

審判講習会資料

2017/5

1.バドミントン一般

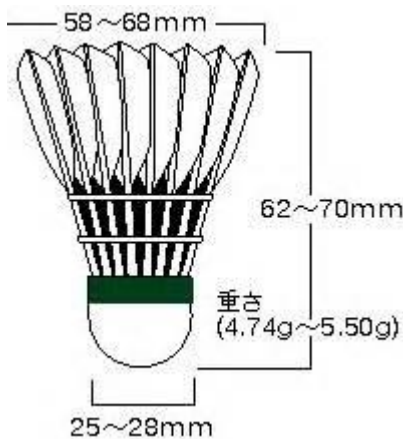
・バドミンントンの起こりについてはいろいろな諸説があり正確には分からないといわれています。なぜならインドでは皮の球をラケットでネット越しに打ち合う説や、日本でもバドミントンに似た羽根つき、イギリスではバドミントンハウス起源説があるとされているからです。

イギリスにはハドルドア・アンド・シャトルコックという、シャトルコックと似た球を打ち合う遊びがありイギリス中に普及していきました。その後、ルールの統一性の必要性から 1893 年、イギリスのイングランドのサウシーに 9 つのクラブが集まり世界最初のバドミントン協会が誕生しました(LAWS OF BADMINTON 制定)

現在は BWF が各国のバドミントンに関する最高の統括団体です、世界の競技規則は BWF が定めた競技規則に基づき自国語のものを制定します。17 条ある競技規則のなかで、第 2 条「シャトル」および第 5 条「用器具の検定と審査」の項目は各国の事情によってある範囲内で適宜定めることができますが、世界で共通の規則となっています。BWF へは国や地域のバドミンントンの最高の団体であると確認されると加盟が許され、日本では NBA が加盟しています。

2.シャトル

・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。



・天然の羽根をつけたシャトル

16 枚の羽根を台に取り付けたものとする

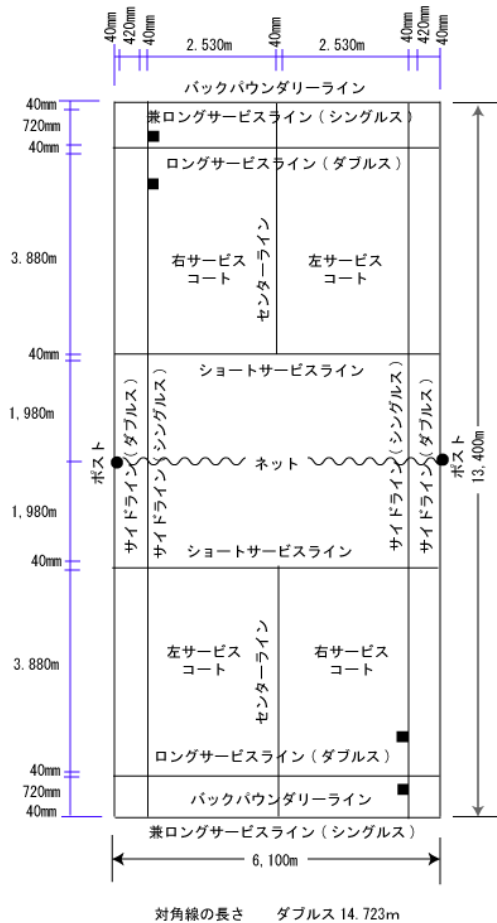
温度表示番号	適正範囲温度
1	33℃以上
2	27℃～33℃
3	22℃～28℃
4	17℃～23℃
5	12℃～18℃
6	7℃～13℃
7	7℃以下

審判講習会資料

2017/5

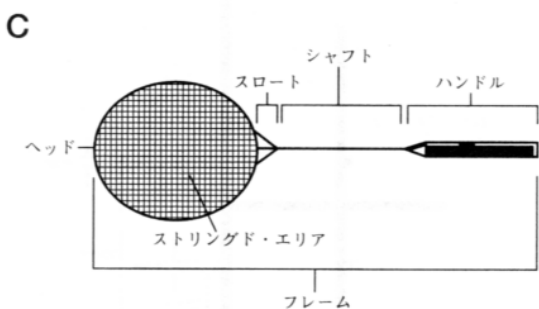
3.コート

A (シングルス・ダブルス両用のコート)



- ・ラインの幅は 40mm である。
- ・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。
- ・ラインは規定の範囲に含まれる。
- ・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。
- ・シャトルの試打
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を打つ、正しいスピードのシャトルは範囲内に落ちたものをいう、(オプションルテストティングマーク)

4.ラケット



- ・ラケットはフレーム全体で 680mm 以内、幅は 230mm 以内とし、それを構成している。
- ・ラケットには付着物、突起物があってはならない。ただし、摩擦や振動を抑えたり、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、その付着物、突起物は適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。

審判講習会資料

2017/5

・マッチでは

- ・トスに勝ったサイドが(1)(2)を選ぶ
- (1) 最初にサービスをするか、レシーブするか
- (2) マッチ開始のとき、そのコートの方のどちらのエンドを選ぶか
- ・トスに負けたサイドは残りを選ぶ

a)スコアリングシステム

・特に定めがなければ2ゲーム先取の3ゲームで行う。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。

b)エンドの交替

・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。

c)正しいサービス

1. サーバーとレシーバーがそれぞれの体制を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない・・・主審
2. サーバーのラケットヘッドの後方への動きが完了した時点が、サービスの始まりを不当に遅らせているかの判断基準となる・・・SJ
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内に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、シャトル全体がサーバーのウェストより下にななければならない
7. サーバーの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下向きでなければならない
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、前方の動きを継続しなければならない
9. 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上から上向きに飛行しなければならない。
10. 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
 - ・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
 - ・サービスはラケットで打たれるか、打ちそこなったときに終了する
 - ・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
 - ・パートナーはサーバー及び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

審判講習会資料

2017/5

てもよい

- ・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

d)フォルト

1. サービスが正しくない場合・・・第9条参
2. サービスでシャトルがネットの上に乗った時、ネットを超えた後、ネットにひっかかった時、パートナーに打たれた時
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時
 - (2) 両ポストの間のネットの上を越えなかった時
 - (3) 天井または壁に触れた時
 - (4) プレーヤーの着衣に触れた時
 - (5) コート外の物または人に触れたとき(会場ルール)
 - (6) シャトルが保持され振り投げられた時
 - (7) 同じプレーヤーによって2回連続して打たれた時(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たのは「フォルト」ではない)
 - (8) プレーヤーとパートナーによって連続して打たれた時
 - (9) 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
4. **インプレーでプレーヤーが、**
 - (1) ラケット、身体または着衣でその支持物に触れた時
 - (2) ラケットまたは身体でネットを超えて、少しでも相手コートを侵した時、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、ネットを超えてきたシャトルを、1回のストロークで打つ場合は、ラケットがシャトルを追ってネットを超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、ネットを超えたシャトルを追う相手の正当なストロークを妨げた時
 - (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
5. プレーヤーが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、それを継続してやめないとき

e)レット

1. 「レット」は、プレーを停止させるためコールされる
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ービスしたとき
 - (2) サービスの時、S.R両方がフォルトをしたとき
 - (3) サービスがネットの上に乗った時、ひっかかった時

審判講習会資料

2017/5

- (4)シャトルの分解
 - (5)コーチによりプレーの中断、相対するサイドのプレーヤーが注意をそされたとき
 - (6)線審が判断できなくて、主審も判断できないとき
 - (7)いかなる不測の事態や突発的な事故
3. 「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する

f) シャトルがインプレーでない場合

- ・ シャトルがネットやポストに当たり、打者側のコート面に向かって落ち始めたとき
- ・ シャトルがコート面に触れた時
- ・ 「フォルト」または「レット」となったとき

g) プレーの継続、不品行な振る舞い、罰則

- ・ 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、インターバル、プレーの中断を認める場合を除く
 - ・ **インターバル**は、11点になった時、60秒を超えないインターバルを認める、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
 - ・ **プレーの中断**はプレーヤーの責任ではない状況によって必要とされるならば主審はプレーを中断することができる、また、特別な状況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。プレーの中断では、そこまでのスコアは有効となり、再開するときはその点数から始める
 - ・ プレーの遅延、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。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。
 - ・ アドバイスとコートを離れる事に関して
 - (1) シャトルがインプレーでない時に限りアドバイスを受けることができる
 - (2) プレーヤーはインターバルを除き主審の許可なしにコートを離れてはならない
- ・ 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する
 - (2) 故意にシャトルに手を加える
 - (3) 下品で無礼な態度、言動
 - (4) コート施設を叩く、耳障りな掛け声、不品行不快な行動

審判講習会資料

2017/5

・違反の対する処置

プレーの遅延、コートを離れる事に関して、次の行為をしてはならないことに関して主審は次の処置をとる。

- (1) 主審は違反したサイドに警告する
- (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とする
- (3) 目に余る不品行な振る舞い、執拗な違反、インターバル違反には違反したサイドをフォルトとし直ちにレフェリーを呼ぶ

5.審判員の責務と処置すべき訴え

- ・レフェリーは、大会にかかわる全般を総括的に管理する
- ・主審は、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。競技規則に従い執行する。次のサービスがなされる前に疑問点に関する訴えについて決定する。進行はプレーヤーと観客に確実に知らせる。競技役員長と競技してサービスジャッジまたは線審を任命または変更できる。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」とする。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が確認する。
- ・サービスジャッジはサーバーがサービスフォルトがなされたときコール
- ・線審は担当ラインについて「イン」か「アウト」を判定
- ・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

・実技のポイント

1) 主 審

- ・アナウンスとスコアのコールはプレーヤーにも観客にもはっきり聞こえるように明瞭かつ大きな声で(試合開始コールなど正しくコールする)
- ・線審、サービスジャッジのコールには必ずアイコンタクトを送る、得点板の表示に留意する
- ・ラインは線審だけではなく主審も必ず見る
- ・シャトルの交換は必ず主審の了解を取る
- ・スコアは記入次第すぐ顔をあげるようにする
- ・10点あるいは20点にどちらかのサイドが加点したらストップウォッチを掲げる(周囲にわかるように計時の準備をする)。
- ・競技規則に違反していたかどうかわからなかった場合は「フォルト」をコールすべきではなく、そのままゲームを続行させる、判定は観客に尋ねたり、言動に影響を受けてはならない。
- ・他の審判員の立場の尊重、信頼関係の確立。
- ・コールは迅速かつ威厳をもってするが、間違ったときはそれを認め、謝り、訂正する

審判講習会資料

2017/5

2) 線 審

- ・担当ラインの責任を持ち、主審に伝える。
- ・アウトはコール「アウト」、インはシグナルのみ主審に伝える
- ・主審とアイコンタクトを図り、コミュニケーションを心がける
- ・声は主審と選手、観客にも伝わるようにはっきり大きく
- ・シャトルがコート面に触れるまでは、コールや合図(シグナル)をしてはならない
- ・常にコールをすべきではあるが、シャトルがプレイヤーに当たった時などは、主審の判定に先行するコールをしてはならない
- ・いすに腰掛けている姿勢

3) その他の実技のポイント及び対応方法

- ・審判団はチームワークです
- ・コーチングシートからのインプレー中のアドバイスは「レット」をコール、レフェリーに報告する
- ・ゼッケンは四隅(4か所)を留める
- ・LJ、SJに選手から声をかけさせない、シグナルの強要や不品行な振る舞いがあった場合 Aさんこちらに～警告扱い
- ・汗ふきの許可に関して、連続ポイント中は勝っているチームの試合の流れを切らせるおそれもあるため、本当に拭かなければいけない状況か確認する。全てを禁止する訳ではないし、何でも許可すればよいわけでは無い。両チームに公平であることが大切
- ・けいれんの取り扱いについては、日バでは選手の「つかれ」と認識されている。(テーピング処置などの禁止)

審判講習会資料

2017/5

主審のコールの仕方

手順	内 容	主 審 の コ ー ル
1	最初のサービングサイドとレシービングサイドを決める	トスをするのでここに来てください (コインを使用)
2	プレイヤーの紹介(個人戦) ・シングルス Xさんがサーブ 「視線をあげて紹介する」	「言いながら右、左をさす」 オンマイライト Xさん A(チーム名) オンマイレフト Yさん B(チーム名) Xさん トゥサーブ
	・ダブルス Wさんサーバーで Zさんレシーバ 「視線をあげて紹介する」	オンマイライト Wさん A(チーム名) Xさん B(チーム名) オンマイレフト Yさん C(チーム名) Zさん D(チーム名) 「言いながら右、左をさす」 Wさん トゥサーブ トゥ Zさん
3	・第1ゲームを始める ・第2ゲームを始める ・第3ゲームを始める	・ラブオール プレー ・セカンドゲーム ラブオール プレー ・ファイナルゲーム ラブオール プレー
4	サービングサイドが負けたとき	・サービスオーバー 8-6
5	インターバルの後、チェンジエンズ・プレー中断の後、再び始めるように指示する時	・プレー (中断とは停電や、怪我が発生した時など、シャトルの交換などでは「プレー」は使わない)
6	フォルトが起きたとき	(明らかにフォルトとわかるときはコールを省略 プレイヤー、観客にはっきりわかるようにコールすること) ・フォルト ・サービスフォルト コールド (サービスジャッジがコールしたとき) ・フォルト レシーバー
7	レットにするとき	・レット (シャトルが近隣コートから侵入してきても自動的にレットとしない)
8	線審のライン判定について 明らかな間違い	・コレクション イン ・コレクション アウト
9	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)	(ストップウォッチを押してから) (サービスオーバー) 11-8 インターバル (インターバルの開始は: 11点に達した瞬間から始まる、インターバルとコールしてからではない)
10	インターバル終了20秒前 (60秒、ゲーム間120秒)	10コート 20秒 (2回繰り返す) (インターバルボードがある場合、撤収させる)

審判講習会資料

2017/5

手順	内 容	主 審 の コ ー ル
1 1	どちらかのサイドが ・ 2 0 点になった時 ・ 2 9 点になった時	・ 2 0 ゲームポイント(マッチポイント)1 4 ・ 2 9 ゲームポイント(マッチポイント)2 8
1 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1 2 0 秒 を超えないインターバルを認める	(ストップウォッチを押してから) ・ ゲーム (21 点又は延長ゲームでは最後のラリーのシャトルがインプレーでなくなった 瞬間からインターバルは始まる)
1 3	「ゲーム」とコールした後	・ 第1ゲームの後 ファーストゲーム ワンバイ Xさん A(チーム名)2 1—1 9 ・ 第2ゲームの後(第3ゲームがあるとき) セカンドゲーム ワンバイ Yさん B(チーム名)2 1—1 1 ワンゲームオール ・ マッチ(試合)が終わったとき (勝者サインをもらい、両サイドのプレーヤーと握手) マッチワンバイ Xさん A(チーム名) 2 1—1 3、 1 8—2 1、 2 1—1 9 (審判台にあがっている場合、審判台から降りる)
1 4	第3ゲームでどちらかのサイドが 1 1 点に達したとき	・ インターバル チェンジ エンズ
1 5	一方のサイドが棄権し、マッチが終 了した場合	・ Xさん A(チーム名) リタイアド マッチワンバイ Yさん B(チーム名) 全スコア
1 6	警告を宣告するとき	(違反したサイドを呼び「イエローカード」を右手に持ち、頭上に挙げ、違反プ レーヤーに示す) (プレーヤー名) ウォーニング フォー ミスコンダクト
1 7	フォルトを宣告するとき	(違反したサイドを呼び「レッドカード」を右手に持ち、頭上に挙げ、違反プ レーヤーに示す)(プレーヤー名) フォルト フォー ミスコンダクト
1 8	失格を宣告するとき	(目に余る不品行な振る舞い、執拗な違反、あるいは、インターバル違反には、 その違反したサイドをフォルトとし、直ちに競技役員長に報告する。競技役員 長は違反したサイドをマッチから失格させることが出来る。このとき競技役員 長はブラックカードを主審に渡す。違反したサイドを呼び「ブラックカード」 を右手に持ち、頭上に挙げ、違反プレーヤーに示す) (プレーヤー名) ディスクォリファイド フォー ミスコンダクト

審判講習会資料

2017/5

スコアシート（審判用紙）の記入方法

(1) マッチ（試合）開始時

- ① サーバーに「S」、レシーバーに「R」を記入する。
- ② 審判台からみて左側「L」、右側「R」記入する。
- ③ サーバーとレシーバーの得点欄の最初に「0」（ゼロ）を記入する。
- ④ 試合開始の時刻（当該コートに入った時点、厳密でなくてもよい）を記入する。

(2) マッチ（試合）中

- ① 20点オールになったらスコアの記入してある右の欄に斜線を引く。
この斜線の右側から延長ゲームのスコアを続けて記入する。
- ② W（警告:WARNING）、F（不品行な振る舞い:FAULT）、D（失格:DISQUALIFIED）、I（怪我:INJURY）、S（中断:SUSPENDED）、キケン（棄権:RETIRED）、R（レフェリーコールをした）、C（サービスコートの間違い訂正）、
O（オーバールールを適用「コレクション」）を該当のスコアの右の空欄に記入

(3) ゲーム終了時

- ① 最終得点欄から、一行空けて、終了したゲームのスコアを、サイドの延長欄に記入し、スコアの間にはスラッシュを入れて、丸で囲む。
- ② 終了したスコアを上段の決められた欄に記入。
- ③ 必要ならサーバーに「S」、レシーバーに「R」を変える。

(4) マッチ（試合）終了時

- ① 勝者に署名をもらう。
- ② 終了したスコアを上段の決められた欄に記入し、勝ったサイドのプレーヤーの名を大きく丸で囲む。

(5) マッチ（試合）終了後

- ① 「ゲーム」のコールの時に計時を開始したストップウォッチの時間から逆算し、厳密に試合終了時刻を記入する。
- ② 試合時間、使用シャトル数を記入する。
- ③ スコアシートの主審署名欄にサインする。
- ④ 技役員長のチェックを受け、スコアシートを進行に渡す。