

バドミントン競技規則

第1条 コートとコートの設定

ひとこと

普通にネットを張ると、ポールとネットの間に隙間が出来ます。市民大会などでは、そこまで厳密にしないところが多いですが、全日本総合などの大きな大会(第一種大会など)では、隙間をなくすため「タコ糸」などで、ポールとネットの隙間が出来ないように、ぐるぐる巻きに結んでしまうことがあります。

第2条 シヤトル

ひとこと

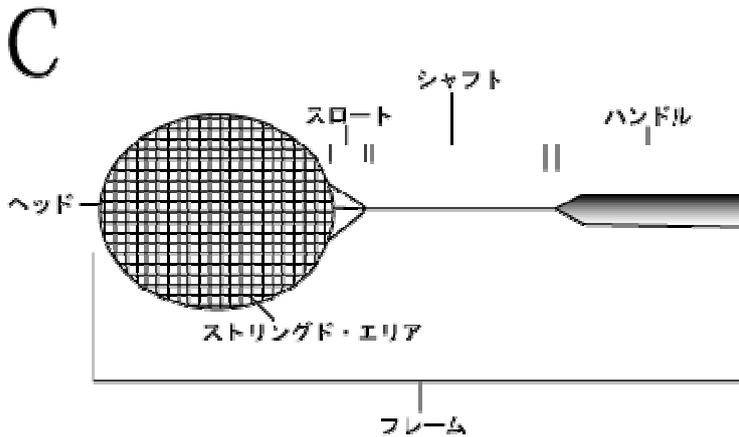
シヤトルには、試合球と呼ばれる検定球があります。検定球にも2種類あり、筒に貼られているシールがゴールドの第一種検定球、シルバーの第二種検定球があります。第一種大会は第一種検定球の使用が義務づけられており、第二種大会は第一種検定球もしくは、第二種検定球の使用が義務づけられています。

第3条 シヤトルの試打

ひとこと

ご存知のように、シヤトルは季節によってスピード番号を使い分けます。一概に、気温が高いとシヤトルは飛びやすくやり、気温が低いと飛びにくくなります。また、標高が高い地域では、シヤトルが飛びやすくなります。大きな大会では、試合開始前に実際のコートを使いシヤトルの試打を行うことが多いです。

第4条 ラケット



ひとこと

昔はラケットと言えば全て木製でしたが、現在はスチール・アルミ・カーボン・チタンなどが使われています。現在競技用のラケットのほとんどはカーボン製です。

第5条 用具の検定

ひとこと

それぞれの用具にも検定品が定められており、第一種大会や第二種大会では、ウェアやシューズまでもが検定品を使用するように規定されています。

第6条 トス

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。

ひとこと

トスという言葉は一般的ではありませんが、日本ではじゃんけんをすることが多いです。国際大会では、コインを投げて裏表で決定したりします。そのコインをトスコインと言い日本バドミントン協会も製作していま

バドミントン競技規則

第7条 スコアリングシステム

ひとこと

大会後とのゲーム数およびポイント(現在はラリーポイント制)

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。

ひとこと

第3ゲームの11点の時点でのエンドの交代は忘れやすいので注意してください。また、正式コールは、コートチェンジではなく、チェンジエンズです。コートチェンジとは、3コートが雨漏りのため使用できなくなったので、4コートに移動して試合を続行します。などの場合に使います。

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(本条第2項参照)を不当に遅らせているかどうかの判断基準となる。
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内に、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. サーバーおよ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。



※赤ラインは仮想のウエストラインです

バドミントン競技規則

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の内(境界線の上または内)に落ちるようにネットの上をとおり、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。
- 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、サーブ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かぎり、それぞれのコート内ならどこの位置にいてもよ

■ ひとつこと

サービスについては、非常にデリケートな部分で判断が難しいです。試合においてもいつも話題になるところです。基本的には、サービスジャッジが判断を下します。そういう意味では、サービスジャッジの役割は大きなものがあるわけです。

第10条 シングルス

■ ひとつこと

奇数のときと偶数のときのコートの位置などです。

第11条 ダブルス

■ ひとつこと

第二ゲーム及び第三ゲームでは、ファーストサーバーが入れ替わっても良いとされています。またレシーバーも同様に入れ替わってもOKです。

第12条 サービスコートの間違い

第1項 プレイ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、スコアはそのままとする。

■ ひとつこと

特にダブルスでは、サービスコートの間違いが発生しがちです。間違いが発見されたら、ただちに正しい場所に訂正し、スコアはそのままですかのぼって得点を修正したり、逆戻りはしません。

バドミントン競技規則

第13条 フォルト

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書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、インプレーで、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)
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

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

！ ひとこと

このフォルトについても、非常にデリケートな部分です。人によって見解が分かれることも多いです。間違えやすい部分のみ補足しておきます。

シャトルがネットの上に乗った時、それがサービスならフォルト。ラリーの途中ならレットとなります。ネットの下からラケットや足が相手コートに入ってしまった場合、相手もそれに気づかない程度であれば、フォルトとせず試合は続行します。

オーバーネットについては、1回のストロークでシャトルを打って、勢いでネットを超えてしまうのはフォルトではありません。

ネットタッチについては、シャトルを打とうとしているプレイヤーだけでなく、すべてのプレイヤーがラリー中にネットやポールに触れるとフォルトとなります。

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. レシーバーの体勢が整う前にサーバーがサーブしたとき(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き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。

バドミントン競技規則

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か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

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)中に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から離れてはならない。

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

本条第4項、第5項、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みなされる。目こ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。

■ ひとつこと

この部分は規則だからと言うより、マナーとしてもスポーツマンとして常識の範囲でわきまえていただきたい部分です。間違えやすい部分のみ補足しておきます。

ゲーム間のインターバルは、すべて120秒を超えないものです。昔のクセで、第3ゲーム(ファイナルゲーム)前のインターバルを長く取るケースをたまに見かけます。120秒以内ですので間違えないようにしてください。汗拭きやドリンクは主審の許可が必要です。

シャトルの交換についても、双方に不公平がないように、主審の許可を得てから交換します。

試合途中の足の痙攣(足がつる状態)は、病気ではありません。タイムは認められません。回復するまで待つと、それは体力回復を助けている行為です。そこまで攻め込んだほうの選手にとっては不公平となります。ゲームを続行できなければスムーズに棄権の処置をとります。

その他、不品行な振る舞いについては、競技規則上すべて網羅することは不可能です。紳士的かつスポーツマンとしての自覚のもとプレーしていただきたいものです。

バドミントン競技規則

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、大会に関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)

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かできる。

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が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」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)

■ ひとつ

線審のコールに対して、主審が訂正する、いわゆるオーバーコールが可能となりました。その場合、主審は「コレクションイン」「コレクションアウト」とコールし、ジャッジを変更することが出来ます。