

# 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40mmである。



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15mmから20mmの網目で作られたものとする。
- 第7項    ネットは、丈が760mm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75mm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

- (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) 羽根の先端は直径58mmから68mmの円形になるようにする。
- (4) 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。
- (5) 台の直径は25mmから28mmで、底は丸くする。
- (6) 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

- (1) 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。
- (2) 台は本条第2項(5)に述べられたものとする。
- (3) 寸法及び重量は、本条第2項(2)、(3)、(6)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。

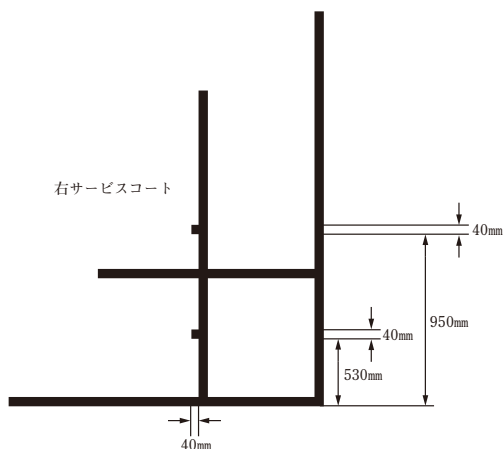
第4項 一般的な形状やスピードやフライトに特に変わりがなければ、高度または気候のために大気の状態が規定のシャトルでは不適切である場合に限り、(公財)日本バドミントン協会(以下「本会」と言う)の承認のもとに上記の細則を変更してもよい。

### 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。

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530mmから990mm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ンル TESTING 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680mm以内、幅は230mm以

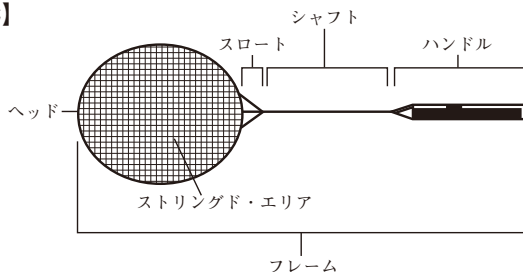
内とし、それを構成している主な部位については次の(1)から(5)のとおりとする。各部位の名称は図Cのとおりである。

- (1) 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。
- (2) スtring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。
- (3) ヘッドは、Stringド・エリアの外枠をさしている。
- (4) 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(5)参照)

- (5) 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 Stringド・エリアは

- (1) 平らで、交差させたStringスがヘッドへ繋がれてできている。そして、そのStringスは、交互に編み合わせても、また、その交差する箇所でも結合させてもよい。網目の大きさは、基本的に均等でなければならない、特にエリアの中心部の網目は、他の部分に比べて粗くならない。
- (2) 全長（縦の長さ）は280mm以内、幅は220mm以内とする。

しかしながら、ストリングスを張って拵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拵げて張ってもよい。

①ストリングスを張って拵がったエリアの幅が35mm以内

②ストリングド・エリア全体の縦の長さが330mm以内

### 第3項 ラケットは

- (1) 付着物、突起物があつてはならない。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。
- (2) 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(1)か(2)のいずれかを選ぶ。

- (1) 最初にサービスをするか、レシーブするか。
- (2) マッチ（試合）開始のとき、そのコートの方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。



- (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ゲームを行う場合）
- (3) 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

- (1) 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）
- (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（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。
- (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（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。
- (4) 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。
- (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

- (1) 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。
- (2) 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

- (1) 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。
- (2) 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

- (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ーヤーは、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ーヤーは、左サービスコートからサービスをする。
- (3) 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。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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

- (1) 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。
- (2) 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。

- (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。

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。ただし、そのとき、どちらのプレーヤーがサービスしてもよく、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。

- (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

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

- (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
- (3) 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

- (1) 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）
- (2) ネットを通りぬけるか、ネットの下を通ったとき
- (3) ネットの上を越えなかったとき
- (4) 天井または壁に触れたとき
- (5) プレーヤーの身体または着衣に触れたとき
- (6) 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)
- (7) 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
- (8) 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。
- (9) 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
- (10) 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

- (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、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）
- (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りしたとき
- (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

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。

- (1) 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）

- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 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
- (6) 線審が判定できなくて、主審も判定できないとき
- (7) 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

- (1) 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。
- (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。  
〔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

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 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

- (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。
- (2) 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

- (1) 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。
- (2) 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。

- (1) プレーを故意に遅らせたり中断したりすること
- (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) 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
- (4) 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

- (1) 本条第4項(1)、第5項(2)、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。
- (2) 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合的に管理する。

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(2)から(8)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。

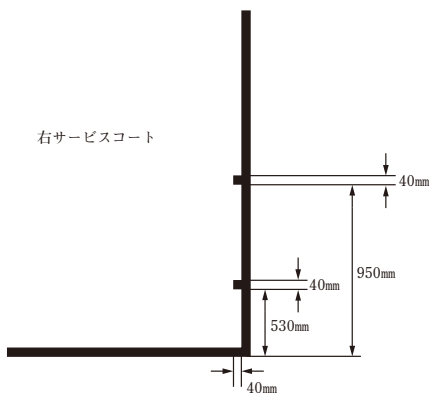
第6項 主審は

- (1) 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。
- (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（試合）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。

- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) 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。
- (8) 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]



【 図 E 】 シングルスコートのオプションル TESTING 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(3)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。
  - (3) 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
  - (1) 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 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 Aが最初のサーバー Cが最初のレシーバー	A & B	C	D A
A & Bサイドが1ポイント得る A & Bサイドがサービスコートを替える 再びAが、左サービスコートからサーブする 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 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	D A
C & Dサイドが1ポイント得る 同時にサービス権も得る どのプレイ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 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	D A
A & Bサイドが1ポイント得る 同時にサービス権も得る どのプレイ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 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	D A
C & Dサイドが1ポイント得る 同時にサービス権も得る どのプレイ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 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	D A
C & Dサイドが続けて1ポイント得る C & Dサイドがサービスコートを替える Cが左サービスコートからサーブする 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 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	C A
A & Bサイドが1ポイント得る 同時にサービス権も得る どのプレイ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 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	C A
A & Bサイドが続けて1ポイント得る A & Bサイドがサービスコートを替える またAが、右サービスコートからサーブする 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 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	C B

- \*\*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が偶数かによる。  
\*\*プレイヤーはそのプレイ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。  
その他全の場合には、プレイヤーは、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。



## 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 「 [プレイ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 「 [プレイヤー名] 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

- (1) 車椅子バドミンントンの（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。
- (2) 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。

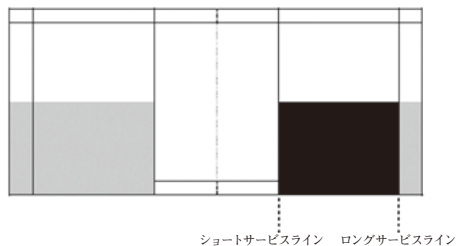
上記以外すべての立位クラスは、シングルス及びダブルスの両方とも、標準コートでプレーする。

#### 第1条第10項（ネットの高さ）に下記の項目を追加

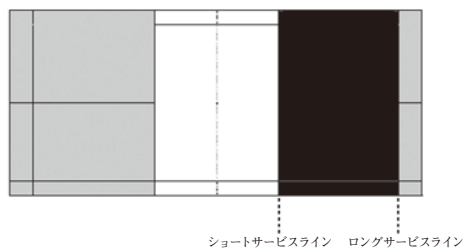
車椅子バドミンントンのネットの高さに関する条項については、2013年世界パラ・バドミントン選手権大会を含み、この大会まで本条項（中央で1,524m、ダブルスのサイドライン上では1,550m）のままです行的に行われる。

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

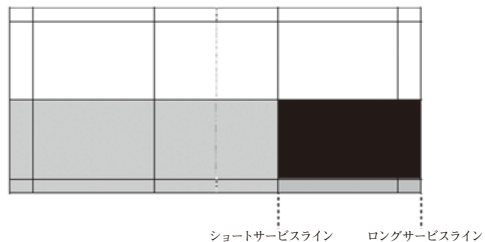
【図 A】車椅子シングルスコートとサービスコート



【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。

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 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(2)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(3)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(5)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 ウェ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

- (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。

## 第10条 シングルス

### 第1項(2)の次に下記の項目を(3)として追加

- (3) 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(5)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(5)の次に下記の項目を(6)として追加

- (6) 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(3)で認められている場合を除く。

### 第3項(2)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(2)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ターのためにマッチ（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。

- (1) 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。
- (2) 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。