

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4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
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
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

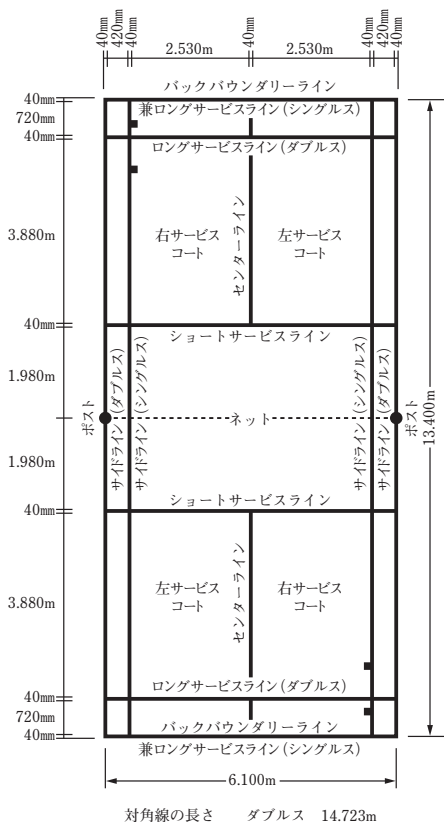
第1項 コートは、図Aに示されるように長方形で、ラインの幅は40mmである。

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。

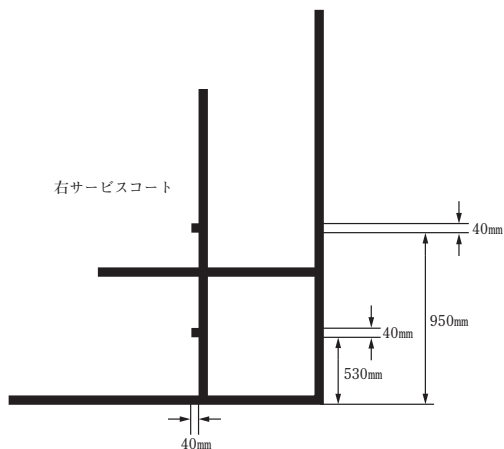
第4項 一般的な形状やスピードやフライトに特に変わりがなければ、高度または気候のために大気の状態が規定のシャトルでは不適切である場合に限り、(公財)日本バドミントン協会(以下「本会」と言う)の承認のもとに上記の細則を変更してもよい。

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。

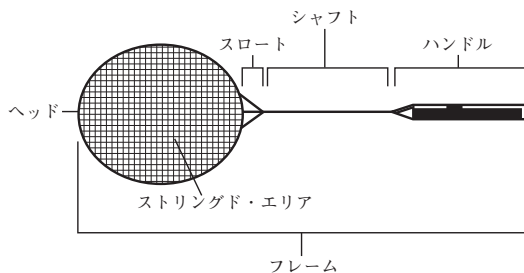
第2項 Stringド・エリアは

- (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。
 - ①Stringスを張って広がったエリアの幅が35mm以内
 - ②String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。



【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) マッチ開始のとき、そのコートのと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。ただし、ハンディキャップマッチ(付録2、3)の場合は除く。

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、シャトルは、サーバーのラケットから上向きに飛行しネットの上を通り、もし何のものにも妨げられなかったならば、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。そして、

- (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、スピン(回転)を加えずにシャトルを放し、ラケットで最初にシャトルの台を打つものとする。(ただし6月1日より令和6年9月パリパラリンピック終了までとする。)
- (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) 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) プレイヤーは、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) プレイヤーは、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、再びサービスをやる。
- (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やる。
- (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やる。
- (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変えてはならない。
- (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あるいは、振舞いにより「フォルト」をコールされた場合は除く。

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場合は、シャトルがインプレーでない時に、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または、IRS (インスタントレビューシステム) で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、振舞い、罰則

- 第1項 プレーは最初のサービスからマッチ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。ただし、ハンディキャップマッチ（付録2、3）の場合は除く。
- (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ではレフェリー（競技役員長）がマッチの前に、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。
 - ① ラケット、ウェア、靴などが破損した
 - ② パートナーの振ったラケットでケガをした
 - ③ 鼻血がでた
 - ④ コンタクトレンズがはずれた
 - ⑤ ケガをして、医師などの診察を受ける時
 - ⑥ 大会運営規程第27条の停電、火災、地震などが起きた時
- (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)場合で、プレーヤーがサービスとレシーブのために位置につくまでの間に限り、プレーヤーはマッチ中、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、主審の許可なしに、マッチ中、コートを離れてはならない。もしそのような行為をした場合は、遅延行為とみなされる。

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2項、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 目に余る振舞い、執拗な違反については、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、主審はフォルトを宣した後、直ちにレフェリー(競技役員長)に報告する。レフェリー(競技役員長)は違反したサイドをそのマッチ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

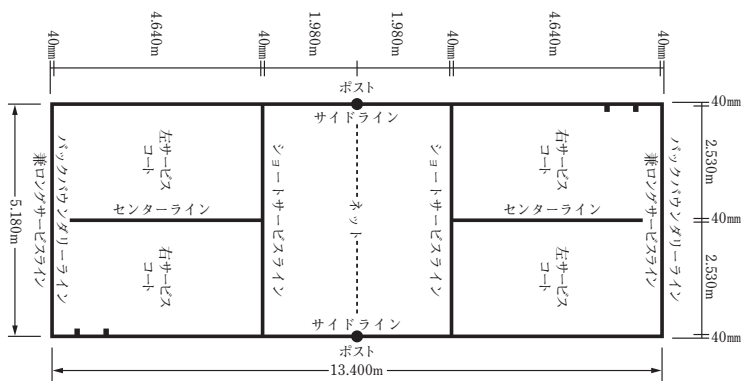
- 第1項 レフェリー(競技役員長)は、大会にかかわる全般を総括的に管理する。
- 第2項 主審は、そのマッチ、コートならびにその周辺の直接関係するものを管理する。主審にはレフェリー(競技役員長)への報告の義務がある。
- 第3項 サービスジャッジは、サーバーによってサービスフォルトがなされたとき、それをコールする。(第9条第1項(2)から(8)参照)
- 第4項 線審は、担当ラインについてシャトルが「イン」か「アウト」かを判定する。
- 第5項 審判員の判定は、その審判員の責任とするすべての事実に関して最終のものである。ただし、次の場合は除く。
- (1) 主審は、もし線審が明らかに間違った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) 競技規則に関係する訴えに限り、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

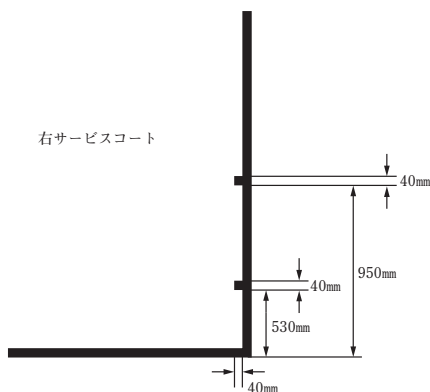
1. ポストがサイドライン上に設置できないときは、何らかの方法でネットの下のサイドラインの位置を示さなければならない。例えば、細いポストまたは40mm幅のストリップ（布、紙など）をサイドライン上に固定し、ネットの紐まで垂直に上げる。
2. 次の図Dのとおりシングルス専用のコートを作ることができる。この場合、バックバウンダリーラインはロングサービスラインを兼ねることとなり、ポストまたはその代用となるストリップは、サイドライン上に設置する。
3. コート面からのネットの高さは、中央で1.524mサイドライン上では、1.550mとする。

【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」

3. 第16条第2項(1)は、次のように読み替える。

「各ゲームで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、60秒を超えないインターバルを認める。」

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

以下の特に明記されているものを除き、競技規則が適用される。

代替スコアリングシステム

マッチは、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. 1ゲーム11点で3ゲーム先取の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、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、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 B 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 B
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 B
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 B
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 B
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 B
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 B
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 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。
 その他全ての場合には、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4年4月1日

これらの審判用語は、主審がマッチをコントロールするために使用する標準的な審判用語です。なお、これらは、マッチ中に起こりうるすべての状況を網羅するものではなく、必要に応じて他の用語を使用することもできます。(なお、※印については、BWF/BA等主催の国際大会で使用する語彙です。)

1. マッチを始める前 (Before the Match)

1.1. 着衣に関して (Clothing:)

1.1.1. 「着衣を点検します」

“Let me check the clothing.”

1.1.2. 「シャツの名前の文字が大きすぎます」

“Your name on the shirt is too big.”

1.1.3. 「シャツの名前の文字が小さすぎます」

“Your name on the shirt is too small.”

※1.1.4. 「シャツの名前がBWFのデータベースの名前と同じではありません」

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

1.1.5. 「シャツに名前は必須です」

“Your name is mandatory on the shirt.”

※1.1.6. 「名前の位置はシャツの上部近くにある必要があります」

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

1.1.7. 「シャツに所属名は必須です」

“The Member name is mandatory on the shirt.”

1.1.8. 「シャツの所属名の文字が大きすぎます」

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

1.1.9. 「シャツの所属名の文字が小さすぎます」

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

1.1.10. 「許可されているよりも多くの広告があります」

“You have more adverts on your clothing than is allowed.”

1.1.11 「シャツの広告が許可された場所にありません」

“The adverts on the shirt are not in the permitted locations.”

1.1.12 「広告が大きすぎます」

“The advert is too big.”

※1.1.13. 「あなたの協会の広告はBWFに登録されていません」

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

1.1.14. 「広告バンドに複数の広告があります」

“You have more than one advert in the advertising band.”

1.1.15. 「アンダーウェアに目に見える広告があります」

“You have visible adverts on the underclothing.”

※1.1.16. 「あなたのシャツの色は、対戦相手の色とはっきり区別のつく色ではありません。」

“Your color of clothing is not significantly different from your opponent’s.”

※1.1.17. 「あなたのパートナーと同じ色のシャツを着なければなりません」

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

※1.1.18. 「他の色のシャツはありますか」

“Do you have any other color of clothing?”

※1.1.19. 「他の色のシャツに着替えなければなりません」

“You have to change your color of clothing.”

※1.1.20. 「シャツを着替えないと罰金が科せられます」

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

1.1.21. 「シャツ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.”

1.1.22. 「シャツのレタリングが見えません」

“The lettering on the shirt is not visible.”

1.1.23. 「シャツのレタリングは単一色でなければなりません」

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

※1.1.24. 「シャツのレタリングは大文字でなければなりません」

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

※1.1.25. 「シャツのレタリングはローマ字でなければなりません」

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

1.1.26. 「レタリングの順序が間違っています」

“The lettering sequence is wrong.”

※1.1.27 「テープで隠すことは認められません」

“Taping is not allowed.”

1.2. トス (Toss:)

1.2.1. 「トスをするのでこちらに来てください」

“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. 「何を選びますか」

“What do you choose?”

1.2.4. 「誰がサーブをしますか」

“Who will serve?”

1.2.5. 「エンドを選んでください」

“Choose your end.”

1.2.6. 「誰がレシーブをしますか」

“Who will receive?”

1.2.7. 「対戦相手はレシーブを選択したので、あなたがサービスです」

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

1.2.8. 「対戦相手はサービスを選択したので、あなたがレシーブです」

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

1.2.9. 「対戦相手はエンドを選択しました。最初にサービスをし
ますか、それとも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. 「携帯電話の電源を切ってください」

“Switch off your mobile phone.”

1.3.2. 「入場のために並んでください」

“Line up for the march-on.”

1.3.3. 「バッグをバスケットの中にきちんと入れてください」

“Place your bag properly in the basket.”

1.3.4. 「マッチ開始の準備をしてください」

“Ready to play.”

2. マッチの開始 (Start of the Match)

2.1. 紹介とアナウンス (Introduction and Announcements)

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

マッチを開始するために、主審は以下をコールする。

W, X, Y, Z are names of players and A, B, C, D are names of Members.

To start the first game of the match, the Umpire shall call:

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)」

「アンド」 「オンマイレフト Yさん B (所属名)」

(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」

“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) リプリゼンティッド バイ
Xさん」

「アンド」 「オンマイレフト B (所属名) 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 (所属名) がサービングサイド
の場合)

「A (所属名) トゥサーブ ラブオール プレー」

“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) アンド Xさん B
(所属名)」

「アンド」 「オンマイレフト Yさん C (所属名) アンド Z
さん D (所属名)」

(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 トゥ Yさん ラブオール プレー」

(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 「オンマイライト Wさん アンド Xさん A (所属名)」

“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.”

If doubles partners represent the same Member, announce

the Member name after announcing both players' names (e.g. 'W and X, A').

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) リプリゼンティッド バイ
Wさん アンド Xさん」

「アンド」 「オンマイレフト B (所属名) リプリゼンティッド
バイ Yさん アンド Zさん」

(言いながら、右、左を指し、A (所属名) 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 トゥサーブ Xさん トゥ Yさん ラブオール プレー」

“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下記のコールをする (To
start the second game, the Umpire shall call:)

「セカンドゲーム ラブオール プレー」

(インターバル中に振舞い等でフォルトが与えられなければ)

“Second game; love all; play.”

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

2.3. ファイナルゲームを開始するために主審は下記のコールをする
(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」

(インターバル中に振舞い等でフォルトが与えられなければ)

“Final game; love all; play.”

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

3. マッチ中 (During the Match)

3.1. マッチの進行中、フォルト (Progress of Match, faults:)

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. 「プレー ア レット (レットにします)」

“Play a let.”

3.1.7. 「チェンジエンズ」

“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：複数のコートが使用されている場合) 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」例えば「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」例えば「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.「ネットを越えて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.「シャトルがあなたの注意をそらしたり、プレーの妨害になっ
たりしていません」

“The shuttle did not distract or obstruct 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.”

3.1.26.「シャトルは、あなたが打つ前にコート面に触れました」

“The shuttle touched the ground before you hit it.”

3.1.27.「シャトルが天井に触れました。」

“The shuttle touched the ceiling.”

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. 「サービス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」
“Do not 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. 「パートナーの態勢が整っていませんでした」
“Your partner was not ready.”
- 3.2.7. 「相手の態勢が整っていませんでした」
“Your opponent was not ready.”
- 3.2.8. 「サービスを返そうとしました」
“You attempted to return the service.”
- 3.2.9. 「間違ったサービスコートからサーブをしました」
“You served from the wrong service court.”
- 3.2.10. 「サービスの順番を間違いました」
“You served out of turn.”
- 3.2.11. 「レシーブの順番を間違いました」
“You received out of turn.”
- 3.2.12. 「サービスでレシーバーの視界を遮りました」
“You blocked the receiver’s view of the shuttle during service.”
- 3.2.13. 「あなたと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. 「そのシャトルでいいですか」
“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. 「交換しなさい」

“Change.”

3.3.5. 「交換してはいけません」

“No change.”

3.3.6. 「シャトルを相手に返しなさい」

“Return the shuttle.”

3.3.7. 「シャトルを丁寧に返しなさい」

“Return the shuttle properly.”

3.3.8. 「シャトルを交換するときは主審の許可が必要です」

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

3.3.9. 「シャトルを試打してください」

“Test the shuttle.”

3.3.10. 「シャトルを試打しないでください」

“Do not test the shuttle.”

3.3.11. 「シャトルのスピードに影響を与えてはいけません。」

“You must not interfere with the speed of 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、合図をしてください」

“Line Judge – signal, please.”

3.4.2. 「線審、合図を繰り返してください。」

- “Line Judge – repeat your signal, please.”
- 3.4.3. 「シャトルがインなのをはっきり見ました」
“I clearly saw the shuttle land in.”
- 3.4.4. 「シャトルがアウトなのをはっきり見ました」
“I clearly saw the shuttle land out.”
- 3.4.5. 「線審は正しいコールをしました」
“The Line Judge made a correct call.”
- 3.4.6. 「コレクション イン」
“Correction IN.”
- 3.4.7. 「コレクション アウト」
“Correction OUT.”
- 3.4.8. 「アンサイティッド (見えませんでした。)」
“Un sighted.”
- 3.4.9. 「コールはインです。チャレンジしますか」
“The call is IN, do you wish to challenge?”
- 3.4.10. 「コールはアウトです。チャレンジしますか」
“The call is OUT, do you wish to challenge?”
- 3.4.11. 「すぐにチャレンジしませんでした」
“You did not challenge immediately.”
- 3.4.12. 「このゲームに残っているチャレンジの権利はありません。」
“You do not have any challenges remaining in this game.”
- 3.4.13. 「…… (プレーヤーの名前) チャレンジーズ コールド イン」
“…… (name of player) challenges, Called [IN].”
- 3.4.14. 「…… (プレーヤーの名前) チャレンジーズ コールド アウト」
“…… (name of player) challenges, Called [OUT].”

3.4.15.「ノーディシジョン (判定不可能)」

“The IRS result was ‘No decision.’”

3.4.16.「チャレンジ アンサクセスフル」

“Challenge unsuccessful.”

3.4.17.「ワンチャレンジ リメイニング」

“One challenge remaining.”

3.4.18.「ノーチャレンジーズ リメイニング」

“No challenges remaining.”

3.4.19.「IRSは機能していません。チャレンジすることはできません」

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

3.4.20.「IRSは現在機能しています。チャレンジすることができます」

“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. 「線審に影響を与えてはなりません」

“You must not influence the Line Judge.”

3.5.4. 「サービスジャッジに影響を与えてはなりません」

“You must not influence the Service Judge.”

3.5.5. 「線審が判定する前に、叫んだり合図しないでください。」

“Do not shout or signal before the Line Judge gives a decision.”

3.6. コーチング (Coaching:)

3.6.1. 「コーチ、席に戻りなさい」

“Coach (es) return to your chair (s) .”

3.6.2. 「コーチが対戦相手の注意をそらしました」

“Your coach distracted your opponent.”

3.6.3. 「コーチが対戦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. 「プレーヤーが次のサービスの態勢を整えた後は、コーチ (指導) をしないでください」

“Do not coach after the players have taken up position for the next service.”

3.6.6. 「ラリー中はコーチ (指導) をしてはいけません」

“Do not coach during the rally.”

3.6.7. 「広告ボードを踏み越えないでください」

“Do not step over the A-board.”

3.6.8. 「ラリーが終わるまで、席から立たないでください」

“Do not get up from your chair until the rally is over.”

3.6.9. 「コーチ、席を元の位置に戻しなさい」

“Coach, move your chair back to its original position.”

3.7. ケガ (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. 「棄権しますか」

“Are you retiring?”

※3.7.5. 「医師からのスプレーは、インターバル中を除いて、マッチ中に1回だけ受けることができます」

“You can have spray from the doctor only once in a match except during the intervals.”

3.7.6. 「続行する前に、止血する必要があります」

“The bleeding needs to be treated before you can continue.”

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指示してください」

“Show the court attendant where to wipe the court.”

3.8.3. 「足で拭きなさい」

“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. 「コートにいなさい」

“On court.”

3.9.2. 「遅らせないようにしなさい」

“No delay.”

3.9.3. 「プレー」

“Play.”

3.9.4. 「プレーを継続しなさい」

“Play on.”

3.9.5. 「今すぐ、プレーを継続しなさい」

“Play now.”

3.9.6. 「プレーを継続しなければいけません」

“Play must be continuous.”

3.9.7. 「コートに戻りなさい」

“Players back on court.”

3.9.8. 「…… (プレイヤーの名前) コートに戻りなさい」

“…… (name of player) back on court.”

3.9.9. 「早く準備しなさい」

“Get ready quicker.”

3.9.10. 「クイックタオル オンリー (素早い汗拭きのみ) 許可します」

“Quick towel only.”

3.9.11. 「クイックドリンク オンリー (素早い給水のみ) 許可します」

“Quick drink only.”

3.9.12. 「主審の許可を得てから飲む必要があります」

“You must ask my permission to have a drink.”

3.9.13.「ガットを切るのにそんなに時間をかけてはいけません」

“You must not take so long to cut your strings.”

3.10. 振舞い (Misconduct:)

3.10.1.「こちらに来なさい」

“Come here.”

3.10.2.「対戦相手に拳を挙げてはいけません」

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

3.10.3.「対戦相手に叫び声をあげてはいけません」

“Do not shout at your opponent.”

3.10.4.「そんなに大声で叫んではいけません」

“You must not scream so loudly.”

3.10.5.「全力を尽くしなさい」

“You must use your best effort.”

3.10.6.「はしゃがず、握手をしなさい」

“You must shake hands before celebrating.”

3.10.7.「…… (プレーヤーの名前) ウォーニング フォー ミスコンダクト (警告)」

“…… (name of player) warning for misconduct.”

3.10.8.「…… (プレーヤーの名前) フォルト フォー ミスコンダクト (フォルト)」

“…… (name of player) fault for misconduct.”

3.10.9.「…… (プレーヤーの名前) 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. プレーの中断 (Suspension:)

3.11.1.「プレー イズ サスペンディド (プレーは中断されています)」

“Play is suspended.”

3.12. その他 (Others:)

3.12.1.「スコアボードが作動していません」

“The scoreboard is not working.”

※3.12.2.「着替えたシャツは、前のシャツと同じ色で、デザインが似ている必要があります」

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

3.12.3.「丁寧に対戦相手にシャトルを返しなさい」

“Return the shuttle properly.”

3.12.4.「準備はいいですか」

“Are you ready?”

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 ラケットヘッド」

“Service fault called, racket head.”

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 コンテニューアスモーション」

“Service fault called, continuous motion.”

- 4.5. 「サービスフォルトコールド ベ이스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 シャトルミス」
“Service fault called, shuttle missed.”
- 4.8. 「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.”
- 4.9. 「フォルトレシーバー フット」
“Fault receiver, foot.”
- 4.10. 「フォルトサーバー フット」
“Fault server, foot.”
- 4.11. 「フォルトレシーバー アンデューディレイ」
“Fault receiver, undue delay.”
- 4.12. 「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. 「あなたは危険なほどラケットを投げました。」
“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. 「対戦相手に叫び声をあげました」
“You shouted at your opponent.”
- 5.6. 「過度に叫びました」
“You screamed excessively.”
- 5.7. 「対戦相手にこぶしを挙げました。」
“You raised your fist in the direction of your opponent.”
- 5.8. 「サービスジャッジに影響を与えようとしてしました」
“You tried to influence the Service Judge.”
- 5.9. 「線審に影響を与えようとしてしました」
“You tried to influence the Line Judge.”
- 5.10. 「シャトルを故意に破損しました」
“Shuttle abuse.”
- 5.11. 「シャトルのスピードに影響を与えました」
“You interfered with the speed of the shuttle.”
- 5.12. 「不適切な行為をしました」
“Physical abuse.”
- 5.13. 「故意に用器具を破損しました」
“Equipment abuse.”
- 5.14. 「広告ボードを蹴りました」
“You kicked the A-board.”
- 5.15. 「ネットを叩きました」
“You hit the net.”
- 5.16. 「椅子を叩きました」

“You hit the chair.”

5.17. 「バスケットを叩きました」

“You hit the equipment box.”

5.18. 「サービス高測定器を叩きました」

“You hit the service measuring device.”

5.19. 「遅延行為です」

“Delay.”

5.20. 「サービスを遅らせました」

“You delayed the service.”

5.21. 「主審の指示に従いませんでした」

“You refused to follow my instructions.”

5.22. 「プレーを続けようとしませんでした」

“You refused to play on.”

5.23. 「許可なくコートを離れました」

“You left the court without permission.”

5.24. 「コートに戻るのが遅れました」

“You were late getting back onto court.”

5.25. 「スポーツマンシップに反する行為です」

“Unsportsmanlike conduct.”

5.26. 「不適切なジェスチャーをしました。」

“You made an obscene gesture.”

5.27. 「スポーツマンシップに反する行為で、はしゃぎました」

“You celebrated in an unsportsmanlike manner.”

5.28. 「携帯電話が鳴りました」

“Your mobile phone rang.”

6. ゲーム・マッチの終了 (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、または所属名 (団体戦の場合)] 「……」 (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、または所属名 (団体戦の場合)] 「……」 (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、または所属名 (団体戦の場合)] 「……」 (全スコア)」

“Match won by ‘…….’ [name(s) of player(s) , or Member (in a Team Tournament)] ‘…….’ (scores) .”

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、所属名 (団体戦の場合)] 「……」 (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、または所属名 (団体戦の場合)] 「……」 (全スコア)」

“……” (name of player) disqualified for misconduct followed by a specific explanation of the misconduct. Match won by ‘……’ [name(s) of player(s) , or Member (in a Team Tournament)] ‘……’ (scores) .”

※6.8. 「マッチエンデッドバイ レフェリー ‘……’ [プレイヤー名] プロモーテッド トゥ ザ メイン드로ー 「……」 [プレイヤー名] プロシード トゥ ネクストラウンド/メイン드로ー」
“Match ended by the Referee. ‘……’ [name(s) of player(s)] promoted to the main draw. ‘……’ [name(s) of player(s)] proceed(s) to next round / main draw.”

6.9. ダブルスのアナウンスでは、プレイヤーの名前の間に「アンド」を入れます。

In doubles announcements use “and” between the names of the players.

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

7.1. 「I-ケガ」

I - Injury.

7.2. 「W-警告」

W - Warning for misconduct.

7.3. 「F-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 -サスペンション (中断)」
S - Suspension.
- 7.6. 「Dis -ディスクオリファイド (失格)」
Dis - Disqualified by the Referee.
- 7.7. 「Ret -リタイアド (棄権)」
Ret - Retired.
- 7.8. 「停電のため、マッチはX分間中断しました」
Match suspended for X minutes due to power failure.
- 7.9. 「[プレーヤー名] は故意にシャトルに手を加えたので警告」
[Name of Player] warned for interfering with the shuttle.
- 7.10. 「[プレーヤー名] は足首をひねったため棄権」
[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] は線審に影響を与えたため警告」
[Name of Player] warned for influencing the Line Judge.
- 7.13. 「[プレーヤー名] はゲームを遅らせたため警告」
[Name of Player] warned for delaying the game.
- 7.14. 「[プレーヤー名] は、不適切な言葉を使用したためにフォルト。
レフェリー (競技役員長) をコートに呼び、観察してもらい、必要に応じて再度フォルトを与えるよう指示されました」
[Name of Player] 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] は、線審を押しただめにフォルト。レフェリー

(競技役員長) をコート呼び、プレーヤーを失格にすることにしました]

[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) と大会医師をコートに呼びました。ゲームがX分間遅れました」

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

- 7.17. 「[プレーヤー名] が右ひざを負傷。レフェリー (競技役員長) と大会医師をコートに呼びました。大会医師はプレーヤーに棄権するようアドバイスしました」

[Name of Player] injured their right knee. Referee and Tournament Doctor were called on court. The Tournament Doctor advised the player to retire.

8. スコアシートに記載する服装違反に関する注記 (記入例)

(Notes for Clothing Violation on the Scoresheet (Examples))

- 8.1. 「シャツの [プレーヤー名] が大きすぎます」

[Name of player] on the shirt is too big.

- 8.2. 「シャツの [プレーヤー名] が小さすぎます」

[Name of player] on the shirt is too small.

- ※8.3. 「シャツの [プレーヤー名] がBWFデータベースの名前と同じではありません」

[Name of player] on the shirt is not the same as the name in the BWF database.

- 8.4. 「[プレイヤー名] のシャツにはプレイヤー名がありません」
There is no player name on the shirt of [name of player].
- 8.5. 「[プレイヤー名] のシャツには所属名がありません」
There is no Member name on the shirt of [name of player].
- 8.6. 「[プレイヤー名] のシャツの所属名が大きすぎます」
The Member name on the shirt of [name of player] is too big.
- 8.7. 「[プレイヤー名] のシャツの所属名が小さすぎます」
The Member name on the shirt of [name of player] is too small.
- 8.8. 「[プレイヤー名/コーチ名] の着衣にある広告の数が多すぎます」
There are too many adverts on the [item of clothing] of [name of player/Coach].
- 8.9. 「[プレイヤー名/コーチ名] の広告が大きすぎます」
The advert on the shirt of [name of player/Coach] is too big.
- 8.10. 「[プレイヤー名/コーチ名] の広告バンドに複数の広告があります」
There is more than one advert in the advertising band of [name of player/Coach].
- ※8.11. 「[プレイヤー名/コーチ名] のアンダーウェアに見える広告があります」
There are visible adverts on the underclothing of [name of player/Coach].
- ※8.12. 「[プレイヤー名] は、服の色の変更を拒否しました」
[Name of player] refused to change the color of their clothing.
- ※8.13. 「[プレイヤー名] は、色違いの服を着ていました」
[Name of players] wore different colors of clothing.
- ※8.14. 「[プレイヤー名] は、対戦相手と異なる色の服を着ていません」

[Name of player] not wearing significantly different color of clothing from the opponent.

- 8.15. 「[プレーヤー名] のシャツのレタリングの色はシャツの色と対照的ではありません」

The lettering on the shirt of [name of player] is not in a contrasting color to the color of the shirt.

- 8.16. 「[プレーヤー名] のシャツのレタリングは単一色ではありません」

The lettering on the shirt of [name of player] is not in a single colour.

- ※8.17. 「[プレーヤー名] のシャツの文字は大文字ではありません」

The lettering on the shirt of [name of player] is not in capital letters.

- ※8.18. 「[プレーヤー名] のシャツの文字はローマ字ではありません」

The lettering on the shirt of [name of player] is not in the Roman alphabet.

- 8.19. 「[プレーヤー名] のシャツのレタリングの順序が間違っています」

The lettering sequence on the shirt of [name of player] is wrong.

- ※8.20. 「[プレーヤー名] はテープで貼って隠しています」

There is taping on the shirt of [name of player/Coach].

9. スコア (得点) (Scoring)

0—Love	11—Eleven	22—Twenty-two
「ラブ」	「イレブン」	「トゥエンティ トゥ」
1—One	12—Twelve	23—Twenty-three
「ワン」	「トゥウェルブ」	「トゥエンティ スリー」
2—Two	13—Thirteen	24—Twenty-four
「トゥ」	「サーティーン」	「トゥエンティ フォー」
3—Three	14—Fourteen	25—Twenty-five
「スリー」	「フォーティーン」	「トゥエンティ ファイブ」
4—Four	15—Fifteen	26—Twenty-six
「フォー」	「フィフティーン」	「トゥエンティ シックス」
5—Five	16—Sixteen	27—Twenty-seven
「ファイブ」	「シックスティーン」	「トゥエンティ セブン」
6—Six	17—Seventeen	28—Twenty-eight
「シックス」	「セブンティーン」	「トゥエンティ エイト」
7—Seven	18—Eighteen	29—Twenty-nine
「セブン」	「エイティーン」	「トゥエンティ 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」	「トゥエンティ」	
10—Ten	21—Twenty-one	
「テン」	「トゥエンティ 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る、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を使ったの判定を要求する。
 - 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] チャレンジーズ」
「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を使って調べ、

主審は「イン」、「アウト」、「ノーディシジョン (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」
「[[ワンチャレンジ]または[ノーチャレンジズ]] 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、「ノーディシジョン (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4年4月1日改訂

一般社団法人日本パラバドミントン連盟

パラバドミントン競技規則は、原則として令和4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

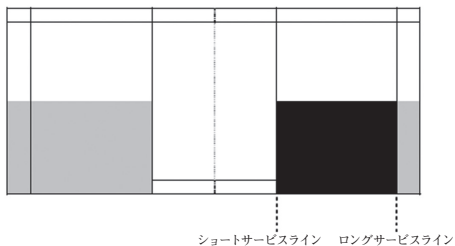
第1項に下記の項目を追加

- (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。

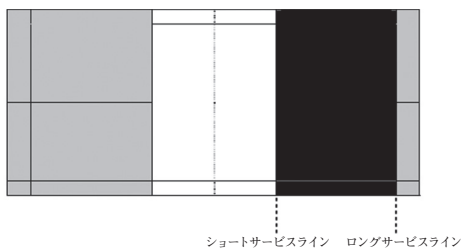
上記以外すべての立位クラスは、シングルス及びダブルスの両方とも、標準コートでプレーする。

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

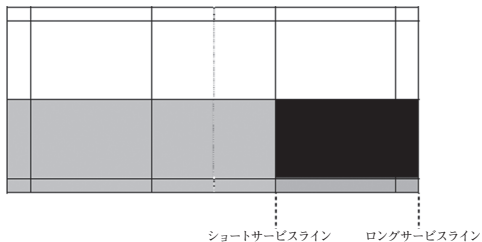
【図 A】車椅子シングルスコートとサービスコート



【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 パラバドミントン用に特別に必要とされる用器具

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) 車椅子は前方または後方に補助輪を備えていても良く、それは主輪より前方または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条第6項参照

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、A、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車輪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、サーバーの車椅子がサービス時の動作の反動で、自然に動いてしまう場合は除く。

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ブコートでサーブし、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3項(10)に次の事項を追加

- (10) 車椅子バドミントンの場合、インプレーで、シャトルが
 - ① ネットにひっかかったり、またはネットの上に乗ったとき
 - ② ネットを超えた後、ネットにひっかかったとき。

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 フットレストに、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14条 レット

第2項(3)①、②に1)、2)として追加

(3) サービスが打ち返されて、シャトルが

① ネットにひっかかったり、ネットの上に乗ったとき

1) 車椅子バドミントンでフォルトになる場合を除く

② ネットを越えた後、ネットにひっかかったとき

2) 車椅子バドミントンでフォルトになる場合を除く

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、競技規則第5条第2項に定めるパラバドミントン用に特別に必要とされる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、プレーヤーがカテーテルを用いた医療処置を施す必要がある場合に限り、マッチ中につき1回のみ、特別なインターバルが認められ、その間コートを離れることが許される。ただし、この場合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 パラバドミントン用に特別に必要とされる用器具

第1条 車椅子

- 第1項 プレーヤーの身体は、ベルト状のもので車椅子に固定してもよい。この場合、プレーヤーの腰回り、または大腿部、あるいはその両方を固定するものとする。
- 第2項 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 プレーヤーがシャトルを打つ際、胴体および脚の一部が車椅子の座面に接していなければならない。
- 第4項 車椅子の座面は座布団等のクッションも含め、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 車椅子は前方または後方に補助輪を備えていてもよく、それは主輪より前方または後方であってもよい。
- 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脇の下までの長さを超えてはならない。

第3条 義肢

- 第1項 SL3、SL4、WHのカテゴリーでは、切断のプレーヤーは義肢を使用してもよい。
- 第2項 SU5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

※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、直接一般社団法人日本パラバドミントン連盟のホームページ (<https://jpbf.jp>) にアクセスしてください。