

（競技規則）

定義

- *プレイヤー : バドミントンをする全ての人
- *マッチ : 相対する2つのサイト^①に各々1人または2人のプレイヤーで行うバドミントンの基になる試合をいう。以下マッチという。
- *シングルス : 相対する2つのサイト^①に各々1人のプレイヤーで行うマッチ
- *ダブルス : 相対する2つのサイト^①に各々2人のプレイヤーで行うマッチ
- *サービスサイト^② : サービス権をもっている方のサイト^①
- *レシーブサイト^③ : サービスサイト^②の反対側のサイト^①
- *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 : プレイヤーのラケットの前方への動き

1) コート

- 1、ラインの幅は、40mm
- 2、ラインの色は、白または黄色
- 3、ラインは、規定の範囲内に含まれる
- 4、ポストは、コート面から1.55mの高さとし、コート面と垂直に保つことができるものとし、ポストまたはその支持物はコート内部まで延長しない。
- 5、コート面からのネットの高さは、中央で1.524m、ダブルスのサイトライン上では1.55mとする。
- 6、ネットの両側とポストの間に隙間があってはならない
必要な場合はネットの両側（丈全部）をポストに結びつけなければならない
ネットの幅は少なくとも6.1mあるものとする。上縁は幅75mmの白色のテープを2つ折りに覆う。

2) 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、シャトルの羽根の長さは62mmから70mmの範囲なら許される
- 3、シャトルの重さは4.74gから5.50gとする（grain：重さの単位0.065g（約1/15g）：77、78gr）
合成球は、特性の違いがあるので10%迄の差を認める

3) 試打（スピート^④）

- 1、試打はバックハンドライン上に打点が来るようにして、アンダーハンドで全力のストロークで打つ。シャトルは上向きの角度で、サイトラインと平行になる方向で打ち上げられるものとする。
正しいスピート^④のシャトルはバックハンドラインの手前530mmから990mm迄の範囲に落ちたものをいう。

4) ラケット

- 1、付着物・突起物があってはならない。但し、摩耗・振動を抑えたり、防いだり、重量の配分を変えたり、ヘッド部分を手で手で縛り付けるときのみ許される。尚その付着物・突起物は妥当な大きさ、目的にかなった位置に取り付けられなければならない。

5) 検定

- 1、ラケット、シャトル、ネット、ポスト、コートマット、ラインテープは規定通りかの検定を受けるものとする。
- 2、審査対象用具：ウェア・ストリングス・シューズ・得点表示装置・審判台（座席高150cm）

6) トス

- 1、プレーを始める前にトスを行いトスに勝ったサイト^①が次の1)か2)かのいずれかを選ぶ
：日本では通常、ジャンケンで決めますが、国際大会ではコイン・ラケット、シャトルの向きで決定します。
 - 1)最初にサーブするか、レシーブするか
 - 2)試合開始の時、そのコートのどちらのエント^⑤を選ぶか。
- 2、トスに負けたサイト^①は、残りを選ぶ。

7) スコアリングシステム

- 1、マッチ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点先取したサイト^①がそのゲームでの勝者となる。
- 3、ラリーに勝ったサイト^①は得点することが出来る。相手サイト^①が「フォルト」をしたり、シャトルが相手コート内に落ちてインプレーでなくなった時。
- 4、スコアが20点ホルになった場合は、その最初に2点リードしたサイト^①がそのゲームでの勝者となる。
- 5、スコアが29点ホルになった場合は、30点目を得点したサイト^①がそのゲームでの勝者となる。
- 6、ゲームに勝ったサイト^①が次のゲームで最初にサーブする。

8) エンド

- 1、プレイヤーは次の場合エンドを替える。
 - 1) 第1ゲームを終了した時。
 - 2) 第2ゲームを終了した時。
 - 3) 第3ゲームでどちらかのサイドが最初に11点に達した時
- 2、規定通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。スコアはそのままとする。

9) サービス

- 1、正しいサービスとは : 監督・プレイヤーの質問に対しては、主審が行う
 - 1、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない
: 何秒かの規定はない
: どちらも有利にならない事
 - 2、サーバーのラケットヘッドの後方への動きを完了した時点が、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。
 - 3、サービスコートの境界線に触れずに立つ
 - 4、サーバー、レシーバーの両足の一部分は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る事
: 主審はレシーバーの足を良くみる (フットフォルト)
(サービスジャッジのいる場合)
: ロングサービスの時サーバーの足を良くみる (フットフォルト)
 - 5、最初にラケットでシャトルの台(コルク部分)を打つ
: 羽根の部分で打つとフォルト、切って打つても可
: 音を良く聞いて判断する
 - 6、サーバーのラケットの打たれる瞬間にシャトルのいかなる部分もサーバーのウェストより下になければならない。ウェ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。
: シャトル全体の位置がウェストラインの下かを確認する
: 構えた位置から少しづつ上がってくるので注意する
: 日本ではウェストの位置は、臍の辺りです。
: 直立状態から肘を曲げたところがウェストライン
 - 7、サーバーが持つラケット及びシャトルはシャトルを打つ瞬間下向きでなければならない。
: 横なぐりのサーブに注意する(手首を返すような打ち方はほとんどフォルト)
: ロングサービスの時も注意する(相手の肩口に抜けるような球はフォルトと判断!)
: サーバーの規制緩和
 - 8、サーバーのラケットはサービスを始めてからなされるまで前方への動きを継続しなければならない。
: 途中で止めたり、戻したりしない。
: 欺瞞(あざむく、ごまかす、自分が有利になる)的行為はフォルト。
 - 9、もし何のものにも妨げられなければ、シャトルはレシーバーコート内に落ちようネットの上を通り、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。
: ネットの上を越える事
: ネットを越えて止まればフォルト
: 落下途中で息など吹きかければフォルト
 - 10、サーバーがサービスをしようとして打ちそこなってはならない。
: 空振りもフォルト。
- 2、サーバーがサーブしようとしてシャトルを打ち損なった場合はフォルトである。
- 3、それぞれのプレイヤーの態勢が整った後、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
: 初めての動きを注意する
: 動き出したら継続する事
- 4、サーバーがサービスをして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する
: レシーバーが少しでも反応すれば整っていたものとする
: いつ態勢が整ったか確認する事
- 5、ダブルスでパートナーは相手方の視界を遮らない限りそれぞれのコート内ならどこにいても良い。
: 相手の注意をそらす事はフォルト

10) シングルス

- 1、サービングコートとレシービングコート
サーバーのスコアが、0か偶数の時、それぞれ右サービスコートでサーブし、レシーブする。
サーバーのスコアが、奇数の時、それぞれ左サービスコートでサーブし、レシーブする。
- 2、プレーの順序とコート上のポジション
 - 1) 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)そのプレイ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。 .

3、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時そのサーバーは1点得ることとする。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する。
- 2) レシーバーがラリーに勝った時、そのレシーバーは1点得ることとする。そしてそのレシーバーは新しいサーバーとなる。

11) ダブルス

1、サービングコートとレシービングコート

- 1) サービングサイトのスコアが、0か偶数の時、サービングサイトのプレイヤーは、右サービスコートからサービスをする。
- 2) サービングサイトのスコアが、奇数のとき、サービングサイトのプレイヤーは、左サービスコートからサービスをする。
- 3) 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トになるプレイヤーは、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トのプレイヤーがレシーバーである。
- 5) プレイヤーは、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、サービングサイト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)

2、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、サービングサイトのどちらかのプレイヤーによって打たれ、次にレシービングサイトのどちらかのプレイ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、プレイヤーはネットをはさんで自分のサイトなら、どの位置からシャトルを打ってもよい。(第15条参照)

3、スコアリングとサービング

- 1) サービングサイトがラリーに勝った時、サービングサイトが1点得る。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する。
- 2) レシービングサイトがラリーに勝った時、レシービングサイトが1点得る。そして今度はそのレシービングサイトが新しいサービングサイトになる。

4、サービスの順序

いかなるゲームに於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
 - 3) 最初のサーバーのパートナー
 - 4) 最初のレシーバー
 - 5) 最初のサーバーへ、と云うように続く。
- 5、プレイ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てはならない(ただし、第12条が適用された場合を除く)
- 6、ゲームに勝ったサイトは、次のゲームで最初にサービスをやる。ただし、そのとき、どちらのプレイヤーがサーブしてもよく、また負けたサイトのどちらのプレイヤーがレシーブしてもよい。

12) サービスコートの間違い

- 1、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時
 - 2) 間違ったサービスコートからサーブしたり、また間違ったサービスコートでレシーブした時
- 2、もしサービスコートの間違いが見つかった時はその間違いを訂正し、スコアはそのままとする。
: ラリー終了後訂正、ラリー中ネットをかけないようにする。

13) 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時、
 - 2) ネットを越えた後、ネットに引っかかった時
 - 3) レシーバーのパートナーによって打たれた時
- 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(シャトルのコルク部分の落下点で判断する)
 - 2) ネットを通り抜けたとき、下を通ったとき
 - 3) ネットの上を越え損なったとき: インプレー中全て・ネットの上とは1.55M以上の高さ
 - 4) 屋根、天井、壁に触れたとき
 - 5) プレイヤーの身体、着衣に触れたとき
 - 6) コート外の物、人に触れたとき
ただし、建物の構造上必要があるときは日本バドミントン協会の承認を得て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、ラケット上に捕らえられ保持されて、振り投げられた時。
 - 8) 同じプレイヤーによって2回連続して打たれた時、しかし、ラケットヘッドとストリング・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時：斜め前方でも
- 4、シャトルが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コートを侵したとき。
 但し、第3項で許されている場合を除く
 - 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、ネットを越えてきたシャトルを追う正当なストロークを妨げた時。
 - ： ネットの上からも下からも相手のコートを侵してはならない
 - ： 自分の手から離れたラケット等についても相手コートを侵してはならない
 - ： ラケットまたは身体で、ネットの下から、相手コートを侵し、著しく相手を妨害したり、相手の注意をそらしたときはフォルト
 - ： 越えていないのに打つのはフォルト
 - ： ネットを越えたシャトルを追う正当なストロークを妨げたときはフォルト
 - ： 邪魔したとき、ラケットを上方に出したときはフォルト
 - ： 顔を防ぐのは可
 - ： 場所の問題ではなく、邪魔したかどうかで判断する
 - 5) プレーヤーが大声や身振り等の動作をして故意に相手の注意を外らしたとき
 (サービスが始まったときからインプレー)
 - ： インなのに「アウト・アウト」といったり、邪魔したとき
 - ： 相手の動作に対してフォルトと言ったりしたとき
 - ： 警告ではなくフォルト
- 5、プレーヤーが第16条の違反行為がはなはだしかったり、繰り返したり、またそれらをやめなかったとき

14) レット

- 1、「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。
- 2、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ブした時、
 - 2) サービスの時サーバーとレシーバーが同時に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時
 - ② ネットを越えた後、ネットに引っかかった時
 - 4) インプレー中のシャトルの分解。
 - 5) コーチによりプレーが中断させられたり、相対するサイドのプレーヤーが注意をそらされたときと主審が判断した時。
 - 6) 線審が見えなかったり、主審も判定できないとき。
 - 7) 不測の事態、突発的な事故：停電、地震
- 3、レットの場合、その前のサービス以後のプレーは無効とし、そのサーバーが再びサブする。
 - ： インプレー中の同時フォルトは、レットとする。

15) シャトルがインプレーでないとき

- 1、シャトルがネットやポストに当たり、打者側のコートに向かって落ち始めたとき。
 - ： シャトルが下を向いて落ち始めた瞬間インプレーでない。
 - ： シャトルがコート面に着いたときではない
 - ： インプレーでないときに相手がネットなどに触れてもフォルトでない。
- 2、シャトルがコート面に触れたとき。
- 3、フォルトまたはレットとなったとき。

16) プレーの継続、不品行な振舞い、罰則

- 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。
- 2、インターバル
 - 1) 全てのゲーム中に一方のサイドのスコアが11点になった時、60秒を超えないインターバルを
 - 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
 - ： 60秒・120秒のインターバルを取っても、取らなくても良い（両者合意ならば）
 - ： プレーヤーは競技区域から離れても良い、可能ならば着替えても良い。
 - ： インターバルでの遅参行為：警告・フォルトの対象で処理
 - ： 悪意ある遅参：失格（レフェリーによる）

3、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。(故意ではない場合)
 - : ラケット、ウェア、シューズ等の破損のとき。
 - : 怪我をした、鼻血(10-15分間の中断可能)を出した、コンタクトレンズが外れたとき。
 - : 医師(看護婦)等の診断を受けるとき。テピングは不可
 - : 主審はこの間に得点用紙に記録する事(～の為中断、何分間)を忘れない。
 - : プレーの中断中は決して監督、チームメイトを競技区域に入れない。
 - 競技区域に入れるのは、レフェリーと必要と思われる医師、看護婦だけ。
 - : スプレーは1回だけなら可、(但し何回もするような場合は不可)
 - : 治療中の相手方の指示助言は不可(?)
- 2) 特別な状況下では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。

4、プレーの遅延

- 1) プレーヤーはどんな事があっても、体力や息切れを回復できるよう、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。
 - : すぐに開始させ、再度する場合は厳しく処置する警告・フォルトの対象)
- 2) 主審はいかなるプレーの遅延についても唯一の決定者である。

5、アドバイスとコートを離れることに関して

- 1) ショトルがインプレーでない時に限り、プレーヤーはマッチ(試合)中、アドバイスを受けることが出来る。
- 2) プレーヤーは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。

6、プレーヤーは次の行為をしてはならない。:(駆け引きに注意する)

- 1) プレーを故意に遅らせたり中断したりすること
 - : (汗拭き、ドリンク、靴の紐の結び替え等)
 - : ドリンクについては大会ルールで決定する
- 2) ショトルのスピードや飛び方を変えるため故意にショトルに手を加えたり破損したりすること。(羽根を折る、広げる、広げるなどの行為、潰す等)
- 3) 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る舞いをしたりするような、下品で無礼な態度、言動。
 - : 判定に不服な態度は警告・フォルトの処置をする
 - : シャツの裾だしは各大会ごとに判断して可
- 4) ラケットや身体等でネット等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等、競技規則を越えた不品行または不快な行動。

7、違反に対する処置

- 1) 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する。
 - ② 1度警告を受けた後、再び違反した場合はフォルトにする。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る舞いをしたり、それを続けた場合はフォルトにしレフェリーに報告する。レフェリーは違反したサイドをそのマッチから失格にすることができる。

17) 審判員の責務と処置すべき訴え

- 1、レフェリー(競技役員長)は、試合に関わる全般を総括的に管理する。
 - : コートに出向く
- 2、主審は、そのマッチ、コート(競技区域)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、レフェリーへの報告の義務がある。
- 3、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。
- 4、線審はショトルが何かアウトかを示す。
- 5、審判員の判定はその審判員の責任とする全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がある場合には、線審の判定を変更することができる。
- 6、主審は
 - 1) バドミントン競技規則に従い、これを執行する。とくに「フォルト」「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する
 - 3) マッチの進行をプレーヤーと観客に知らせる。
 - 4) 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する。
 - 6) 任命委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。
 - 7) 第16条に関する全ての事項を記録し、レフェリーに報告する。
 - 8) 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。(但しこのような訴えは次のサービスがなされる前か、またはゲームの終わりであれば訴えるサイドがコートから離れる前にしなければならない)

(付録)

1 その他のスコアリングシステムによるゲーム

1) 21点1ゲームマッチ

2) ダブルスと男子シングルスは1ゲーム15点で、女子シングルスの場合は1ゲーム11点で

2ゲーム先取の3ゲームマッチ(旧スコアリングシステム)