

# 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

令和2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

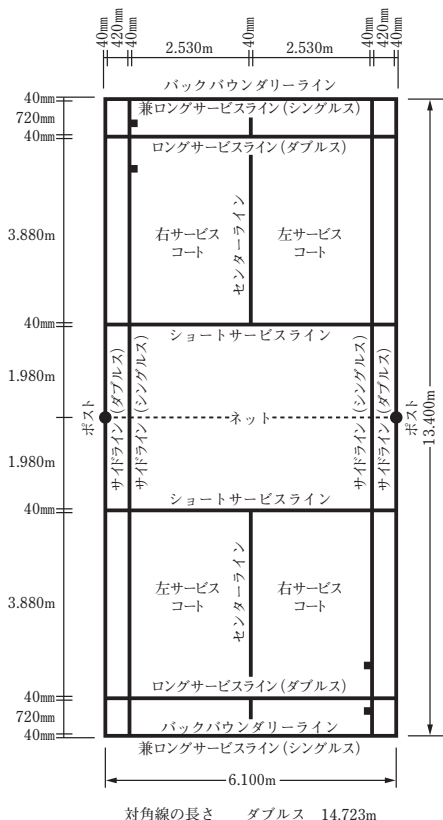
第1項 コートは、図Aに示されるように長方形で、ラインの幅は40mmである。

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。

【図 A】 (シングルス・ダブルス両用のコート)



- 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(試合)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。

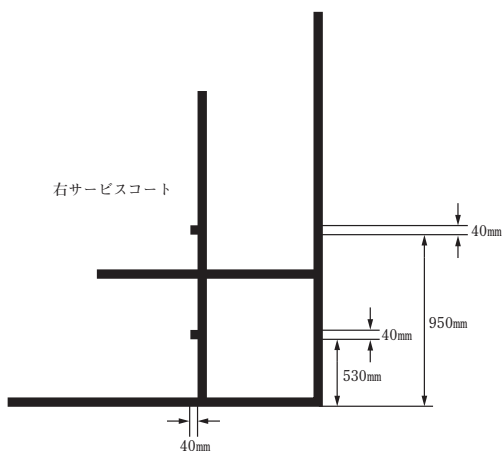
#### 第4項 一般的な形状やスピードやフライトに特に変わりがなければ、高度または気候のために大気の状態が規定のシャトルでは不適切である場合に限り、(公財)日本バドミントン協会(以下「本会」と言う)の承認のもとに上記の細則を変更してもよい。

### 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テストイングマーク



### 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。

#### 第2項 Stringド・エリアは

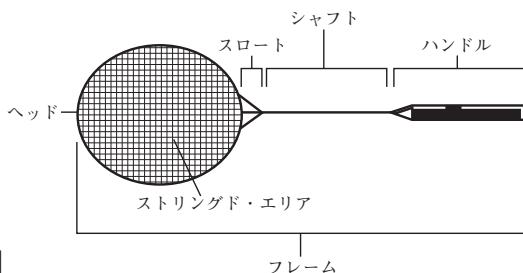
- (1) 平らで、交差させたStringスがヘッドへ繋がれてできている。そして、そのStringスは、交互に編み合わせても、また、その交差する箇所で結合させてもよい。
- (2) 全長(縦の長さ)は280mm以内、幅は220mm以内とする。しかしながら、Stringスを張って広がったエリアの幅と縦の長さが、次のような条件を満たすのであれば、Stringスをスロートまで広げて張ってもよい。
  - ① Stringスを張って広がったエリアの幅が35mm以内
  - ② Stringド・エリア全体の縦の長さが330mm以内

#### 第3項 ラケットは

- (1) 付着物、突起物があるてはならない。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と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。



【図C】

## 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、サービス高測定器で、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、レシーブをするか

(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。

## 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。
- (2) 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)
- (3) 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。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下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) ネットの上を越えなかったとき
- (3) 天井または壁に触れたとき
- (4) プレーヤーの身体または着衣に触れたとき
- (5) 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）

- (6) 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
- (7) 同じプレーヤーによって2回連続して打たれたとき（ただし、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）
- (8) 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
- (9) 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をしたとき（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

- 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)ではレフェリー(競技役員長)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、レフェリー(競技役員長)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)のときに限

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) 相手に対して下品で無礼あるいは不適切な態度、言動  
(4) 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。  
③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する。

- (2) 本条第7項(1)②及び③に関する違反については、主審は直ちにレフェリー（競技委員長）に報告する。レフェリー（競技委員長）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 レフェリー（競技役員長）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。主審にはレフェリー（競技役員長）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、次の場合は除く。

- （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する場合には、線審の判定を変更することができる。
- （2）また、インスタントレビューシステム（IRS）が使用されているコートでは、チャレンジが要求された場合IRSにより判定することができる。（付録6参照）

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）レフェリー（競技役員長）と協議してサービスジャッジま

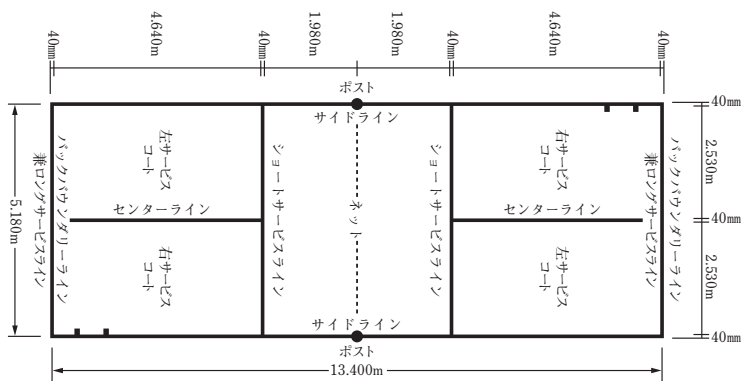
たは線審を任命または変更することができる。

- (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（\*「プレーの継続、不品行な振舞い、罰則」）に関係するすべての事項を記録し、レフェリー（競技役員長）に報告する。
- (8) 競技規則に関する訴えに限り、主審が判断できないものは、レフェリー（競技役員長）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

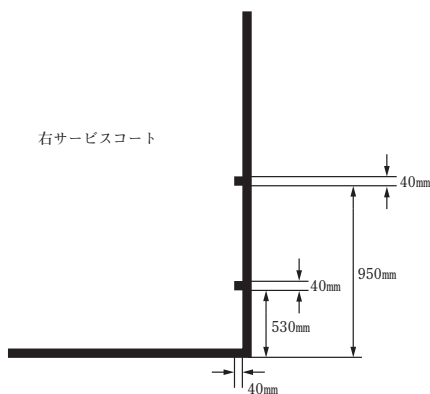
1. ポストがサイドライン上に設置できないときは、何らかの方法でネットの下のサイドラインの位置を示さなければならない。例えば、細いポストまたは40mm幅のストリップ（布、紙など）をサイドライン上に固定し、ネットの紐まで垂直に上げる。
2. 次の図Eのとおりシングルス専用のコートを作ることができる。この場合、バックバウンダリーラインはロングサービスラインを兼ねることとなり、ポストまたはその代用となるストリップは、サイドライン上に設置する。
3. コート面からのネットの高さは、中央で1.524mサイドライン上では、1.550mとする。

【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は、競技規則第7条に規定されたスコア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 代替スコアリングシステムおよび代替サービス法について 代替スコアリングシステム

マッチ（試合）は、前もって定めがあれば以下のいずれ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
3. 11点5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

1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、競技規則第7条第4項、第5項を除く。

第3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4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。

ただし、上記3の11点5ゲームマッチの場合、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、3ゲーム先取の5ゲームで行う。

第2項 ゲームで11点を先取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

- (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
- (3) 第3ゲームを終了したとき（第4ゲームを行う場合）
- (4) 第4ゲームを終了したとき（第5ゲームを行う場合）
- (5) 第5ゲームで、どちらかのサイドが最初に6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) 第5ゲームのみ、一方のサイドのスコアが6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、第2ゲームと第3ゲーム、第3ゲームと第4ゲーム、第4ゲームと第5ゲームの間に120秒を超えないインターバルを認める。



## 代替サービス法

ただし、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

### 第9条 サービス

#### 第1項

- (6) ①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。ここで言うウエストとは、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。
- ②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。

## 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

令和2年4月1日

ここは、主審がマッチ（試合）をコントロールするために使用される標準的な審判用語を掲載いたします。（なお、※印については、BWFの国際大会のみの使用とします）

### 1. マッチ（試合）を始める前（Before the Match）

#### 1.1 着衣に関して（Clothing）

##### 1.1.1 「着衣を点検してもよろしいですね」

“Let me check the clothing.”

##### 1.1.2 「シャツの名前が大き過ぎます」

“Your name on the shirt is too big.”

##### 1.1.3 「シャツの名前が小さ過ぎます」

“Your name on the shirt is too small.”

- ※ 「シャツの名前がBWFのデータベースのものと一緒にではありません」

“The name on the shirt is not the same as the name in the BWF database.”

##### 1.1.4 「シャツに名前は必須です」

“Your name is mandatory on the shirt.”

- ※ 「名前はシャツの上部になければなりません」

“The name must be near the top of the shirt.”

- ※ 「シャツの所属名は必須です」

“The Member name is mandatory on the shirt.”

1.1.5 「シャツの所属名が大き過ぎます」

“The Member name on the shirt is too big.”

1.1.6 「シャツの所属名が小さ過ぎます」

“The Member name on the shirt is too small.”

1.1.7 「シャツの広告が許可された数より多いです」

“You have more adverts on the shirt than is allowed.”

1.1.8 「広告が大き過ぎます」

“The advert is too big.”

※ 「あなたの所属の広告はBWFに登録されていません」

“The Member Association advert is not registered with BWF.”

※ 「パートナーと同じ色の着衣を着なければなりません」

“You must wear the same color clothing as your partner.”

※ 「ほかの色付き着衣を持っていますか？」

“Do you have any other color of clothing?”

※ 「あなたはその色付き着衣を着替えなくてはなりません」

“You have to change your color of clothing.”

※ 「もしシャツを着替えなければ、罰金を払わなければなりません」

“If you do not change your shirt, you will be fined”

1.1.9 「シャツとのレタリングの色は、そのシャツの色と対照的な色でなければなりません」

“The lettering on the shirt must be in a contrasting color to the color of the shirt.”

1.1.10 「背面のレタリングは一色でなくてははいけません」

“The lettering on the shirt must be in a single color.”

※ 「背面のレタリングは大文字でなくてははいけません」

“The lettering on the shirt must be in capital letters.”

※ 「背面のレタリングはローマ字でなくてははいけません」

“The lettering on the shirt must be in the Roman alphabet.”

※ 「レタリングの順序が違います」

“The lettering sequence is wrong.”

※ 「広告をテープで隠して着用することは認められません」

“Taping is not allowed.”

1.2 トス (Toss)

1.2.1 「トスをするのでここに来てください」

“Come here for the toss.”

1.2.2 「あなたがトスに勝ちました」

“You won the toss.”

1.2.3 「トスのどちらを選びますか？」

“What do you choose?”

1.2.4 「誰がサーブしますか？」

“Who will serve?”

1.2.5 「エンドを選んでください」

“Choose your end.”

1.2.6 「誰がレシーブしますか？」

“Who will receive?”

1.2.7 「相手が最初のレシーブを選んだので、最初にサーブする

ことになります」

“The opponent(s) chose to receive first, so you will serve first.”

1.2.8 「相手が最初のサーブを選んだので、最初にレシーブすることになります」

“The opponent(s) chose to serve first, so you will receive first.”

1.2.9 「相手が最初にエンドを選びました。最初にサーブをしますか、レシーブをしますか？」

“The opponent(s) chose ends. Do you wish to serve or receive first?”

### 1.3 その他 (Others)

1.3.1 「携帯電話のスイッチを切ってください」

“Switch off your mobile phone.”

1.3.2 「バッグをきちんとバスケットの中に入れてください」

“Place your bag properly in the basket.”

1.3.3 「マッチ (試合) 開始の準備をしてください」

“Ready to play.”

## 2. マッチ (試合) の開始 (Start of the Match)

### 2.1 紹介とアナウンスメント (Introduction and Announcement)

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

マッチ (試合) の第一ゲームを開始するために、主審は次のコールをする

### 2.1.1 シングルス 個人戦 (Singles Tournament)

「レイディース アンド ジェントルメン」

「オンマイライト Xさん A (所属名：チーム名、国名)」

「オンマイレフト Yさん B (所属名：チーム名、国名)」

(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」

Singles Tournament (個人戦)

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

### 2.1.2 シングルス 団体戦 (Singles Team Tournament)

「レイディース アンド ジェントルメン」

「オンマイライト A (所属名：チーム名、国名) リプリ  
ゼンティッド バイ Xさん」

「オンマイレフト B (所属名：チーム名、国名) リプリ  
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 (所属名：チーム名、国名) トゥサーブ ラブオール、  
プレー」

Singles Team Tournament (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.”

### 2.1.3 ダブルス 個人戦 (Doubles Tournament)

「レイディース アンド ジェントルメン」

「オンマイライト Wさん A (所属名：チーム名、国名)

Xさん B (所属名：チーム名、国名)」

「オンマイレフト Yさん C (所属名：チーム名、国名)

Zさん D (所属名：チーム名、国名)」

(言いながら、右、左を指し、Xさんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合)

「Xさん トゥサーブ トゥ Yさん ラブオール、プレー」

(ダブルスの場合、パートナー同士が同じ所属の場合、所属名はダブルスペア2人の名前の後に一度だけアナウンスすればよい。例「Wさん Xさん A (所属名：チーム名、国名)」

Doubles Tournament (個人戦)

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

### 2.1.4 ダブルス 団体戦 (Doubles Team Tournament)

「レイディース アンド ジェントルメン」

「オンマイライト A (所属名：チーム名、国名) リプレゼンティッド バイ Wさん Xさん」



「オンマイレフト B (所属名：チーム名、国名) リプリ  
ゼンティッド パイ 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  
さんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合)

「A (所属名：チーム名、国名) トゥサーブ Xさん トゥ  
Yさん ラブオール、プレー」

Doubles Team Tournament (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.”

## 2.2 第2ゲームを開始するために、主審は次のようにコールする

To start the second game, the umpire shall call.

「セカンドゲーム ラブオール、プレー」

“Second game, love all; play.”

(もし、インターバル中にフォルトが与えられなければ)

(Unless there has been a fault for misconduct during the  
interval.)

## 2.3 To start the final game, the umpire shall call.

「ファイナルゲーム ラブオール、プレー」

“Final game, love all; play.”

(もし、インターバル中にフォルトが与えられなければ)

(Unless there has been a fault for misconduct during the

interval.)

### 3. マッチ (試合) 中 (During the Match)

#### 3.1 Progress of Match, faults; (マッチ (試合) の進行中、フォルト等)

##### 3.1.1 「サービスオーバー」

“Service over.”

##### 3.1.2 「フォルト」

“Fault.”

##### 3.1.3 「レット」

“Let.”

##### 3.1.4 「アウト」

“Out.”

##### 3.1.5 「インターバル」

“Interval.”

##### 3.1.6 「レットにします」

“Play a let.”

##### 3.1.7 「チェンジエंडズ」

“Change ends.”

##### 3.1.8 「エンドを替えませんでした」

“You did not change ends.”

##### 3.1.9 「コート (コート番号、もし複数のコートを使用している場合) 20秒」

“Court… (number, if more than one court is used) 20 seconds.”

##### 3.1.10 「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’ ”

3.1.11「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’ ”

3.1.12「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’ ”

3.1.13「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’ ”

3.1.14「サービスジャッジ、合図をしてください」

“Service Judge – signal, please.”

3.1.15「ネットより相手側でシャトルを打ちました」

“You hit the shuttle on your opponent's side of the net.”

3.1.16「シャトルがあなたの身体に触れました」

“The shuttle touched you.”

3.1.17「ネットに触れました」

“You touched the net.”

3.1.18「ポストに触れました」

“You touched the post.”

3.1.19「シャトルがコートに入ってきました」

“A shuttle came on the court.”

3.1.20「シャトルで注意をそらされていません」

“The shuttle did not distract you.”

3.1.21「相手を妨害しました」

“You obstructed your opponent.”

3.1.22「故意に相手の注意をそらしました」

“You deliberately distracted your opponent.”

3.1.23「2回連続してシャトルを打ちました」

“You hit the shuttle twice.

3.1.24「ラケット上でシャトルを保持しました」

“You slung the shuttle.

3.1.25「相手のコートを侵しました」

“You invaded your opponent's court.”

## 3.2 サーブ/レシーブ (Serving/Receiving)

3.2.1 「右サービスコートです」

“Right service court.”

3.2.2 「左サービスコートです」

“Left service court.”

3.2.3 「サーブでシャトルを打ちそこないました」

“You missed the shuttle during service.”

3.2.4 「レシーバーの態勢が整う前にサーブをしてはいけません」

“Don't serve before the receiver is ready.”

3.2.5 「レシーバーの態勢が整っていませんでした」

“The receiver was not ready.”

3.2.6 「サーバーの態勢が整っていませんでした」

“The server was not ready.”

3.2.7 「パートナーの態勢が整っていませんでした」

“Your partner was not ready.”

3.2.8 「相手の態勢が整っていませんでした」

“Your opponent was not ready.”

3.2.9 「サービスを返そうとしました」

“You attempted to return the service.”

3.2.10 「間違ったサービスコートからサーブしました」

“You served from the wrong service court.”

3.2.11 「サービスの順番を間違えました」

“You served out of turn.”

3.2.12 「レシーブの順番を間違えました」

“You received out of turn.”

3.2.13 「サービスでレシーバーの視界をさえぎりました」

“You blocked the receiver's view of the shuttle during service.”

3.2.14 「あなたとあなたのパートナーの両方がシャトルを打ちました」

“Both you and your partner hit the shuttle.”

### 3.3 シャトルの交換 (Shuttle change)

3.3.1 「シャトルはOKですか？」

“Is the shuttle OK?”

3.3.2 「シャトルを交換してください」

“Change the shuttle.”

3.3.3 「シャトルを交換しないでください」

“Do not change the shuttle.”

3.3.4 「シャトルを相手に返しなさい」

“Return the shuttle.”

3.3.5 「シャトルを交換するときは主審の許可をもらわなくては  
いけません」

“You must ask me for permission to change the shuttle.”

3.3.6 「シャトルを試打してください」

“Test the shuttle.”

3.3.7 「シャトルを試打しないでください」

“Do not test the shuttle.”

#### 3.4 線審のコール/IRS (インスタントレビューシステム) (Line Calls/IRS)

3.4.1 「線審、合図してください」

“Line Judge—signal, please.”

3.4.2 「シャトルが「イン」なのをはっきりと見ました」

“I clearly saw the shuttle land in.”

3.4.3 「シャトルが「アウト」なのをはっきりと見ました」

“I clearly saw the shuttle land out.”

3.4.4 「線審は、正しいコールをしました」

“The Line Judge made a correct call.”

3.4.5 「コレクション、イン」

“Correction IN.”

3.4.6 「コレクション、アウト」

“Correction OUT.”

3.4.7 「線審は見えませんでした」

“Un sighted.” ※旧 “Line Judge unsighted.”

3.4.8 「すぐにチャレンジしませんでした」

“You did not challenge immediately.”

3.4.9 「… (プレーヤー名) チャレンジーズ、コールド [イン]」

“… (name of player) challenges, Called [IN].”

3.4.10 「… (プレーヤー名) チャレンジーズ、コールド [アウト]」

“… (name of player) challenges, Called [OUT].”

3.4.11 「ノーディシジョン (判定不可能)」

“The IRS result was ‘No decision’ .”

3.4.12 「チャレンジ アンサクセスフル (チャレンジ失敗)」

“No challenge remaining.”

3.4.13 「ワンチャレンジ リメイニング (チャレンジがもう 1 回残っています)」

“Challenge unsuccessful.”

3.4.14 「ノーチャレンジーズ リメイニング (チャレンジは残っていません)」

“No challenges remaining.”

3.4.15 「IRS (インスタントレビューシステム) は使われていません。チャレンジはできません」

“The IRS is not working, no challenges can be made.”

3.4.16 「IRS (インスタントレビューシステム) は使われています。チャレンジできます」

“The IRS is now working, challenges can be made.”

### 3.5 審判員へ影響を与える行為 (influencing TO)

#### 3.5.1 「サービスジャッジに影響を与えようとした」

“You tried to influence the Service Judge.”

#### 3.5.2 「線審に影響を与えようとした」

“You tried to influence the Line Judge.”

#### 3.5.3 「線審に影響を及ぼしてはいけません」

“You must not influence the Line Judge.”

#### 3.5.4 「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.”

### 3.6 コーチング (Coaching)

#### 3.6.1 「コーチ、椅子に戻りなさい」

“Coach(es), return to your chair(s).”

#### 3.6.2 「コーチが相手の注意をそらしました」

“Your coach distracted your opponent.”

#### 3.6.3 「コーチが相手のプレーを混乱させました」

“Your coach disrupted play.”

#### 3.6.4 「コーチ (指導) を要求してはいけません」

“Do not seek coaching.”

#### 3.6.5 「ラリー中はコーチ (指導) をしてはいけません」

“Do not coach during rally.”

### 3.7 けが (Injury)

#### 3.7.1 「大丈夫ですか？」

“Are you OK?”



3.7.2 「プレーを継続できますか？」

“Can you play on?”

3.7.3 「医師が必要ですか？」

“Do you need the doctor?”

3.7.4 「アーユーリタイアリング (棄権しますか) ?」

“Are you retiring?”

3.7.5 「プレイズサスペンディッド (プレーを中断します)」

“Play is suspended.”

3.7.6 「準備はいいですか？」

“Are you ready?”

### 3.8 モップ掛け (Mopping)

3.8.1 「コートを拭いてください」

“Wipe the court, please.”

3.8.2 「コートのどこを拭くか教えてください」

“Show where to wipe the court.”

3.8.3 「コートを拭くのに足を使いなさい」

“Use your foot to wipe the court.”

3.8.4 「汗を投げてはいけません」

“No sweat throwing.”

3.8.5 「故意に倒れてはいけません」

“Do not fall intentionally.”

### 3.9 プレーの継続 (Continuous Play)

3.9.1 「オンコート」

- “On court.”
- 3.9.2 「遅らせないようにください」  
“No delay.”
- 3.9.3 「プレー」  
“Play.”
- 3.9.4 「プレーを続けなさい」  
“Play on.”
- 3.9.5 「今すぐプレーしなさい」  
“Play now.”
- 3.9.6 「プレーは継続されなければなりません」  
“Play must be continuous.”
- 3.9.7 「プレーヤーはコートに戻ってください」  
“Players, back on court.”
- 3.9.8 「プレーヤー（プレーヤー名）はコートに戻りなさい」  
“… (name of player) , back on court.”
- 3.9.9 「もっと早く準備しなさい」  
“Get ready quicker.”
- 3.9.10 「素早いタオルだけなら許可します」  
“Quick towel only.”
- 3.9.11 「素早い給水なら許可します」  
“Quick drink only.”
- 3.9.12 「サービスの遅延行為です。プレーは継続されなければなりません」  
“Service delayed, play must be continuous.”

### 3.10 不品行な振舞い (Misconduct)

#### 3.10.1「こちらに来てください」

“Come here.”

#### 3.10.2「相手に対して拳 (こぶし) を挙げてはいけません」

“Do not raise your fist towards your opponent(s).”

#### 3.10.3「相手に対して叫び声をあげてはいけません」

“Do not shout at your opponent.”

#### 3.10.4「全力を尽くしなさい」

“You must use your best effort.”

#### 3.10.5「はしゃがず、握手をしてください」

“You must shake hands before celebrating.”

#### 3.10.6「… (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.”

#### 3.10.7「… (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.

#### 3.10.8「… (プレーヤー名)」 「ディスクオリファイド フォー ミスコンダクト (失格)」

“… (name of player) , disqualified for misconduct.

### 3.11 その他 (Others)

#### 3.11.1「スコアボードが作動していません」

“The scoreboard is not working.”

※ 「新しいシャツは、オリジナルのシャツ (着替える前) と同

じ色で、近いデザインでなくてはなりません」

“Your new shirt must be of the same color and similar design to your original shirt.”

### 3.11.2「きちんとシャトルを相手に返しなさい」

“Return the shuttle properly.”

## 4. サービスフォルトのコールの説明 (Explanation for Service Fault Calls)

### 4.1 「サービスフォルトコールド、トゥハイ」

“Service fault called, too high.”

### 4.2 「サービスフォルトコールド、シャフト」 (代替サービス法を使用する場合)

“Service fault called, shaft.”

### 4.3 「サービスフォルトコールド、フット」

“Service fault called, foot.”

### 4.4 「サービスフォルトコールド、コンテニユアス モーション」

“Service fault called, continuous motion.”

### 4.5 「サービスフォルトコールド、ベイスオブシャトル」

“Service fault called, base of shuttle.”

### 4.6 「サービスフォルトコールド、アンデューディレイ」

“Service fault called, undue delay.”

### 4.7 「サービスフォルトコールド、フライト」

“Service fault called, flight.”

### 4.8 「サービスフォルトコールド、シャトルミス」

“Service fault called, shuttle missed.”

4.9 「サービスフォルトコールド、レシーバーフォルトコールド プレーアレット」

“Service fault called, receiver fault called, play a let.”

4.10 「フォルトレシーバー、フット」

“Fault receiver, foot.”

4.11 「フォルトサーバー、フット」

“Fault server, foot.”

4.12 「フォルトレシーバー、アンデューディレイ」

“Fault receiver, undue delay.”

4.13 「フォルトサーバー、アンデューディレイ」

“Fault server, undue delay.”

5. 「警告」と「フォルト」の説明 (Explanation for Warnings and Faults)

5.1 「ラケットで不穏当な行為をしました」

“Racket abuse.”

5.2 「危険行為につながるラケットの投げ方をしました」

“You threw the racket dangerously.”

5.3 「不適切な言葉を使いました」

“Verbal abuse.”

5.4 「容認できない言葉を使いました」

“You used unacceptable language.”

5.5 「相手に対して叫び声をあげました」

“You shouted at your opponent.”

5.6 「相手に対して拳 (こぶし) を挙げました」

- “You raised your fist in the direction of your opponent.”
- 5.7 「サービスジャッジに影響を与えようとした」  
“You tried to influence the Service Judge.”
- 5.8 「線審に影響を与えようとした」  
“You tried to influence the Line Judge.”
- 5.9 「シャトルを故意に破損しました」  
“Shuttle Abuse.”
- 5.10 「故意にシャトルに手を加えてスピードを変えてはいけません」  
“You interfered with the speed of the shuttle.”
- 5.11 「身体的な嫌がらせ行為をしてはいけません」  
“Physical Abuse.”
- 5.12 「故意に用器具を破損しました」  
“Equipment abuse.”
- 5.13 「広告ボードを蹴りました」  
“You kicked the A-board.”
- 5.14 「ネットを叩きました」  
“You hit the net.”
- 5.15 「椅子を叩きました」  
“You hit the chair.”
- 5.16 「バスケットを叩きました」  
“You hit the equipment box.”
- 5.17 「サービス高測定器を叩きました」  
“You hit the service measuring device.”
- 5.18 「遅延行為です」  
“Delay.”

5.19 「サービスを遅らせました」

“You delayed the service.”

5.20 「主審の指示に従いませんでした」

“You refused to follow my instruction.”

5.21 「プレーを続けようとしませんでした」

“You refused to play on.”

5.22 「主審の許可なしにコートを離れました」

“You left the court without permission.”

5.23 「スポーツマンらしくない振舞いです」

“Unsportsmanlike conduct.”

5.24 「相手を不快にさせる行為です」

“You made an obscene gesture.”

5.25 「スポーツマンらしくないやりかたではしゃぎました」

“You celebrated in an unsportsmanlike manner.”

5.26 「携帯電話が鳴りました」

“Your mobile phone rang.”

## 6. マッチ (試合) の終了 (End of the Game/Match)

6.1 「ゲーム」

“Game.”

6.2 「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  
場合は所属名：チーム名、国名] [スコア] 」

“First game won by “………….” [name(s) of player(s), or Member  
(in a Team Tournament) ] …..’ (score)”

6.3 「セカンドゲーム ワンバイ [プレーヤー名 または団体戦の

場合は所属名：チーム名、国名〕〔スコア〕〕

“Second game won by “………….”〔name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)〕….’ (score)”

6.4 「ワンゲーム オール」

“One game all.”

6.5 「マッチ ワンバイ〔プレーヤー名 または団体戦の場合は所属名：チーム名、国名〕〔全スコア〕〕

“Match won by “………….”〔name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)〕….’ (score)”

6.6 「……〔プレーヤー名〕」「リタイアド(棄権)」「マッチ ワンバイ〔プレーヤー名 または団体戦の場合は所属名：チーム名、国名〕〔全スコア〕〕

“….’ (name of player) retired, Match won by “………….”〔name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)〕….’ (scores)”

6.7 「……〔プレーヤー名〕」「ディスクオリファイド(失格)」「マッチ ワンバイ〔プレーヤー名 または団体戦の場合は所属名：チーム名、チーム名〕〔全スコア〕〕

“….’ (name of player) disqualified, Match won by “………….”〔name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)〕….’ (scores)”

7. スコアシートに記入するマッチ(試合)中の出来事の印(記入例)  
(Notes for incidents on the Scoresheet (Examples))

7.1 「I - けが」I-Injury



- 7.2 「W - 警告」 W-Waring for misconduct
- 7.3 「F - 不品行な振舞いによるフォルト」 F-Fault for misconduct
- 7.4 「R - レフェリー (競技役員長) をコートに呼んだとき」 R -  
Referee called on court
- 7.5 「S - 中断」 S-Suspension
- 7.6 「D - Disqualified-レフェリー (競技役員長) による失格」  
Dis - Disqualified by the Referee
- 7.7 「R- Retired-棄権」  
Ret - Retired
- 7.8 「マッチ (試合) が…のためX分間中断しました」  
Match suspended for X minutes for ….
- 7.9 「(プレーヤー名) 故意にシャトルに手を加えスピードを変えよ  
うとしたので警告」  
[Name of player] warned for interfering with the shuttle.
- 7.10 「(プレーヤー名) 足首を捻ったため棄権」  
[Name of player] twisted his ankle and decided to retire.
- 7.11 「ゲームがX分間遅れました」  
Game delayed for X minutes.
- 7.12 「(プレーヤー名) 線審に影響を及ぼし警告を受けました」  
[Name of player] warned for influencing the Line Judge.
- 7.13 「(プレーヤー名) がゲームを遅らせ警告を受けました」  
[Name of player] warned for delaying the game.
- 7.14 「(プレーヤー名) が不適切な言葉を使いフォルトを受けました。  
レフェリー (競技役員長) がコートに呼ばれ、観察を続け、も  
し必要なら再びフォルトを出すように指示を受けました」

[Name of player] was faulted for using abusive language. Referee was called on court and instructed to observe and fault again if necessary.

- 7.15 「(プレーヤー名) が線審を押したためフォルトを受けました。レフェリー (競技役員長) がコートに呼ばれ、そのプレーヤーを失格とすることに決めました」

[Name of player] was faulted for pushing the Line Judge. Referee was called on court and decided to disqualify the player.

- 7.16 「(プレーヤー名) が鼻血を出しました。レフェリー (競技役員長) と大会医師がコートに呼ばれました。ゲームがX分間遅れました」

[Name of player] had a nose bleed. Referee and the Tournament Doctor were called on court. Game delayed for X minutes.

- 7.17 「(プレーヤー名) がケガをしました。レフェリー (競技役員長) と大会医師がコートに呼ばれました。大会医師がそのプレーヤーに棄権するように助言しました」

[Name of player] was injured. Referee and the Tournament Doctor were called on court. Tournament Doctor advised the player to retire.

## 8. スコア (得点) (Scoring)

0—Love	11—Eleven	22—Twenty-two
「ラブ」	「イレブン」	「トゥウェンティ トゥ」
1—One	12—Twelve	23—Twenty-three
「ワン」	「トゥウェルブ」	「トゥウェンティ スリー」
2—Two	13—Thirteen	24—Twenty-four
「トゥ」	「サーティーン」	「トゥウェンティ フォー」
3—Three	14—Fourteen	25—Twenty-five
「スリー」	「フォーティーン」	「トゥウェンティ ファイブ」
4—Four	15—Fifteen	26—Twenty-six
「フォー」	「フィフティーン」	「トゥウェンティ シックス」
5—Five	16—Sixteen	27—Twenty-seven
「ファイブ」	「シックスティーン」	「トゥウェンティ セブン」
6—Six	17—Seventeen	28—Twenty-eight
「シックス」	「セブンティーン」	「トゥウェンティ エイト」
7—Seven	18—Eighteen	29—Twenty-nine
「セブン」	「エイティーン」	「トゥウェンティ ナイン」
8—Eight	19—Nineteen	30—Thirty
「エイト」	「ナインティーン」	「サーティ」
9—Nine	20—Twenty	
「ナイン」	「トゥウェンティ」	
10—Ten	21—Twenty-one	
「テン」	「トゥウェンティ ワン」	

## 付 録 6 チャレンジシステムの概要

### 1. インスタントレビュー システム (IRS)

- 1.1. インスタントレビュー システム (IRS) が使われているコートでは、プレーヤー／ペアは、線審の判定、あるいは主審のオーバーールの判定にチャレンジすることができる。
- 1.2. もし、線審が判定できないときや主審が判定を下せないときには主審もまた、チャレンジを要求することができる。

### 2. プレーヤーのチャレンジ

- 2.1. チャレンジは、シャトルが床に着地したり、コールがなされたらすぐになされなくてはならない。
- 2.2. 主審は、プレーヤーからのチャレンジがあった場合は、すぐに、インスタントレビューシステム (IRS) を使用して線審の判定の正否をチェックする役員に合図をする。
- 2.3. インスタントレビューシステム (IRS) によるチェックの結果、線審の判定あるいは主審によるオーバーールの判定が間違っていると判断されたなら、プレーヤーのチャレンジは成功したことになり、線審や主審による判定は覆される。

### 3. チャレンジする権利

- 3.1. プレーヤー／ペアは、マッチ (試合) の各ゲーム中、チャレンジを2回失敗するまで、限りなくチャレンジを行使する権利がある。プレーヤーがチャレンジを要求する場合は、「チャレンジ」と明瞭な声でコールし、同時にしっかりと腕を上方にあげる。
- 3.2. もし、インスタントレビューシステム (IRS) により線審や主審による判定が正しいなら、プレーヤー／ペアは、チャレンジを行使する権利を1回失うことになる。

- 3.3. もし、ゲームにおいてプレーヤー／ペアが、チャレンジを2回失敗したなら、そのゲーム中は、チャレンジを行使する権利を失うことになる。
- 3.4. もし、プレーヤー／ペアのチャレンジが成功したなら、チャレンジを行使する権利は保たれ、失わない。
- 3.5. (1.2.のように) 主審がチャレンジを要求した場合、両サイドのプレーヤーがチャレンジを行使する権利を失うことはない。

### チャレンジコールに対する主審の処置

1. 主審は、インスタントレビューシステム (IRS) を使ったの、ラインの判定の再審議を要求するときは、頭上に左手を挙げる。
2. ラインの判定
  - 2.1. 線審が任命されていないときや、線審が判定できなかった場合で、主審も判定できなかったときには、「レット」とコールするが、インスタントレビューシステム (IRS) が使われているコートでは、主審は、「アンサイテッド (見えませんでした)」とコールして、それと同時に主審の頭上に左手を挙げIRSを使っ  
ての判定を要求する。
  - 2.2. プレーヤーにチャレンジする権利が残っているときにチャレンジが要求された場合、主審は次のようにコールする。  
「… [チャレンジするプレーヤー名] チャレンジズ」  
「コールド [イン／アウト]」  
同時に、左手を主審の頭上に挙げる。
3. インスタントレビューシステム (IRS) が使われているコートでチャレンジが要求された場合は、主審や線審の判定をIRSを使っ

調べ、主審は「イン」、「アウト」、「ノーデシジョン（判定不可能）」のいずれか最終的な判定を下す。

4. チャレンジの結果を知らせるために、以下のようなコールをする。

- ・もし、プレーヤーがチャレンジに成功したら、  
「コレクション、イン」または「コレクション、アウト」とコールし、その後、場合によっては、「サービス オーバー」、とコールし、続いてスコアをコールし、「プレー」をコールする。
- ・もし、プレーヤーがチャレンジに失敗したら、  
「チャレンジ アンサクセスフル」  
「[[「ワン」または「ノー」] チャレンジ リメイニング」  
場合によったら、「サービス オーバー」とコールし、続いてスコアをコールし、「プレー」をコールする。
- ・もし、最終的な判定が、「ノーデシジョン（判定不可能）」の場合、  
線審の最初の判定が、「アンサイテッド（見えませんでした）」の場合のみ「レット」とされるが、それ以外の場合は元の線審の判定に従う。

# 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） 2018年6月改訂  
公益財団法人日本バドミントン協会 令和2年4月1日改訂  
一般社団法人日本障がい者バドミントン連盟

パラバドミントン競技規則は、原則として平成30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

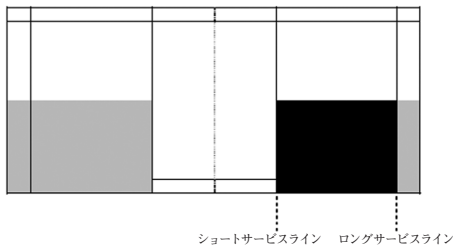
#### 第1項に下記の項目を追加

- (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。

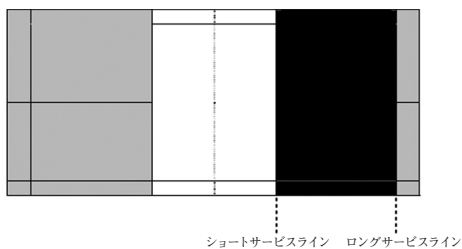
上記以外すべての立位クラスは、シングルス及びダブルスの両方とも、標準コートでプレーする。

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

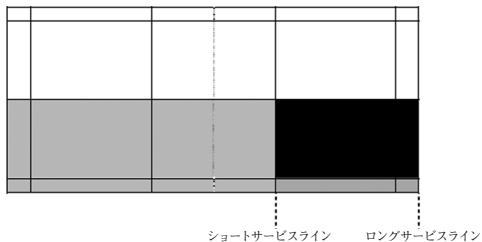
**【図 A】車椅子シングルスコートとサービスコート**



**【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3項 ズボン類の扱い

パラバドミントンの場合、ズボン類は長ズボンやそれに類するものも含む

※Para-Badminton General Competition Regulations 第15条6項より組み入れ

## 第9条 サービス

第1項(3)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(4)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(6)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。

## 第10条 シングルス

第1項に、(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(4)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項に、(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

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

パラバドミントンの場合、パラバドミントンの付加的な用器具を修理する事は特別な状況下としてみなされる。

第5項（3）として下記の項目を追加

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、プレーヤーには任命された審判員が帯同しなければならない。

## 付 録 パラバドミンTONの付加的な用器具

### 第1条 車椅子

- 第1項 プレーヤーの身体を車椅子に固定するために、腰まわりまたは大腿部、あるいはその両方ともにベルトが使われる事がある。
- 第2項 (省略)
- 第3項 プレーヤーがシャトルを打つ際、胴体および足の一部が車椅子に接していなければならない。
- 第4項 車椅子の座面はクッションも含め、水平か後傾でなければならない。前傾は認められない。
- 第5項 (省略)
- 第6項 車椅子は、電動またはその他の装置によって、その動きや操作性を補助することは認められない。

### 第2条 杖

- 第1項 下肢切断または上肢切断のプレーヤーでは、杖が使われる事がある。
- 第2項 杖の長さは、地面からプレーヤーの腋の下までの長さを超えてはならない。

### 第3条 義肢

- 第1項 SL 3、SL 4、WHのカテゴリーでは、切断のプレーヤーは義肢を使用することがある。
- 第2項 SU 5のカテゴリーでは、義肢の使用は認められない。
- 第3項 義肢の長さはプレーヤーの健側と同じであるか、プレーヤーの他の四肢に比例した長さでなければならない

### ※最後に

本条文は2019年6月1日付で更新された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。  
パラバドミントンに関する詳細をお知りになりたい場合は、直接日本障がい者バドミントン連盟のホームページ ([www.jpbf.jp](http://www.jpbf.jp)) にアクセスしてください。