

2012

バドミントンルールブック

RALLY POINT SYSTEM

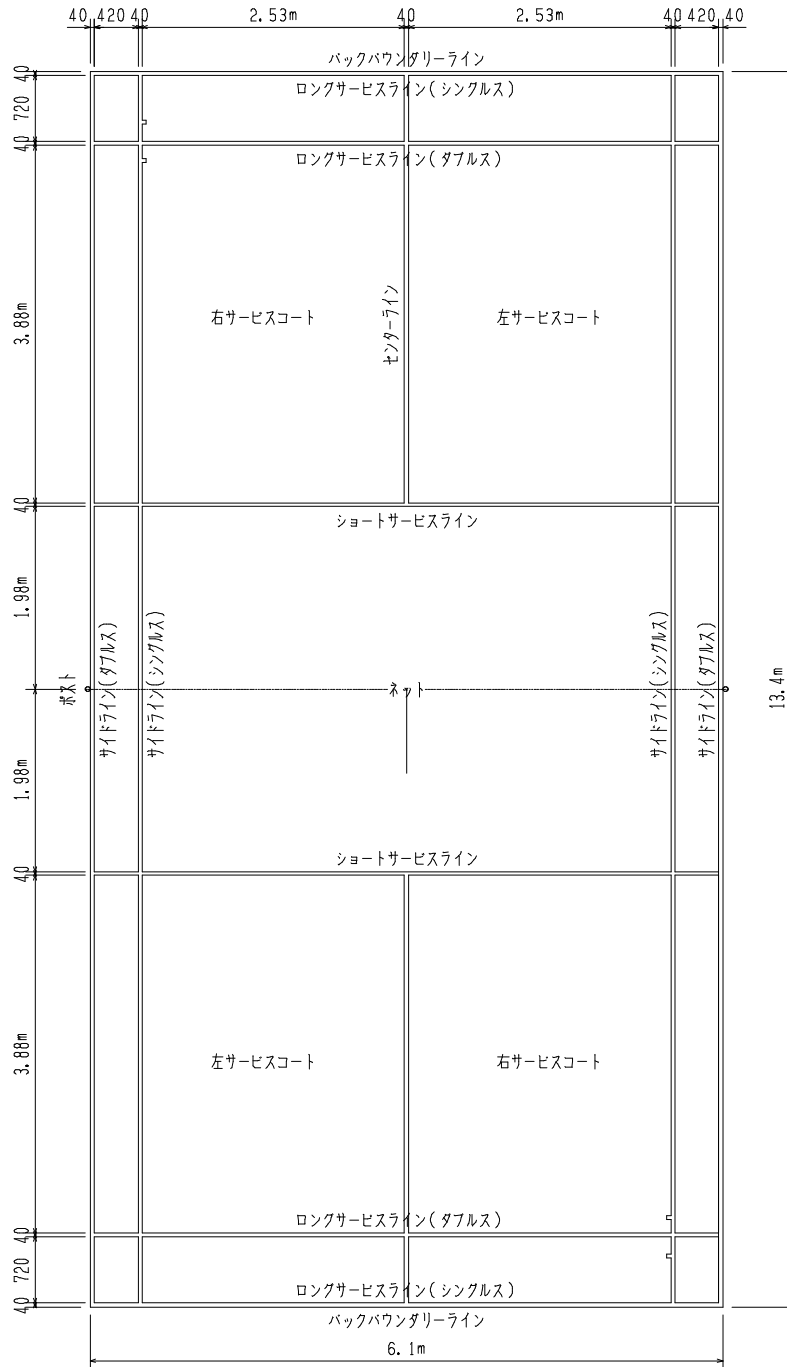
新居浜市バドミントン協会

競技規則

第1条 コートとコートの設定

- (1) コートは、下図に示されるように長方形で、ラインの幅は40mmである。
- (2) コート面からのネットの高さは、中央で1.524m、ダブルスのサイドライン上では1.55mとする。

シングルス・ダブルス両用のコート



対角線の長さ ダブルス 14.723m
対角線の長さ シングルス 14.366m

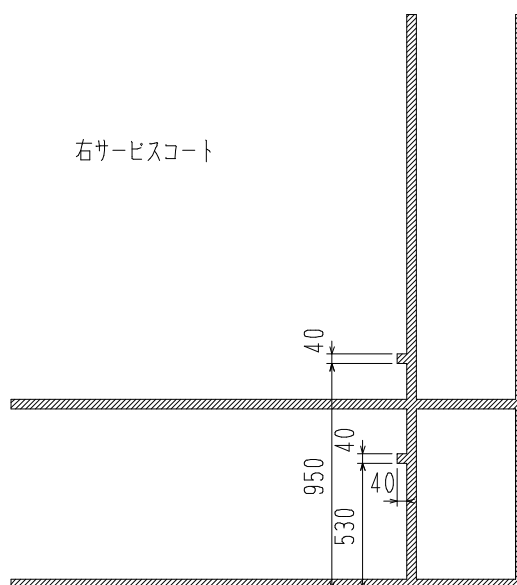
第2条 シャトル（天然の羽根をつけたシャトル）

- (1) シャトルは16枚の羽根を台に取り付けたものとする。
- (2) 羽根の長さは、先端から台の上まで、62mmから70mmの範囲の同じ長さでなければならない。
- (3) 先端は直径58mmから68mmの円形になるようにする。
- (4) 台の直径は25mmから28mmで、底は丸くする。
- (5) シャトルの重さは、4.74gから5.50gとする。

第3条 シャトルの試打

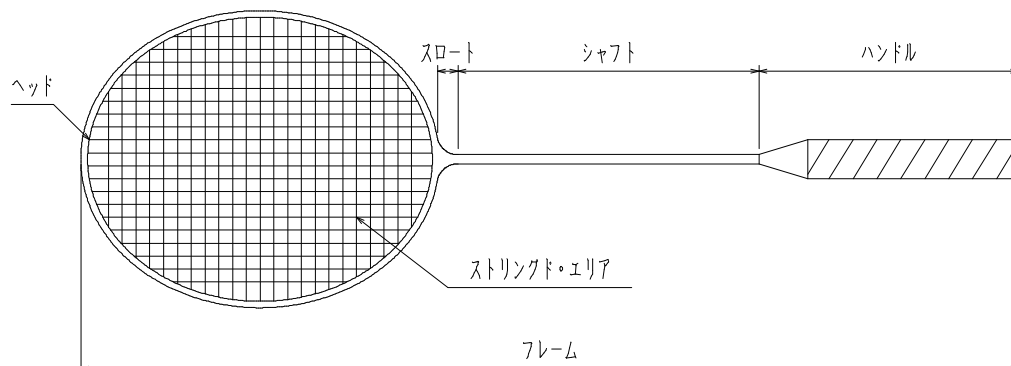
- (1) シャトルを試打するにはプレーヤーはバックバウンダリーライン上に打点があるようにして、全力のアンダーハンドストロークで打つ。シャトルは上向きの角度でしかもサイドラインと平行になる方向で打ち上げられるものとする。
- (2) 正しいスピードのシャトルとは、図Bのとおりバックバウンダリーラインの手前530mmから990mmまでの範囲内に落ちたものをいう。

オプションナルテストマーク



第4条 ラケット

- (1) ラケットは、フレームの全長で680mm以内、幅は230mm以内とする。
各部位の名称は図のとおりである。



第6条 ト ス

- (1) プレーが始まる前にトスが行われ、トスに勝ったサイドが次の①か②のいずれかを選ぶ。
- ① 最初にサービスをするか、レシーブをするか。
 - ② マッチ（試合）開始のとき、そのコートのもう一方のサイドを選ぶ。
- (2) トスに負けたサイドは、残りを選ぶ。

第7条 スコアリングシステム

- ① 21点3ゲームマッチ
 - ② 21点1ゲームマッチ、15点3ゲームマッチ（ショートゲーム）
- (1) マッチ（試合）は、特に定めなければ2ゲーム先取の3ゲームで行う。
- (2) ゲームで21（15）点を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。
20（15）点オール、29（20）点オールを除く
- (3) ラリーに勝ったサイドが得点を行うことができる。
- (4) スコアが20（14）点オールになった場合には、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームの勝者となる。
- (5) スコアが29（20）点オールになった場合には、30（21）点目を得点したサイドがそのゲームの勝者となる。
- (6) ゲームに勝ったサイドが次のゲームで最初にサービスをする。

第8条 エンドの交替

- (1) プレーヤーは、次の場合にエンドを替える。
- ① 第1ゲームを終了したとき
 - ② 第2ゲームを終了したとき（第3ゲームを行なう場合）
 - ③ 第3ゲームで、どちらかのサイドが最初に11（8）点に達したとき
- (2) 本条(1)の規定どおりにエンドを替えなかった場合は、間違いが発見され次第、シャトルがインプレーでなくなったとき、速やかにエンドを交替するものとする。
また、スコアはそのままとする。

9条 サービス

(1) 正しいサービスとは

- ① サーバーとレシーバーがそれぞれの体勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。
- ② サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコートの中にサービスコートの境界線に触れずに立つものとする。
- ③ サーバー及びレシーバーの両足の一部分は、サービスを始めてからサービスがなされるまで、その位置でコート面に接していなければならない。
- ④ サーバーは、ラケットで最初にシャトルの台（コルク部）を打つものとする。
- ⑤ サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体がサーバーのウエストより下にななければならない。ここでいうウエストとは、肋骨の一番下の部位の高さで、胴体の周りの仮想の線とする。（目安として肘を90度に曲げた下のライン）
- ⑥ サーバーが持つラケットのシャフトは、シャトルを打つ瞬間に水平より下向きでなければならない。
- ⑦ サーバーのラケットは、サービスを始めてから前方への動きを継続しなければならない。
- ⑧ 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。

(2) それぞれのプレイ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初めての動きが、サービスの始まりである。

(3) 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（レットとなる）が、サーバーがサービスをし、レシーバーが打ち返そうと試みたときは、態勢が整っていたものとみなす。

第10条 シングルス

(1) サービングコートとレシービングコート

- ① プレイヤーは、サーバーのスコアが0か偶数のとき、それぞれ、右サービスコートでサーブし、レシーブする。
- ② プレイヤーは、サーバーのスコアが奇数のとき、それぞれ、左サービスコートでサーブし、レシーブする。

第11条 ダブルス

(1) サービングコートとレシービングコート

- ① サービングサイドのスコアが0か偶数のとき、サービングサイドのプレイヤーは、右サービスコートからサービスをする。
- ② サービングサイドのスコアが奇数のとき、サービングサイドのプレイヤーは、左サービスコートからサービスをする。
- ③ プレイヤーは、そのプレイヤーのサイドがサービスをし、得点するまで、それぞれのサービスコートを替えてはならない。

(2) スコアリングとサービング

- ① サービングサイドがラリーに勝った時、サービングサイドが1点を得る。

- そして、そのサーバーが再びもう一方のサービスコートからサービスをする。
- ② レシービングサイドがラリーに勝った時、レシービングサイドが1点を得る。
そして今度は、そのレシービングサイドが新しいサービングサイドとなる。

(3) サービスの順序

- ① 右サービスコートからゲームを始めた最初のサーバーから
- ② 最初のレシーバーのパートナーへ
- ③ 最初のサーバーのパートナーへ
- ④ 最初のレシーバーへ
- ⑤ 最初のサーバーへ というように続く。

- (4) ゲームに勝ったサイドは、次のゲームで最初にサービスをする。ただし、そのとき、どちらのプレーヤーがサーブしてもよく、また負けたサイドのどちらのプレーヤーがレシーブしてもよい。

第12条 サービスコートの間違い

- (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。

- ① サービスまたはレシーブの順番を間違えたとき
- ② 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) もしサービスコートの間違いが見つかったときは、ラリーが終わって得点を加えた後に、その間違いを訂正し、スコアはそのままとする。

第13条 フォルト

- (1) サービスが正しくない場合

- (2) サービスでシャトルが

- ① ネットの上に乗ったとき
- ② ネットを超えた後、ネットにひっかかったとき
- ③ レシーバーのパートナーによって打たれたとき

- (3) インプレーのシャトルが

- ① コートの境界線の外に落ちたとき
- ② ネットを通ぬけるか、ネットの下を通ったとき
- ③ コート外の物または人に触れたとき
- ④ 同じプレーヤーによって2回連続して打たれたとき。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。

- (4) インプレーで、プレーヤーが

- ① ラケット、身体または着衣で、ネットまたはその支持物に触れたとき
- ② ラケットまたは身体で、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、インプレーで、ラケットとシャトルとの最初の接点が、ネットより打者側でなかったとき。(ただし、打者がネットを越えてきたシャトルを、1回

のストロークで打つ場合、ラケットがシャトルを追ってネットを越えてしまうのはやむを得ない)

- ③ ラケットまたは身体で、ネットの下から、相手のコートを侵し、著しく相手を妨害したり、相手の注意をそらしたとき
- ④ 相手を妨害したとき、すなわち、ネットを越えたシャトルを追う相手の正当なストロークを妨げたとき
- ⑤ プレーヤーが大声や身振りなどの動作をして、故意に相手の注意をそらしたとき
- ⑥ プレーヤーが第16条の違反行為をはなはだしく行なったり、繰り返したり、また、それらを継続してやめないとき

第14条 レット

(1) 次の場合は「レット」である。

- ① レシーバーの体勢が整う前にサーバーがサーブしたとき
- ② サービスが打ち返されて、シャトルがネットの上に乗ったとき、またはネットを超えた後、ネットにひっかかったとき
- ③ 線審が判断できなくて、主審も判断できないとき

(2) 「レット」となった場合は、その前のサービス以後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。

第15条 シャトルがインプレーでないとき

次の場合のシャトルはインプレーではない。

- (1) シャトルがネットやポストに当り打者側のコート面に向かって落ち始めたとき
- (2) シャトルがコート面に触れたとき

第16条 プレーの継続、不品行な振舞い、罰則

(1) インターバル

- ① すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが11(8)点になったとき、60秒を超えないインターバルを認める。
- ② 第1ゲームと第2ゲームの間、第2ゲームと第3ゲームの間に120秒を超えないインターバルを認める。(ショートゲームを除く)

(2) プレーの遅延

- ① 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ならない。

(3) アドバイスとコートを離れることについて

- ① シャトルがインプレーでないときに限り、プレーヤーはマッチ中、指定された着席しているコーチや監督からアドバイスを受けることができる。
- ② プレーヤーはインターバルを除き、マッチ中、主審の許可なしにコートを離れてはならない。

(4) プレーヤーは次の行為をしてはならない

- ① プレーを故意に遅らせてはならない。

② 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

③ 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または不快な行動

(5) 違反に対する処置

① いかなる違反に対しても、主審は次の処置をとる

② 違反したサイドに警告をする

③ 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。

第17条 審判員の責務と処置すべき訴え

(1) 主審は、そのマッチ（試合）、コートならびにその周辺の直接関係するものを管理する。

(2) サービスジャッジは、サーバーによってサービスフォルトが、なされたとき、それをコールする。

主審及びサービスジャッジの合図

競技規則第9条第1項(1)、(7)に違反したとき

サービスが遅い→



フットフォルト→



競技規則第9条第1項(2)、(3)に違反したとき



競技規則第9条第1項(4)に違反したとき

← フェザータッチ

アバブザウエスト→



競技規則第9条第1項(5)に違反したとき



競技規則第9条第1項(6)に違反したとき

←アバブザハンド

- (3) 線審は、担当ラインについてシャトルが「イン」か「アウト」かを判定する。
- (4) 審判員の判定は、その審判員の責任とするすべての事実に関して最終のものである。ただし、主審は、もし線審が明らかに間違ったコールをしたと確信する場合には、線審の判定を変更することができる。

シャトルが入っていれば「コレクション イン」

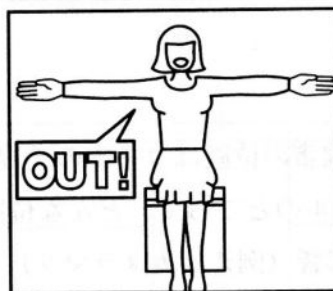
シャトルが出ていれば「コレクション アウト」

(5) 主審は

- ① 「フォルト」または「レット」が起きたときこれをコールする。
- ② 次のサービスがなされる前に出された疑問点に関する訴えについて決定をする。
- ③ マッチの進行をプレーヤーと観客に確実に知らせる。
- ④ 競技役員長（レフェリー）と競技してサービスジャッジまたは線審を任命または変更することができる。
- ⑤ 任命された審判員が判定できなかった場合は、その審判員の任務を遂行するか、あるいは「レット」とする。
- ⑥ 競技規則に関する訴えに限り、主審が判定できないものは、レフェリーに確認する。（ただし、このような訴えは、次のサービスがなされる前、または、マッチの終わりであれば訴えるサイドがコートを離れる前にしなければならない）

線審の合図

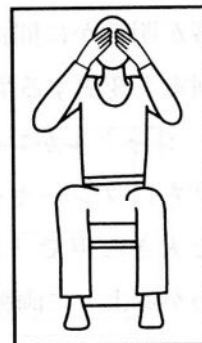
「アウト」と
声を出す→



シャトルがコート外に落ちたとき



シャトルがコート内に
落ちたとき

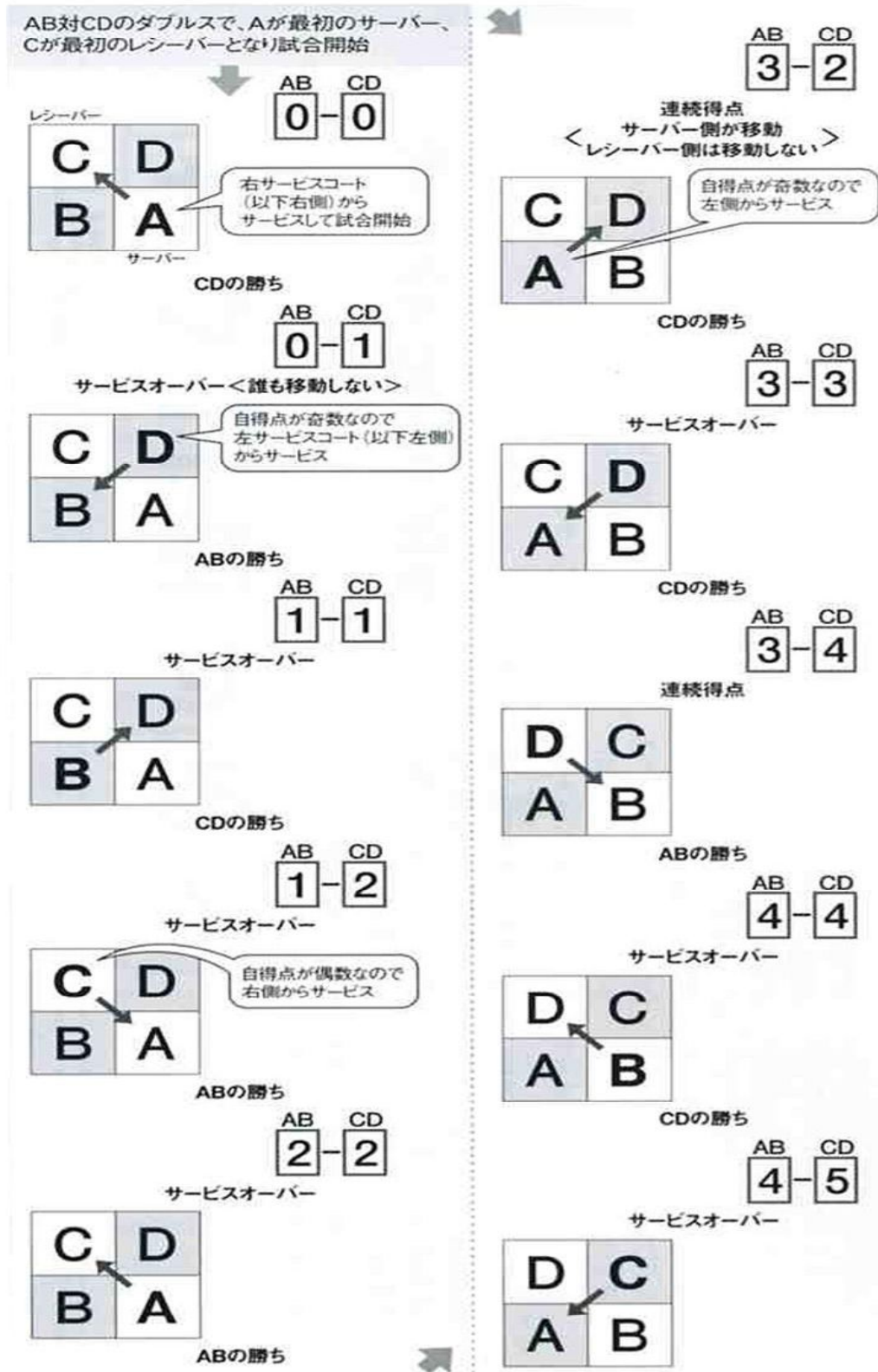


判定ができなかつた
とき

サービス順序の覚え方

A & B 対 C & D のダブルスマッチ（試合）の進め方

サービス順序の例



主審の主な審判用語

プレーヤーを紹介するとき

(1) シングルスするとき

オンマイライト Aさん X (チーム名)

オンマイレフト Bさん Y (チーム名)

(言いながら右、左を指す)

Aさん トゥサーブ

オンマイライト Aさん Bさん X (チーム名)

オンマイレフト Cさん Dさん Y (チーム名)

(言いながら右、左を指す)

Aさん トゥサーブ トゥ Cさん

ラブオール プレー

フォルト (コールするときしなないときの区別)

フォルト レシーバー

例 Aさんがサーバーの場合

(2) ダブルスするとき

サービスフォルト コールド

レット

サービスオーバー

例 Aさんがサーバーで、Cさんがレシーバーの場合

マッチ (試合) を始める時

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

サービスジャッジがフォルトとコールしたとき

レットにするとき

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

(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9、

レシービングサイドのスコアが4

ナイン フォー

例2 6対6の同点

シックスオール

(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 (11-10) 11-10 インターバル

(3) 60秒のインターバルで40秒経過

コート (番号)、20秒 (2回繰り返す)

(4) インターバルが終わるとき

11-10 プレー

(5) サービングサイドが20点に達したとき

最初の機会に

①サービングサイドがあと1点でゲームが

ゲームポイント

終了するとき (20-15の場合)

例 20ゲームポイント15

②サービングサイドがあと1点でマッチ

マッチポイント

(試合) が終了するとき

例 20マッチポイント15

(6) スコアが20点オールになったとき

20オール

(7) 一方のサイドのスコアが29点に達したとき

(29-28の場合)

29ゲームポイント (またはマッチポイント) 28

(29-29の場合)

29ゲームポイントオール (またはマッチポイントオール)

第1ゲームが終了したとき

ゲーム (ストップウォッチを押す)

例 Aさん X (チーム名) が21対19で勝った

ファーストゲーム ワンバイ Aさん X (チーム名)

21-19

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)

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

第2ゲームが終了して、第3ゲームになる

セカンドゲーム、ワンバイ Cさん Y (チーム名)

例 第1ゲームで負けたYさん B (チーム名) が

30-29 ワン ゲーム オール

30対29で第2ゲームに勝った

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

第3ゲームで一方のサイドが11点になったとき相手は7点

11-7 インターバル チェンジエンズ

60秒インターバル後のプレー開始に

11-7 プレー

マッチ (試合) が終わったとき

ゲーム、マッチ ワンバイ Aさん X (チーム名)

例 Xさん A (チーム名) が21対19、

21-19、29-30、21-17

29対30、21対17でマッチ (試合) 勝った

プレーを中断するとき

プレー イズ サスペンデッド

(プレーを中断します)

アユーリタイアリング (棄権しますか)

Cさん Y (チーム名) リタイアド (棄権)

棄権するかを尋ねるとき

一方のサイドが棄権してマッチ (試合) が終了したとき

マッチ ワン バイ Aさん X (チーム名) (全スコア)

例 Cさんが棄権して、Aさんがマッチに勝った

レフェリーよりブラックカードをもらい失格者を呼び、

右手で頭上に挙げコールする

一方のサイドが失格してマッチ (試合) が終了したとき

Cさん Y (チーム名) ディスクオリファイド (失格)

マッチ ワン バイ Aさん X (チーム名)

21-0、21-0

例 Cさんが失格して、Aさんがマッチに勝った

主審の判定で、線審が明らかに間違った判断をした場合

コレクション イン

もしシャトルが「イン」ならば

コレクション アウト

もしシャトルが「アウト」ならば

マッチ (試合) を始める前、主審は

◎チェック (得点表示、ポスト、ネット、サービスジャッジ、ラインジャッジの位置、シャトル、ユニフォーム)

審判の仕方

B 三谷						3										5
A 横井	S	0	1	2					4							
X 須川	R	0					3	4								
Y 浜中				1	2					5	6	7	8	9	10	11

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① (選手集合させトス)

集合した双方の選手の名前を確かめ、トスをさせ、勝った側に、サービス権・レシーブ権またはエンド権のどちらかを選ばせる。負けた側は残った権利となる。

② (紹介とゲームのはじまり)

オンマイライト三谷さん横井さん on my right

オンマイレフト須川さん浜中さん on my left

横井さんトゥーサーブトゥー須川さん to serve to

21[15]点1ゲームマッチ twenty one points one game match

ラブオールプレイ love all play

③ワンラブ※1 one love

④ツーラブ two love

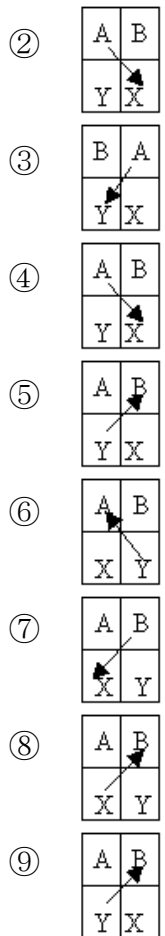
⑤サービスオーバー ワントゥー※2 service over, one two

⑥トゥーオール two all

⑦サービスオーバー スリートゥー※3 service over, three two

⑧サービスオーバー スリーオール service over, three all

⑨イレブンフォー インターバル eleven four interval



※1 サーバーがラリーに勝った時のみサーバーがサービスコート替えてサーブする。

※2 サービス権が来たとき、自分たちの点が偶数であれば右の選手が、奇数であれば左の選手がサービスをする。

※3 サービス権はそれぞれのサイドで1本ずつ。(サービス権がなくなるまで続行する)

					21															
	19	20								21										
19						22	23			23										
			20		21															

① ② ③ ④

- ① トウウェンティー ゲームポイント ナインティーン twenty gamepoint nineteen
- ② サービスオーバー トウウェンティー オール※4 service over twenty all
- ③ トウウェンティートゥー トウウェンティーターワン※5 twenty two twenty one
- ④ ゲーム! Game !
 マッチ (ゲーム) ワンバイ 須川さん・浜中さん 23-21
 match (game) won by Sugawa・Hamanaka 23-21
 (選手は主審・サービスジャッジと握手をしてコートから出る。)

- ※4 20[14]点オールになれば、審判用紙に斜め線を描き、これから先は2点差がつくまで続けられる。ただし、最高延長30[21]点までとする。
- ※5 20[14]点オール以降は、あと一点で勝てる場合でもゲームポイントとかアドバンテージとかのコールはしない。29[20]点オールになり、どちらかが一点取ればゲームが終わるときのみ「29 [20] ゲームポイントオール」とコールする。

インターバルの時間

どちらかが11[8]点に達した時のインターバル：60秒以内。
 ゲーム間のインターバル：120秒以内。(21ゲームのみ)

注記：[]内の数字は15点ゲームの場合に適用する

審判用紙

新居浜市バドミントン協会

男・(女)・混・(単)・複
 試合番号 28
 種目 5年生
 コート番号 7
 日付 H24.10.16

森實	チームB	2	22 - 24	1	渡辺	チーム48
			21 - 9			
			21 - 14			

開始時刻 10:04
 終了時刻 10:24
 試合時間 20 (分)
 主審 中村
 サービスジャッジ 萩生

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22								
渡辺			1	2		3		4	5		6	7		8		9	10		11	12		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
渡辺																								

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
渡辺																								

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
渡辺																								

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
渡辺																								

森實	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
渡辺																								

森實:(W 警告)主審の許可なしに水を飲んだ。

渡辺:(W 警告)ラケットでネットをたたいた。

勝者署名:

森實

主審署名:

中村

レフェリー署名:

横井

