# 競　技　規　則

（公益財団法人　日本バドミントン協会採択）

昭和24年４月１日施行
平成26年４月１日一部改訂

定　　義

| | |
|---|---|
| プレーヤー | バドミントンをプレーするすべての人 |
| マ　ッ　チ | 相対する２つのサイドに於て各々１人または２人のプレーヤーで行うバドミントンの試合 |
| シングルス | 相対する２つのサイドに於て各々１人のプレーヤーで行うマッチ（試合） |
| ダ ブ ル ス | 相対する２つのサイドに於て各々２人のプレーヤーで行うマッチ（試合） |
| サービングサイド | サービス権を持っている方のサイド |
| レシービングサイド | サービングサイドの反対側のサイド |
| ラ　リ　ー | サービスで始まったシャトルがインプレーでなくなるまでの１回またはそれ以上のストロークの繰り返し |
| ストローク | プレーヤーのシャトルを打とうとするラケットの動き |

**第１条　コートとコートの設定**

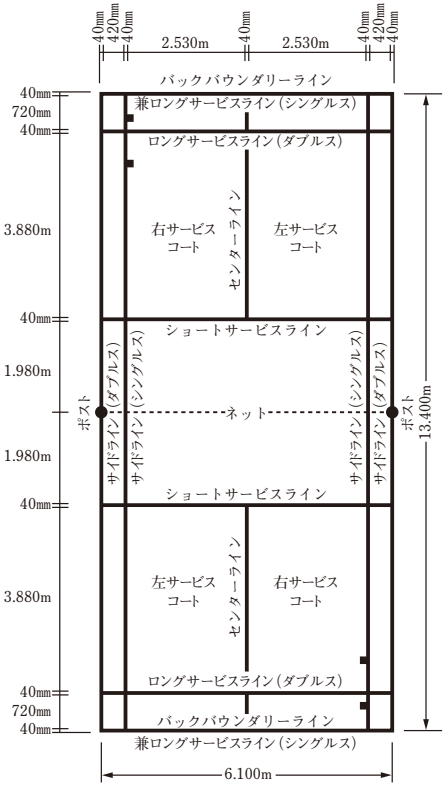
第１項　　コートは、図Ａに示されるように長方形で、ラインの幅は40㎜である。

第２項　　ラインの色は容易に見分けやすいものとし、白または黄色であることが望ましい。

第３項　　すべてのラインは、規定の範囲内に含まれる。

第４項　　ポストは、コート面から1.550ｍの高さとし、第１条第10

【図Ａ】（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

項で規定されるようにネットをしっかりと張ったときコート面と垂直に保つことができるものとする。

第５項　ポストはシングルス、ダブルスの別を問わず、図Ａのとおりダブルスのサイドライン上に設置する。ポストまたはその支持物はサイドラインを越えてコート内部まで延長しないこととする。（大会運営規程第２章第６条に述べられている第１種大会以外の大会では、マッチに支障をきたさないことを条件に旧検定合格のポストを使用しても良い）

第６項　ネットは、濃い色で、一様な太さの細紐で均等に15㎜から20㎜の網目で作られたものとする。

第７項　ネットは、丈が760㎜で、幅は少なくとも6.1mはあるものとする。

第８項　ネットの上縁は、幅75㎜の白色のテープを、二つ折りにして覆い、そのテープの中にコード（紐）またはケーブル（綱）を通す。このテープの上部は、紐または綱に密着していなければならない。

第９項　コード（紐）またはケーブル（綱）は、ポストの上部と同じ高さでしっかりと張ることのできるものとする。

第10項　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1.550mとする。

第11項　ネットの両側とポストの間に隙間があってはならない。必要な場合にはネットの両側（丈全部）をポストに結び付けなければならない。

## 第２条　シャトル

第１項　　シャトルは天然素材と合成素材の両者を組み合わせるか、いずれか一方から作ることができる。ただし、どの素材で作られたものでも、コルクの台を薄い皮で覆ったものに天然の羽根をつけたシャトルと同様の飛行特性がなくてはならない。

第２項　　天然の羽根をつけたシャトル

⑴　シャトルは16枚の羽根を台に取り付けたものとする。

⑵　羽根の長さは、先端から台の上まで、62㎜から70㎜の範囲の同じ長さでなければならない。

⑶　羽根の先端は直径58㎜から68㎜の円形になるようにする。

⑷　羽根は糸または他の適切な素材でしっかりと縛りつける。

⑸　台の直径は25㎜から28㎜で、底は丸くする。

⑹　シャトルの重さは、4.74gから5.50gとする。

第３項　　天然の羽根でないシャトル

⑴　天然の羽根の代わりにスカート部分が合成素材でできているものとする。

⑵　台は本条第２項⑸に述べられたものとする。

⑶　寸法及び重量は、本条第２項⑵、⑶、⑹のとおりとする。ただし、合成素材は天然の羽根と比べて、比重及び特性の違いがあるので、10パーセントまでの差を認める。

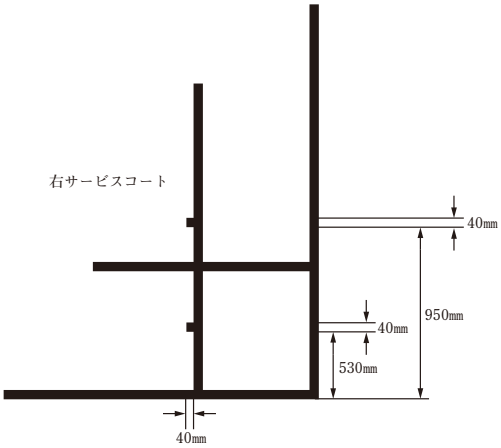
第４項　　一般的な形状やスピードやフライトに特に変わりがなければ、高度または気候のために大気の状態が規定のシャトルでは不適切である場合に限り、（公財）日本バドミントン協会（以下「本会」と言う）の承認のもとに上記の細則を変更してもよい。

## 第３条　シャトルの試打

第１項　　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来るようにして、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。

第２項　　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530㎜から990㎜までの範囲内に落ちたものをいう。

【図Ｂ】ダブルスコートのオプショナルテスティングマーク




## 第４条　ラケット

第１項　　ラケットは、フレームの全長で680㎜以内、幅は230㎜以

内とし、それを構成している主な部位については次の⑴から⑸のとおりとする。各部位の名称は図Ｃのとおりである。

⑴　ハンドルは、プレーヤーがラケットを握るための部分である。

⑵　ストリングド・エリアは、プレーヤーがシャトルを打つための部分である。

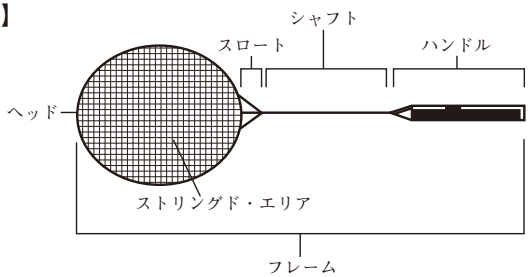
⑶　ヘッドは、ストリングド・エリアの外枠をさしていう。

⑷　シャフトは、ハンドルをヘッドに繋ぐ部分である。

（本条第１項⑸参照）

⑸　スロート（スロートのあるラケットの場合）は、シャフトをヘッドに繋ぐ部分である。

**【図C】**




第２項　　ストリングド・エリアは

⑴　平らで、交差させたストリングスがヘッドへ繋がれてできている。そして、そのストリングスは、交互に編み合わせても、また、その交差する箇所で結合させてもよい。網目の大きさは、基本的に均等でなければならず、特にエリアの中心部の網目は、他の部分に比べて粗くなってはならない。

⑵　全長（縦の長さ）は280㎜以内、幅は220㎜以内とする。

しかしながら、ストリングスを張って拡がったエリアの幅と縦の長さが、次のような条件を満たすのであれば、ストリングスをスロートまで拡げて張ってもよい。

①ストリングスを張って拡がったエリアの幅が35㎜以内

②ストリングド･エリア全体の縦の長さが330㎜以内

第３項　ラケットは

⑴　付着物、突起物があってはならない。ただし、摩耗や振動を抑えたり、防いだり、重量の配分を変えたり、ハンドルの部分をプレーヤーの手に紐で縛り付けるときのみ許される。なお、その付着物、突起物は妥当な大きさで目的にかなった位置に取り付けられなければならない。

⑵　ラケットの形を極端に変えるような仕掛けを取り付けてはならない。

## 第５条　用器具の検定と審査

本会は、競技に用いられる用器具の検定ならびに審査を行う。検定の対象になる用器具は、ラインテープ、コートマット、ポスト、ネット、シャトル（水鳥球、陸鳥球）、ラケットで、審査の対象になる用器具は、ウェア、ストリングス、シューズ、得点表示装置、審判台である。なお、検定ならびに審査の基準は別に定める。このような検定ならびに審査は、本会加盟団体、プレーヤー、用器具製造業者、またはその構成員を含む直接の利害関係者の申し出によって行う。

## 第６条　ト　ス

第１項　　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⑴か⑵のいずれかを選ぶ。

⑴　最初にサービスをするか、レシーブするか。

⑵　マッチ（試合）開始のとき、そのコートのどちらのエンドを選ぶか。

第２項　　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

第１項　　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。（付録２、３参照）

第２項　　ゲームで21点を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。ただし、本条第４項、第５項の場合を除く。

第３項　　ラリーに勝ったサイドが得点することができる。すなわち、相手のサイドが「フォルト」をしたり、シャトルが相手のコート内に落ちてインプレーでなくなったりした場合である。

第４項　　スコアが20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での勝者となる。

第５項　　スコアが29点オールになった場合には、30点目を得点したサイドがそのゲームでの勝者となる。

第６項　　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

第１項　　プレーヤーは、次の場合にエンドを替える。

⑴　第１ゲームを終了したとき

⑵　第２ゲームを終了したとき（第３ゲームを行う場合）

⑶　第３ゲームで、どちらかのサイドが最初に11点に達したとき

第２項　　本条第１項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。

**第９条　サービス**

第１項　　正しいサービスとは

⑴　サーバーとレシーバーがそれぞれの態勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。サーバーのラケットヘッドの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。（本条第２項参照）

⑵　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（図Ａ参照）内に、サービスコートの境界線に触れずに立つものとする。

⑶　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（本条第２項参照）サービスがなされるまで、（本条第３項参照）、その位置でコート面に接していなければならない。

⑷　サーバーは、ラケットで最初にシャトルの台を打つものとする。

⑸　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。

(6) サーバーが持つラケットヘッド及びシャフトは、シャトルを打つ瞬間に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（本条第２項参照）なされるまで、（本条第３項参照）前方への動きを継続しなければならない。

(8) もし何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の内（境界線の上または内）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。

(9) 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。

第２項　それぞれの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初めての動きが、サービスの始まりである。

第３項　サービスは、いったん始められると（本条第２項参照）、シャトルがサーバーのラケットで打たれるか、サービスをしようとしてシャトルを打ちそこなったときに終了する。

第４項　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、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５項　ダブルスでは、サービスが始まり終了するまで（本条第２項、第３項参照）、それぞれのパートナーは、相手側のサー

バーまた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の位置にいてもよい。

**第10条　シングルス**

第１項　　サービングコートとレシービングコート

⑴　プレーヤーは、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。

⑵　プレーヤーは、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２項　　プレーの順序とコート上のポジション

ラリーでは、サーバーとレシーバーは、シャトルがインプレーでなくなるまで（第15条参照）そのプレーヤーのサイドのどの位置からでも、交互にシャトルを打つ。

第３項　　スコアリングとサービング

⑴　サーバーがラリーに勝ったとき（第７条第３項参照）、そのサーバーは１点を得ることとする。そして、そのサーバーが、もう一方のサービスコートから、再びサービスをする。

⑵　レシーバーがラリーに勝ったとき（第７条第３項参照）、そのレシーバーは１点を得ることとする。そして、そのレシーバーが新しいサーバーとなる。

**第11条　ダブルス**

第１項　　サービングコートとレシービングコート

⑴　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ーヤーは、右サービスコートからサービスをする。

⑵　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ーヤーは、左サービスコートからサービスをする。

⑶　サービスオーバーでサービス権が移る場合、新しくレシービングサイドになるプレーヤーは、直前にサーブした同じサービスコートに留まる。レシーバーのパートナーには、その逆の形式を適用する。

⑷　サーバーと斜めに向き合っているレシービングサイドのプレーヤーがレシーバーである。

⑸　プレーヤーは、そのプレー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。

⑹　サービスはいかなる場合でも、サービングサイドのスコアによって定められたサービスコートからなされる。（第12条の場合を除く）

第２項　　プレーの順序とコート上のポジション

サービスが打ち返された後のラリー中のシャトルは、サービングサイドのどちらかのプレーヤーによって打たれ、次にレシービングサイドのどちらかのプレーヤーによって打たれ、シャトルがインプレーでなくなるまでこれを続ける。このとき、プレーヤーはネットをはさんで自分のサイドなら、どの位置からシャトルを打ってもよい。（第15条参照）

第３項　　スコアリングとサービング

⑴　サービングサイドがラリーに勝ったとき（第７条第３項参照）、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。

⑵　レシービングサイドがラリーに勝ったとき（第７条第３項

参照）、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。

第４項　サービスの順序

いかなるゲームにおいても、サービス権は次のように連続して移動する。

⑴　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

⑵　最初のレシーバーのパートナーへ

⑶　最初のサーバーのパートナーへ

⑷　最初のレシーバーへ

⑸　最初のサーバーへ　というように続く。

第５項　プレーヤーは、同じゲームで順番を間違えてサーブしたり、レシーブしたり、２回続けてレシーブしたりしてはならない。ただし、第12条が適用された場合を除く。

第６項　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ビスをしてもよく、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**

第１項　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。

⑴　サービスまたはレシーブの順番を間違えたとき

⑵　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

第２項　もし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、スコアはそのときのままとする。

**第13条　フォルト**

次の場合は「フォルト」である。

第１項　サービスが正しくない場合（第９条第１項参照）

第２項　サービスでシャトルが

⑴　ネットの上に乗ったとき

⑵　ネットを越えた後、ネットにひっかかったとき

⑶　レシーバーのパートナーによって打たれたとき

第３項　インプレーのシャトルが

⑴　コートの境界線の外に落ちたとき（境界線上や内ではない）

⑵　ネットを通りぬけるか、ネットの下を通ったとき

⑶　ネットの上を越えなかったとき

⑷　天井または壁に触れたとき

⑸　プレーヤーの身体または着衣に触れたとき

⑹　コート外の物または人に触れたとき

（ただし、建物の構造上必要があるときは、本会の承認を得てシャトルが障害物に触れた場合の会場ルールを設けることができる）

⑺　１回のストロークで、ラケット上に捕えられ保持されて振り投げられたとき

⑻　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。

⑼　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

⑽　プレーヤーのラケットに触れて、相手のコートに向かって

飛ばなかったとき

第４項　インプレーで、プレーヤーが

⑴　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

⑵　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、ラケットとシャトルとの最初の接触点が、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）

⑶　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りしたとき

⑷　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

⑸　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

第５項　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、また、それらを継続してやめないとき

**第14条　レット**

第１項　「レット」は、プレーを停止させるため、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。

第２項　次の場合は「レット」である。

⑴　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（第９条第４項参照）

⑵　サービスのときレシーバーとサーバーの両方がフォルトをしたとき

⑶　サービスが打ち返されて、シャトルが

①ネットの上に乗ったとき

②ネットを越えた後、ネットにひっかかったとき

⑷　プレー中にシャトルが分解してシャトルの台が他の部分と完全に分離したとき

⑸　コーチによりプレーが中断させられたり、あるいは、相対するサイドのプレーヤーが注意をそらされたと主審が判断したとき

⑹　線審が判定できなくて、主審も判定できないとき

⑺　いかなる不測の事態や突発的な事故が起きたとき

第３項　「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場合**

次の場合のシャトルはインプレーではない。

第１項　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って落ち始めたとき

第２項　シャトルがコート面に触れたとき

第３項　「フォルト」または「レット」となったとき

**第16条　プレーの継続、不品行な振舞い、罰則**

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

第２項　インターバル

⑴　すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが11点になったとき、60秒を超えないインターバルを認める。

⑵　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。

｛テレビ放映のマッチ（試合）では競技役員長（レフェリー）がマッチ（試合）の前に、本条第２項のようなインターバルが必要か、またその時間についての指示を出す｝

第３項　プレーの中断

⑴　プレーヤーの責任でない状況によって必要とされるならば、主審は必要と思われる間、プレーを中断することができる。

⑵　特別な状況下では、競技役員長（レフェリー）が主審にプレーを中断するよう指示することがある。

⑶　プレーを中断した場合、そこまでのスコアはそのまま有効となり、プレーを再開するときは、その点数から始める。

第４項　プレーの遅延

⑴　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。

⑵　主審はいかなるプレーの遅延についても、それを判断・処置する唯一の決定者である。

第５項　アドバイスとコートを離れることに関して

⑴　シャトルがインプレーでない（第15条参照）ときに限り、プレーヤーはマッチ（試合）中､アドバイスを受けることができる。

⑵　プレーヤーは本条第２項のインターバルを除き、マッチ（試合）中、主審の許可なしにコートを離れてはならない。

第６項　　プレーヤーは次の行為をしてはならない。

⑴　プレーを故意に遅らせたり中断したりすること

⑵　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

⑶　見苦しい服装でプレーをしたり、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

⑷　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、競技規則を越えた不品行または不快な行動

第７項　　違反に対する処置

⑴　本条第４項⑴、第５項⑵、第６項のいかなる違反に対しても、主審は、次の処置をとる。

①違反したサイドに警告をする。

②一度警告を受けた後、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見なされる。

⑵　目に余る不品行な振舞い、執拗な違反、あるいは、本条第２項の違反には、その違反したサイドをフォルトとし、直ちに競技役員長（レフェリー）に報告する。競技役員長（レフェリー）は違反したサイドをそのマッチ（試合）から失格

させることができる。

**第17条　審判員の責務と処置すべき訴え**

第１項　競技役員長（レフェリー）は、大会にかかわる全般を総括的に管理する。

第２項　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。主審には競技役員長（レフェリー）への報告の義務がある。

第３項　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。（第９条第１項⑵から⑻参照）

第４項　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。

第５項　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。

第６項　主審は

⑴　バドミントン競技規則に従い、これを執行する。特に「フォルト」または「レット」が起きたときはこれをコールする。

⑵　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。

⑶　マッチ（試合）の進行をプレーヤーと観客に確実に知らせる。

⑷　競技役員長（レフェリー）と協議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。

⑸　他の審判員が任命されていないときは、それらの任務を遂行するための手配をする。

⑹　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、「レット」にする。

⑺　第16条に関係するすべての事項を記録し、競技役員長（レフェリー）に報告する。

⑻　競技規則に関係する訴えに限り、主審が判断できないものは、競技役員長（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（試合）の終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］

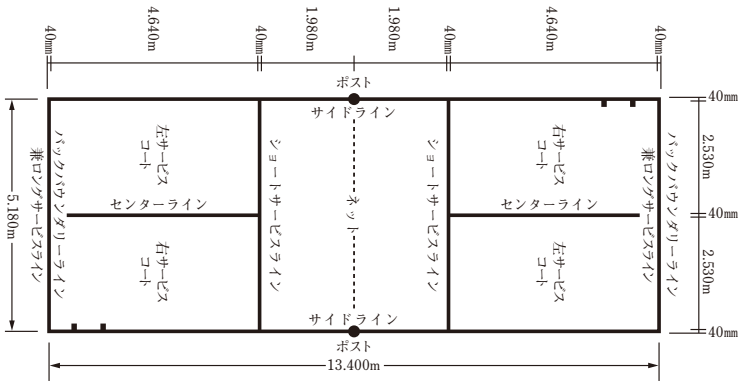
## 付　録　1　コートとコート設定の変更

1．ポストがサイドライン上に設置できないときは、何らかの方法でネットの下のサイドラインの位置を示さなければならない。例えば、細いポストまたは40㎜幅のストリップ（布、紙など）をサイドライン上に固定し、ネットの紐まで垂直に上げる。

2．次の図Dのとおりシングルス専用のコートを作ることができる。この場合、バックバウンダリーラインはロングサービスラインを兼ねることとなり、ポストまたはその代用となるストリップは、サイドライン上に設置する。

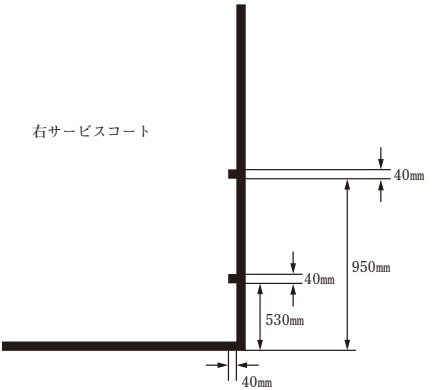
3．コート面からのネットの高さは、中央で1.524mサイドライン上では、1.550mとする。

【図Ｄ】




対角線の長さ　シングルス　14.366m

【図Ｅ】シングルスコートのオプショナルテスティングマーク




## 付　録　２　ハンディキャップマッチ

ハンディキャップマッチでは規則を次のように変更して適用する。

１．ゲームに勝つために必要なスコア（競技規則第７条に規定された）からの変更は認めない。

２．第８条第１項⑶は次のように読み替える。

「第３ゲーム及び１ゲームマッチでは、一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な全点数の半分（端数があるときは切り上げた数）を得点したとき」

## 付　録　３　その他のスコアリングシステムによるゲーム

マッチ（試合）は、前もって定めがあれば次の１か２のどちらかを行うことが許可される。

１．21点１ゲームマッチ

２．１ゲーム15点で２ゲーム先取の３ゲームマッチ

ただし、上記1の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

**第８条　エンドの交替**

ゲームマッチの場合、どちらかのサイドが最初に11点に達したとき。

ただし、上記2の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

**第７条　スコアリングシステム**

第１項　マッチ（試合）は、２ゲーム先取の３ゲームで行う。

第２項　ゲームで15点を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。ただし、本条第４項、第５項の場合を除く。

第４項　スコアが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での勝者となる。

第５項　スコアが20点オールになった場合には、21点目を得点したサイドがそのゲームでの勝者となる。

**第８条　エンドの交替**

第１項　プレーヤーは、次の場合にエンドを替える。

⑶　第３ゲームで、どちらかのサイドが最初に８点に達したとき

**第16条　プレーの継続、不品行な振舞い、罰則**

第２項　インターバル

⑴　すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが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。

# 付　録　４　Ａ＆Ｂ対Ｃ＆Ｄのダブルスの進め方

• Ａ＆Ｂサイドがトスに勝ち、サーブする方を選んだ。
• Ａが最初のサーバー、Ｃが最初のレシーバー。（Ａ→Ｃにサービスがなされる。）

| 事の成り行き／説明 | スコア | サービスコートからのサービス | サーバーとレシーバー | ラリーの勝者 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ラブオール | 右　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが０か偶数 | ＡからＣにサーブする<br>Ａが最初のサーバー<br>Ｃが最初のレシーバー | Ａ＆Ｂ | Ｃ<br>Ｂ | Ｄ<br>Ａ |
| Ａ&Ｂサイドが１ポイント得る<br>Ａ&Ｂサイドがサービスコートを替える<br>再びＡが、左サービスコートからサーブする<br>Ｃ&Ｄサイドは同じサービスコートに留まる | １－０ | 左　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが奇数 | ＡからＤにサーブする | Ｃ＆Ｄ | Ｃ<br>Ａ | Ｄ<br>Ｂ |
| Ｃ&Ｄサイドが１ポイント得る<br>同時にサービス権も得る<br>どのプレーヤーもそれぞれ同じサービスコートに留まる | １－１ | 左　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが奇数 | ＤからＡにサーブする | Ａ＆Ｂ | Ｃ<br>Ａ | Ｄ<br>Ｂ |
| Ａ&Ｂサイドが１ポイント得る<br>同時にサービス権も得る<br>どのプレーヤーもそれぞれ同じサービスコートに留まる | ２－１ | 右　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが偶数 | ＢからＣにサーブする | Ｃ＆Ｄ | Ｃ<br>Ａ | Ｄ<br>Ｂ |
| Ｃ&Ｄサイドが１ポイント得る<br>同時にサービス権も得る<br>どのプレーヤーもそれぞれ同じサービスコートに留まる | ２－２ | 右　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが偶数 | ＣからＢにサーブする | Ｃ＆Ｄ | Ｃ<br>Ａ | Ｄ<br>Ｂ |
| Ｃ&Ｄサイドが続けて１ポイント得る<br>Ｃ&Ｄサイドがサービスコートを替える<br>Ｃが左サービスコートからサーブする<br>Ａ&Ｂサイドは同じサービスコートに留まる | ３－２ | 左　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが奇数 | ＣからＡにサーブする | Ａ＆Ｂ | Ｄ<br>Ａ | Ｃ<br>Ｂ |
| Ａ&Ｂサイドが１ポイント得る<br>同時にサービス権も得る<br>どのプレーヤーもそれぞれ同じサービスコートに留まる | ３－３ | 左　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが奇数 | ＡからＣにサーブする | Ａ＆Ｂ | Ｄ<br>Ａ | Ｃ<br>Ｂ |
| Ａ&Ｂサイドが続けて１ポイント得る<br>Ａ&Ｂサイドがサービスコートを替える<br>またＡが、右サービスコートからサーブする<br>Ｃ&Ｄサイドは同じサービスコートに留まる | ４－３ | 右　サービスコート<br>サービングサイドのスコアが偶数 | ＡからＤにサーブする | Ｃ＆Ｄ | Ｄ<br>Ｂ | Ｃ<br>Ａ |

**サーバーのサービスコートは、シングルスの場合と同じようにサービングサイドのスコアが奇数か偶数かによる。
**プレーヤーはそのプレーヤーのサイドがサービスをしていて、得点したときのみそのサービスコートを替える。
その他全ての場合には、プレーヤーは、前のラリーをしたそれぞれの同じサービスコートに留まり続ける。
このことは、交互にサーブすることを意味する。

付　録　5

# 審　判　用　語

1　アナウンスメントと紹介

(Announcements and Introductions)

(以下BWF　standard　vocabularyより一部収録)

1.1（シングルス）

(個人戦)

「オンマイライトXさん、A（チーム名）、
オンマイレフトYさん、B（チーム名）」

(言いながら右、左を指し、Xさんがサーバーの場合)

「Xさんトゥサーブ、ラブオール、プレー」。

(団体戦)

「オンマイライト A (チーム名) 、レプリゼンティッド バイ Xさん、
オンマイレフト B (チーム名) 、レプリゼンティッド バイ Yさん」

(言いながら右、左を指し、Aがサービングサイドの場合)

「A トゥサーブ、ラブオール、プレー」。

(Singles)

1.1.1　Tournament（個人戦）

“Ladies and Gentlemen ; on my right, ‘X, A’ ; and on my left, ‘Y, B’ . ‘X’ to serve ; love all ; play.”

1.1.2　Team Championship（団体戦）

“Ladies and Gentlemen ; on my right, ‘A’ , represented by ‘X’; and on my left, ‘B’, represented by ‘Y’.‘A’ to serve ; love all ; play.”

1.2 （ダブルス）

（個人戦）

「オンマイライト Wさん、A（チーム名）、Xさん、B（チーム名）、オンマイレフト Yさん、C（チーム名）、Zさん、D（チーム名）」

（言いながら右、左を指し、Wさんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合）

「Wさん トゥサーブトゥ Yさん、ラブオール、プレー」。

（団体戦）

「オンマイライト A（チーム名）、レプリゼンティッド バイ Wさん、Xさん、オンマイレフト B（チーム名）、レプリゼンティッド バイ Yさん、Zさん」

（言いながら右、左を指し、Aがサービングサイドで、Xさんがサーバー、Yさん　がレシーバーの場合）

「A トゥサーブ、Xさん トゥー Yさん、ラブオール、プレー」。

（Doubles）

1.2.1 Tournament（個人戦）

“Ladies and Gentlemen ; on my right, ‘W, A’ and ‘X, B’ ; and on my left, ‘Y, C’ and ‘Z, D’ ; ‘X’ to serve to ‘Y’ ; love all play.”

1.2.2 Team Championship（団体戦）

“Ladies and Gentlemen ; on my right, ‘A’ , represented by ‘W’ and ‘X’ ; and on my left, ‘B’ , represented by ‘Y’ and ‘Z’ . ‘A’ to serve ; ‘X’ to ‘Y’ ; love all ; play.”

（W, X, Y, Zはプレーヤー名、A, B, C, Dは国名、チーム名）

## 2　マッチを始めるときとスコアをコールするとき
(Start of match and calling the score)

2.1　「ラブオール」
‘Love all’

2.3　「プレー」
‘Play’

2.3　「サービスオーバー」
‘Service over’

2.4　「インターバル」
‘Interval’

2.5　「コート（番号）20秒」
‘Court…’（number）‘20 seconds’

2.6　「…ゲームポイント…」　例「20ゲームポイント６」
または「29ゲームポイント28」
‘…game point…’　e.g. ‘20 game point 6’, or
‘29 game point 28’

2.7　「…マッチポイント…」　例「20マッチポイント８」
または「29マッチポイント28」
‘…match point…’　e.g. ‘20 match point 8’ , or
‘29 match point 28’

2.8　「…ゲームポイントオール」　例「29ゲームポイントオール」
‘…game point all’　e.g. ‘29 game point all’

2.9　「…マッチポイントオール」　例「29マッチポイントオール」
‘… match point all’　e.g. ‘29 match point all’ .

2.10 「ゲーム」

‘Game’

2.11 「ファーストゲーム　ワンバイ［プレーヤー名

または団体戦の場合は（チーム名）のみ］［スコア］」

‘First game won by .....’（in team championship, use name of country / team）‘ ... ’（score）

2.12 「セカンドゲーム」

‘Second game’

2.13 「セカンドゲーム　ワンバイ［プレーヤー名

または団体戦の場合は（チーム名）のみ］［スコア］」

‘Second game won by ..... ’（in team championship, use name of country / team）‘ ... ’（score）

2.14 「ワンゲーム　オール」

‘One game all’

2.15 「ファイナルゲーム」

‘Final Game’

3　一般用語

（General　Communication）

3.1 「トスをするのでここに来てください」

‘Come here for the toss’

3.2 「誰がサーブしますか?」

‘Who will serve?’

3.3 「エンドを選んでください」

‘Choose your end’

3.4　「誰がレシーブしますか？」

‘Who will receive?’

3.5　「準備はいいですか？」

‘Are you ready?’

3.6　「マッチ（試合）開始の準備をして下さい」

‘Ready to play’

3.7　「あなたのバッグをきちんとカゴに入れてください」

‘Place your bag properly in the basket’

3.8　「…からサーブしてください」

‘Serve from …’

3.9　「…でレシーブしてください」

‘Receive in …’

3.10　「右サービスコート」

‘Right service court’

3.11　「左サービスコート」

‘Left service court’

3.12　「サービスで打ちそこないました」

‘You missed the shuttle during service’

3.13　「レシーバーの態勢が整っていません」

‘The receiver is not ready’

3.14　「サービスを返そうとしました」

‘You attempted the return of service’

3.15　「線審に影響を及ぼしてはいけません」

‘You must not influence the line judge’

3.16 「サービスジャッジに影響を及ぼしてはいけません」

‘You must not influence the service judge’

3.17 「こちらに来てください」

‘Come here’

3.18 「シャトルはいいですか？」

‘Is the shuttle OK?’

3.19 「シャトルを試打してください」

‘Test the shuttle’

3.20 「シャトルを交換してください」

‘Change the shuttle’

3.21 「シャトルを交換しないでください」

‘Do not change the shuttle’

3.22 「レットにします」

‘Play a let’

3.23 「チェンジ エンズ」

‘Change ends’

3.24 「エンドを替えていませんでした」

‘You did not change ends’

3.25 「間違ったコートからレシーブしました」

‘You served from the wrong service court’

3.26 「間違ったコートからレシーブしました」

‘You received from the wrong service court’

3.27 「サービスの順番を間違えました」

‘You served out of turn’

3.28 「レシーブの順番を間違えました」

‘You received out of turn’

3.29 「故意にシャトルに手を加えてはいけません」

‘You must not interfere with the shuttle’

3.30 「シャトルがネットを通り抜けました」

‘The shuttle passed through the net’

3.31 「シャトルがネットの上を越えませんでした」

‘The shuttle did not pass over the net’

3.32 「シャトルが触れました」

‘The shuttle touched you’

3.33 「ネットに触れました」

‘You touched the net’

3.34 「シャトルがコートに入ってきました」

‘A shuttle came on the court’

3.35 「間違ったサービスコートに立っています」

‘You are standing in the wrong service court’

3.36 「相手の注意をそらしました」

‘You distracted your opponent’

3.37 「コーチが相手の注意をそらしました」

‘Your coach distracted your opponent’

3.38 「２回連続してシャトルを打ちました」

‘You hit the shuttle twice’

3.39 「ラケット上でシャトルを保持しました」

‘You slung the shuttle’

3.40 「相手のコートを侵しました」

‘You invaded your opponent’ s court’

3.41 「相手を妨害しました」

‘You obstructed your opponent’

3.42 「アーユーリタイアリング（棄権しますか）？」

‘Are you retiring?’

3.43 「フォルト、レシーバー」

‘Fault – receiver’

3.44 「サービスフォルト コールド」

‘Service fault called’

3.45 「サービスが遅いです プレーは継続されなければなりません」

‘Service delayed, play must be continuous’

3.46 「ゲームを遅らせてはいけません」

‘You must not delay the game’

3.47 「許可なしにコートを離れました」

‘You left the court without permission’

3.48 「プレー イズ サスペンディド（プレーを中断します）」

‘Play is suspended’

3.49 「（プレーヤー名）」「ウォーニング フォー ミスコンダクト（警告）」

‘ ..... ’（name of player）‘warning for misconduct’

3.50 「（プレーヤー名）」「フォルト フォー ミスコンダクト（フォルト）」

‘ ..... ’（name of player）‘fault for misconduct’

3.51 「（プレーヤー名）」「ディスクォリファイド フォー ミスコンダクト（失格）」

‘ ..... ’（name of player）‘disqualified for misconduct’

3.52 「フォルト」

‘Fault’

3.53 「レット」

‘Let’

3.54 「アウト」

‘Out’

3.55 「線審、合図をしてください」

‘Line judge – signal’

3.56 「サービスジャッジ、合図をしてください」

‘Service judge – signal’

3.57 「コレクション、イン」

‘Correction IN’

3.58 「コレクション、アウト」

‘Correction OUT’

3.59 「コートを拭いてください」

‘Wipe the court’

3.60 「コーチはコートから離れてください」

‘Coach leave the court’

3.61 「携帯電話のスイッチを切ってください」

‘Switch off your mobile phone’

4　マッチが終了したとき

(End of match)

4.1　「マッチ　ワンバイ［プレーヤー名または団体戦の場合は（チーム名）のみ］」「（全スコア）」

‘Match won by ……’（name of player/team）‘……’（scores）

4.2　「［プレーヤー名または団体戦の場合は（チーム名）のみ］リタイアド（棄権）」

‘……’（name of player/team）‘retired’

4.3　「［プレーヤー名］ディスクォリファイド（失格）」

‘……’（name of player）‘disqualified’

5　スコア（得点）

（Scoring）

| | | |
|---|---|---|
| 0 －Love | 11－Eleven | 22－Twenty two |
| 1 －One | 12－Twelve | 23－Twenty three |
| 2 －Two | 13－Thirteen | 24－Twenty four |
| 3 －Three | 14－Fourteen | 25－Twenty five |
| 4 －Four | 15－Fifteen | 26－Twenty six |
| 5 －Five | 16－Sixteen | 27－Twenty seven |
| 6 －Six | 17－Seventeen | 28－Twenty eight |
| 7 －Seven | 18－Eighteen | 29－Twenty nine |
| 8 －Eight | 19－Nineteen | 30－Thirty |
| 9 －Nine | 20－Twenty | |
| 10－Ten | 21－Twenty one | |

# 付　　則

パラ・バドミントン競技規則

BWF（世界バドミントン連盟）　　2014年１月１日施行
公益財団法人日本バドミントン協会　　平成26年４月１日施行

パラ・バドミントン競技規則は、原則として平成24年度の（公財）日本バドミントン協会採択の競技規則に則って行うものとするが、以下に掲載する項目は、パラ・バドミントン競技のみに関する追加規則である。

第１条　コートとコートの設定

第１項に下記の項目を追加

⑴　車椅子バドミントンの（シングルスとダブルス）のコートは、それぞれ図A及び図Bを参照。

⑵　立位バドミントンクラスのハーフコート（競技コート半面）でのシングルスは、図Cを参照。

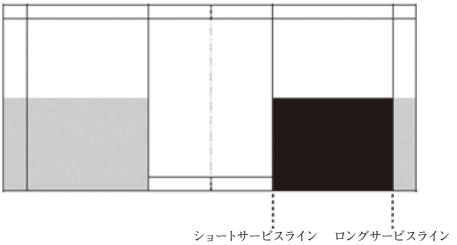
上記以外すべての立位クラスは、シングルス及びダブルスの両方とも、標準コートでプレーする。

第１条第10項（ネットの高さ）に下記の項目を追加

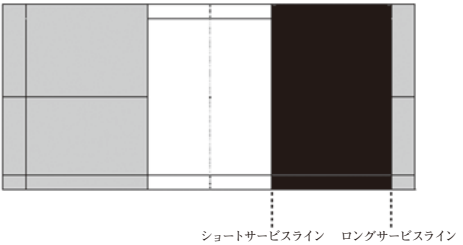
車椅子バドミントンのネットの高さに関する条項については、2013年世界パラ・バドミントン選手権大会を含み、この大会まで本条項（中央で1,524m、ダブルスのサイドライン上では1,550m）のままで試行的に行われる。

⇨ Court area for play(競技区域) and ⇨ Service area(サービス区域)

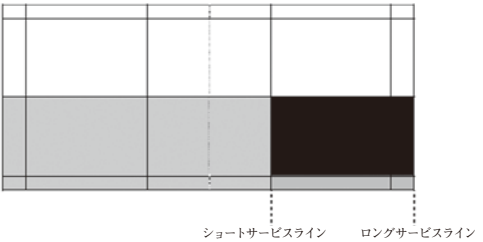
【図A】車椅子シングルスコートとサービスコート




【図B】車椅子ダブルスコートとサービスコート




【図C】立位シングルスハーフコートとサービスコート



第５条　用器具の検定と審査

下記の項目を追加

第２項パラ・バドミントンの場合の付加的な用器具

パラ・バドミントンの場合、車椅子及び杖が使われる事がある。

⑴　プレーヤーの身体を車椅子に固定するために弾性ベルトが使われる事がある。

⑵　車椅子は後部補助輪を備えていても良く、それは主輪より後方にあっても良い。

⑶　プレーヤーの両足は車椅子のフットレストに固定されていなければならない。

第９条　サービス

第１項⑵に下記の項目を追加

①　パラ・バドミントン車椅子及び立位クラスのハーフコート（競技コート半面）の場合、図A、図Cがそれぞれに適用される。

第１項⑶に下記の項目を追加

車椅子バドミントンの場合:サービスを始めてからサービスがなされるまで、サーバー及びレシーバーのホイールはその位置でコート面に接していなければならない。ただし、サーバーの車椅子の反対方向への自然な動きは除く。

第１項⑸に下記の項目を追加

①　車椅子バドミントンの場合、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脇の下より下になければならない。

②　ウエストライン固定の試行については、サーバーのラケットで打たれる瞬間にシャトル全体がコート面から1.10mより下になければならない。

第１項

⑹　サーバーが持つラケットヘッド及びシャフトは、シャトルを打つ瞬間に下向きでなければならない。

第10条　シングルス

第１項⑵の次に下記の項目を⑶として追加

⑶　ハーフコート（競技コート半面）で競技するパラ・バドミントンクラスの場合、サーバー及びレシーバーはそれぞれの決められたサービスコートでサーブし、レシーブしなければならない。

第13条　フォルト

第３項⑸に次の項目を追加

①　パラ・バドミントンの場合では、車椅子及び杖はプレーヤーの一部とみなされる。

第４項⑸の次に下記の項目を⑹として追加

⑹　車椅子バドミントンの場合、インプレーで、プレーヤーが

①　シャトルを打つ瞬間、プレーヤーの胴体（どの部分も）が車椅子のシートに接していないとき。

②　フットレストがなく、両方または一方の足が固定されていないとき。

③　プレー中に、プレーヤーの両足のどの部分でも床に触れたとき。

第16条　プレーの継続、不品行な振舞い、罰則

第１項に下記の項目を追加

プレーは最初のサービスからマッチ（試合）が終わるまで継続されなければならない。ただし、本条第２項、第３項と車椅子バドミントンのために本条第5項⑶で認められている場合を除く。

第３項⑵に下記の項目を追加

車椅子バドミントンの場合、車椅子を修理する事は特別な状況下としてみなされる。

第５項⑵に下記の項目を追加

車椅子バドミントンの場合、プレーヤーはカテーテルのためにマッチ（試合）の間に追加的なインターバルとして、コートを離れることが許される事がある。ただし、プレーヤーにレフェリー（競技役員長）が帯同しなければならない。

第17条　審判員の責務と処置すべき訴え

第５項　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、次の場合を除く。

⑴　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した場合には、線審の判定を変更することができる。

⑵　レフェリーは、もしインスタントリビュウシステム（IRS）を実施している大会の場合には、そのシステムを使っていかなるラインコールのチャレンジに対して決定を下すことができる。

※最後に

本条文は2013年11月ＢＷＦ発表のパラ・バドミントン競技規則に基づき編集致しました。「付録６　パラ・バドミントンの付加的な用器具」については掲載しておりません。お読みになりたい方は直接BWFのホームページにアクセスしてください。また、日本障害者バドミントン協会（ＪＢＡＤ）の特別ルール、そして車椅子、立位等クラス分けの詳細をお知りになりたい場合は、直接ＪＢＡＤのホームページにアクセスしてください。