をしたと判断したとき線審が インであるのに、アウトと判定した アウトであるのに、インと判定した	「コレクション、イン」 「コレクション、アウト」

スコアシート記入例 シンガルス

大会名	第24回トマス杯争奪世界男子団体柔道決勝
期日	日本 vs インドネシア
会場	2006/5/3 東京体育館

種目	IS
試合番号	
コート番号	2
予定開始時間	

L	佐藤 翔治
所属	日本

スコア	
20	22
21	16
24	1

T.ヒダヤット	R
所属	インドネシア

開始時刻	
終了時刻	
試合時間	60分
使用シヤトル数	
主審	NATU Girishi
カーペンジャッジ	GANG Liu

佐藤 翔治	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
T.ヒダヤット	R	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						14		15	16		
佐藤 翔治							20																	
T.ヒダヤット		17	18	19	20	21	22	22																
佐藤 翔治	R	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20		
T.ヒダヤット	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11						14	15	16			
佐藤 翔治				21	21																			
T.ヒダヤット				16																				
佐藤 翔治	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		18			
T.ヒダヤット	R	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						12	13	14	15	16	17
佐藤 翔治			19	20		21		22	23	24	24													
T.ヒダヤット			18	19	20	21	22			22														

勝者署名: 佐藤 翔治
 主審署名: NATU Girishi
 レフリー署名: Dennis Li
 (財)日本バドミントン協会 (凡例) W:警告 F:ファウル D:失格 S:中断 I:欠場 R:棄権 L:レフリー C:カーペンジャッジの誤りの訂正

