

# BADMINTON

## 21 RALLY POINT SYSTEM

P2 第1章 新ルール早わかり

2 1点ラリーポイントの基本ルール

知っておきたい主な新ルール

P4 第2章 競技規則

P12 第3章 サービス順序の覚え方

P13 第4章 主審の主な審判用語

P14 第5章 審判の仕方

P16 審判用紙

# 第1章 新ルール早わかり

## 2 1点ラリーポイントの基本ルール

- ① ラリーポイント  
ラリーに勝ったサイドが得点し、1ゲームは21点。  
2ゲーム先取したほうが勝ち
- ② 20-20のとき  
その最初に2点リードしたほうが勝ち
- ③ 29-29のとき  
30点を先に取ったほうが勝ち
- ④ エンドの交替  
各ゲーム間と、ファイナルでどちらかが11点を取ったとき
- ⑤ インターバル  
各ゲームとも一方が11点の時点で60秒以内、ゲーム間は120秒以内

## 知っておきたい主な新ルール

- ① サービスフォルト  
サービスのフォルトのうち、いわゆる「アバブ・ザ・ハンド」の規定について。  
これまでは、「サーバーの持つラケットヘッドがラケットを持つ手よりも下になければいけない」と決まっていたが、今後はそれが緩和され、シャフトの向きが下を向いていればいいことになりました。この変化によって、従来よりも攻撃的なサービスを打つことができるようになるかもしれません。  
サービス権を持っていれば得点を取られないというこれまでのルールに比べ、サービス権を持っていても得点される新システムでは、サーバーが明らかに不利になります。そのため従来の制約を多少取り払ったというわけです。
- ② アドバイス  
シャトルがインプレーでないなら、試合中でもアドバイスを受けられます。つまり、ラリー中でなければ、選手はコート外のコーチから助言してもらっても構わないのです。ただし、インプレーのときはコート外からどんなアドバイスもしてはいけませんので、コーチの方は注意してください。
- ③ 主審の権限  
主審は、もし線審が明らかに間違った判定をしたと確信する場合は、その判定を変更できます。これまでは線審が「イン」と判定すれば、明らかに「アウト」に見えても、その判定が最終のものでした。しかし今後はそうしたケースで、主審が判定を変更できます。
- ④ 隣のシャトル  
隣のコートからシャトルが入ってきたとき、これまでは主審が気づいたら自動的に「レット」とされました。今後はプレーヤーが気づいていないとき、またはプレーヤーの邪魔になったり注意をそらしていないと主審が判断したときはレット

とはなりません。ただしプレーヤーは、主審が「レット」とコールするまでは、シャトルに気づいたり、注意をそらされたりしても、勝手にプレーを中断してはいけません。それは従来どおりです。

⑤ 汗拭き・ドリンク

ゲーム中、汗を拭いたり水を飲む際には、通常、これまでどおり主審に許可を求めなくてはなりません。スコアが何点であっても、選手は許可を求めることができ、主審が必要と認めれば汗を拭いたり水を飲むことができます。

ただ、たとえばモップでコートを拭いている時間を使ってとか、シャトルを交換する際とか、それによってプレーを止めないすばやいものであれば、許可を求めなくてもかまいません。とはいえ、黙認するかどうかは主審の判断になります。ちなみに、もしコートにモップ掛けが必要なときは、選手はモップ掛けが終わる前までに、コートに戻っていなければいけません。

⑥ 歩き回るのはNG

プレーを遅らせようとして、コートのなかを不必要に歩き回るようなことは許されません。これはいままでも許されないことではあったのですが、競技規則の条文に具体例としては示されていなかったため、実際には見逃されることも多かったようです。しかし今後は明文化されましたので、イエローカードやレッドカードが出されやすくなるでしょう。

⑦ シャトルの交換

シャトルの交換が必要かどうかは、主審が決定します。これまでは選手同士が合意すれば、主審は認めていたのですが、今後は主審の判断で、選手同士が交換を求めてもそれを拒否できます。無駄遣いを減らし、試合時間をむやみに引き延ばさないようにすることが目的といわれています。

⑧ 審判員の責務等

(1) サービスジャッジが任命されていても、主審が必要なら、サービスフォルトをとってもよい

(2) サービスオーバーのとき、必要なら主審は、手で新しいサーバーと正しいサービスコートを示す。「〇〇さん、右側（左側）よりサービスです」と声に出して言うのもOK

(3) サービスジャッジが任命されているとき、サービスジャッジはインターバル中に、コートにモップ掛けが必要か確かめる。また、1ゲームと2ゲームの間、2ゲームと3ゲームの間には、インターバルボードをネット下中央に置く。

(4) 近隣のコートからシャトルが飛んできたとき、邪魔になったり、気をひかないようなら「レット」は、コールしない。

(5) 給水などのためにコートから出ることができるのは、許可されたインターバルのみ。もし、プレーを止めないのであれば、手を拭くのは許される。モップ掛けのときは、プレーヤーは終わるまでコート内にいることとする。ただし、主審が必要と認めた場合はインターバル以外でも汗拭き（給水）は許可する。

(6) シャトル交換：主審がシャトルの状態が悪いときのみ交換を許可する。

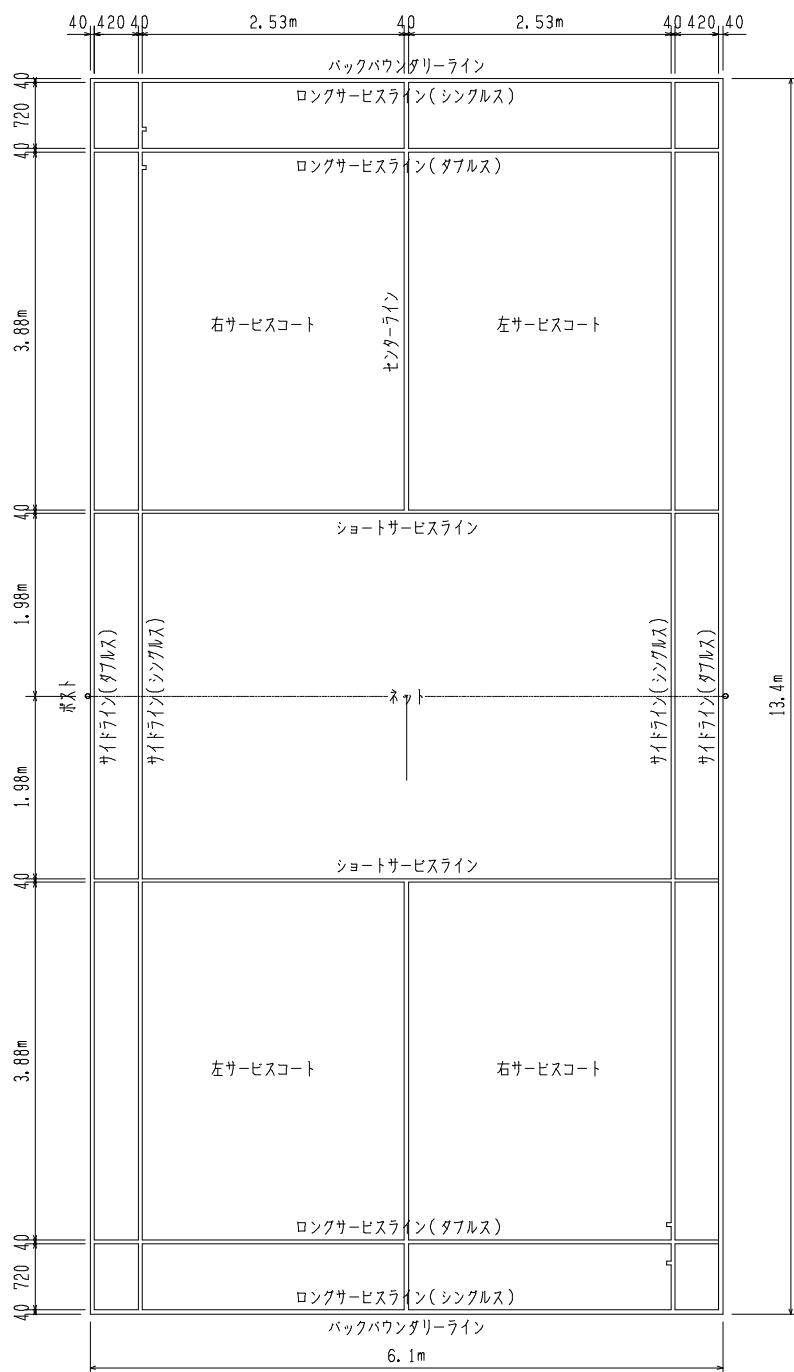
## 第2章 競技規則

### 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1.55mとする。

#### A (シングルス・ダブルス両用のコート)



対角線の長さ ダブルス 14.723m  
対角線の長さ シングルス 14.366m

## 第2条 シャトル

### 第2項 天然の羽根をつけたシャトル

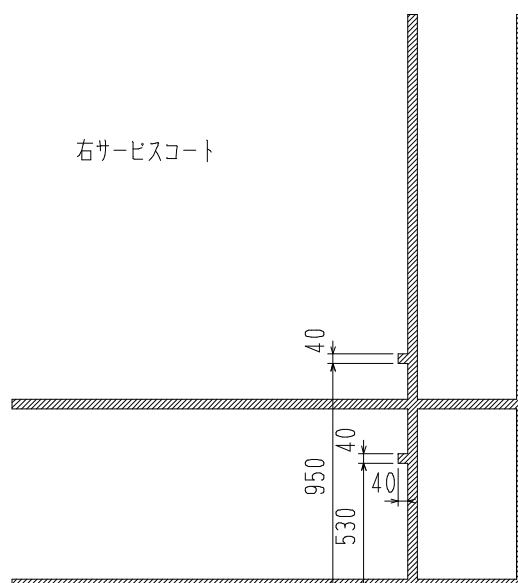
- (1) シャトルは16枚の羽根を台に取り付けたものとする。
- (2) 羽根の長さは、先端から台の上まで、62mmから70mmの範囲の同じ長さでなければならない。
- (3) 羽根の先端は直径58mmから68mmの円形になるようにする。
- (4) 羽根は糸または他の適切な素材でしっかりと縛りつける。
- (5) 台の直径は25mmから28mmで、底は丸くする。
- (6) シャトルの重さは、4.74gから5.50gとする。

## 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あるようにして、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。

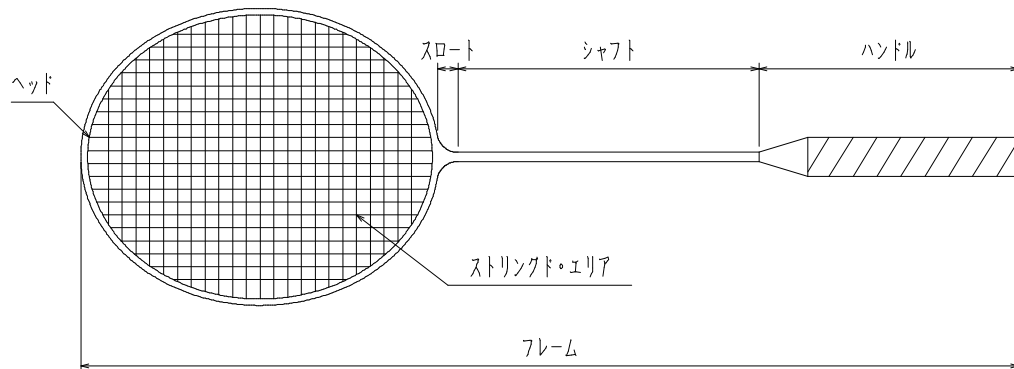
## B ダブルスコートのオプションルテストイングマーク



## 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・・・各部位の名称は図Cのとおりである。

## C



### 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、そのコートのもちらかのエンドを選ぶ。

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。

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。

(20点オール、29点オールを除く)

第3項 ラリーに勝ったサイドが得点をする事ができる。……

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。

(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。

### 9条 サービス

第1項 正しいサービスとは

(1) ……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を判定基準となる。

- (2) サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコートの中にサービスコートの境界線触れずに立つものとする。
- (3) 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。
- (4) サーバーは、ラケットで最初にシャトルの台（コルク部）を打つものとする。
- (5) サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体がサーバーのウエストより下にななければならない。ここでいうウエストとは、肋骨の一番下の部位の高さで、胴体の周りの仮想の線とする。
- (6) サーバーが持つラケットのシャフトは、シャトルを打つ瞬間に水平より下向きでなければならない。
- (7) サーバーのラケットは、サービスを始めてから・・・なされるまで・・・前方への動きを継続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（レットとなる）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。

### フォルトの種類

競技規則第9条第1項(1)、(7)に違反したとき



フット フォルト→



競技規則第9条第1項(2)、(3)に違反したとき



競技規則第9条第1項(4)に違反したとき

アバブ ザ ウェスト→



競技規則第9条第1項(5)に違反したとき



競技規則第9条第1項(6)に違反したとき

←アバブ ザ ハンド

## 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。
- (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。

### 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時、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時、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

- (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ブしてもよく、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、ラリーが終わって得点を加えた後に、その間違いを訂正し、スコアはそのままとする。

## 第13条 フォルト

第1項 サービスが正しくない場合

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) ネットを超えた後、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
- (2) ネットを通ぬけるか、ネットの下を通ったとき
- (6) コート外の物または人に触れたとき
- (8) 同じプレーヤーによって2回連続して打たれたとき。しかし、ラケットヘッドとストリングド・エリアで、1回のストロークで連続して打たれるのは「フォルト」ではない。

**第4項 インプレーで、プレーヤーが**

- (1) ラケット、身体または着衣で、ネットまたはその支持物に触れたとき
- (2) ラケットまたは身体で、ネットの上を越えて、少しでも相手のコートを侵したとき。また、インプレーで、ラケットとシャトルとの最初の接点が、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14条 レット**

第2項 次の場合は「レット」である。

- (1) レシーバーの体勢が整う前にサーバーがサーブしたとき
- (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 ネットを超えた後、ネットにひっかかったとき
- (6) 線審が判断できなくて、主審も判断できないとき

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とき**

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。

### 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。

### 第5項 アドバイスとコートを離れることについて

- (1) シャトルがインプレーでないときに限り、プレーヤーはマッチ中、指定された着席しているコーチや監督から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、マッチ中、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てはならない。
- (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
- (4) ラケットや身体でネットなどのコート施設を叩くとか、耳障りな掛け声や叫び声を発するなど、競技規則を超えた不品行または不快な行動

### 第7項 違反に対する処置

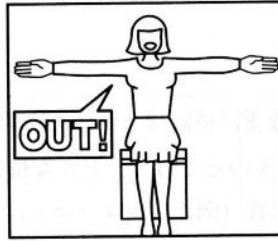
- (1) . . . . .いかなる違反に対しても、主審は次の処置をとる
  - ① 違反したサイドに警告をする
  - ② 一度警告を受けた後、再び違反した場合は、そのサイドをフォルトにする。 . . . . .

## 第17条 審判員の責務と処置すべき訴え

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。

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。

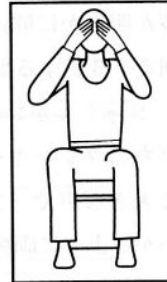
第4項 線審は、担当ラインについてシャトルが「イン」か「アウト」かを判定する。



シャトルがコート外に落ちたとき



シャトルがコート内に落ちたとき



判定ができなかったとき

第5項 審判員の判定は、その審判員の責任とするすべての事実に関して最終のものである。ただし、主審は、もし線審が明らかに間違ったコールをしたと確信する場合には、線審の判定を変更することができる。

・・・「コレクション イン」「コレクション アウト」

第6項 主審は

- (1)・・・「フォルト」または「レット」が起きたときこれをコールする。
- (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) 競技役員長（レフェリー）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することができる。
- (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、あるいは「レット」とする。
- (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。（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、マッチの終わ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 3 その他のスコアリングシステムによるゲーム

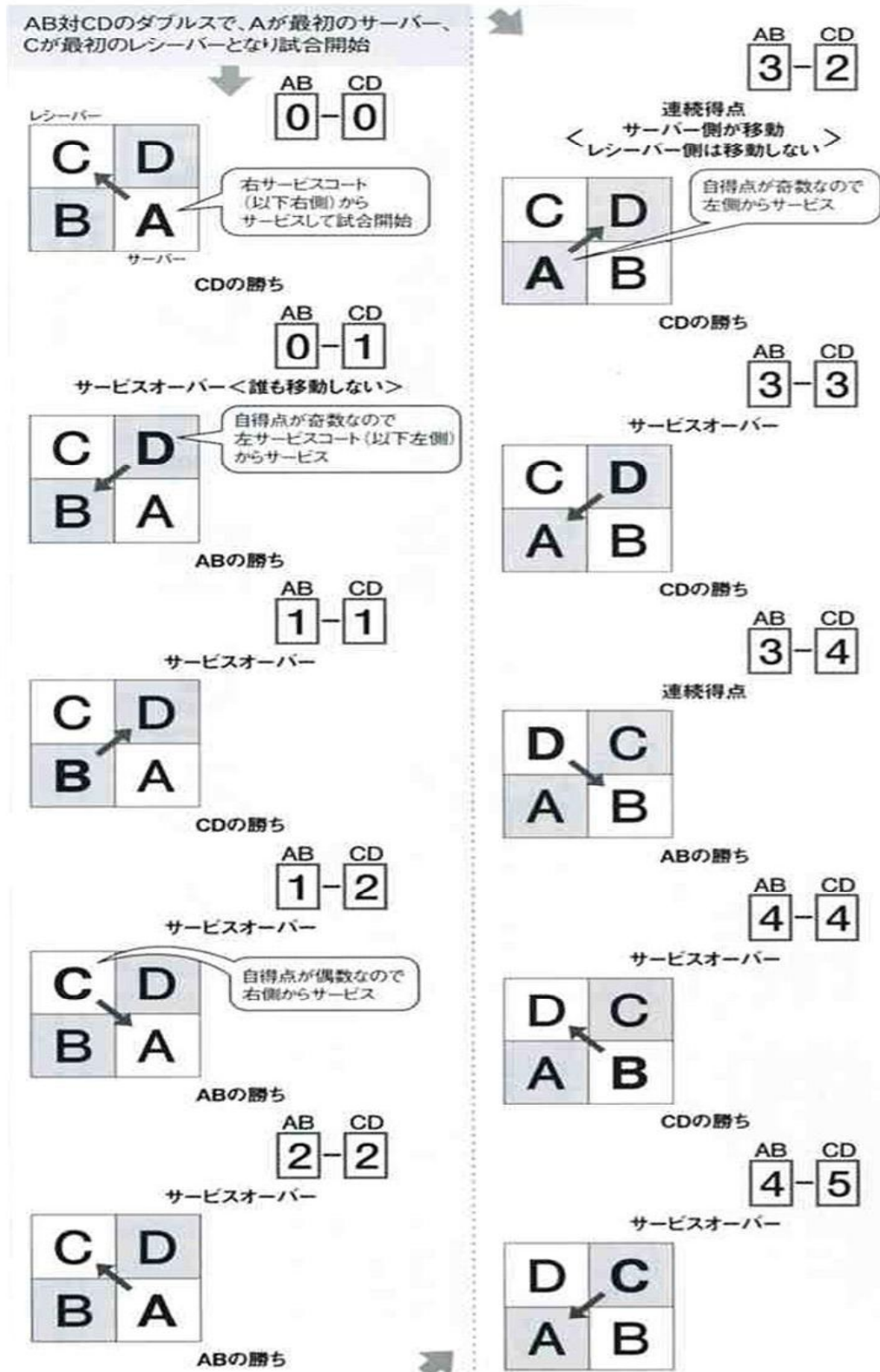
マッチは、前もって定めがあれば次の1か2で行うことが許される。

1. 21点の1ゲームマッチ（ラリーポイント制）
2. ダブルスと男子シングルスの場合は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（旧ルール）

### 第3章 サービス順序の覚え方

#### A & B対C & Dのダブルスマッチ（試合）の進め方

##### サービス順序の例



## 第4章 主審の主な審判用語

プレーヤを紹介するとき (1)シングルスするとき  例 Xさんがサーバーの場合 (2)ダブルスするとき  例 Wさんがサーバーで、Yさんがレシーバーの場合	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) (言いながら右、左を指す) Xさん トゥサーブ オンマイライト Wさん Xさん A(チーム名) オンマイレフト Yさん Zさん B(チーム名) (言いながら右、左を指す) Wさん トゥーサーブ トゥ Yさん
マッチ(試合)を始めるとき	ラブオール、プレー
フォルトが起きたとき レシーバーのフォルト サーバーのフォルト サービスジャッジがフォルトとコールしたとき	フォルト(コールするときしないときの区別) フォルト レシーバー  サービスフォルト コールド
レットにするとき	レット
サービングサイドがラリーに負けて、 相手側のサービスになるとき	サービスオーバー
(1)スコアをコールするとき 例1 サービングサイドのスコアが9、 レシービングサイドのスコアが4 例2 6対6の同点 (2)第1ゲーム(または第2ゲーム)で、 一方のサイドのスコアが11点に達したとき(11-10) (3)60秒のインターバルで40秒経過 (4)インターバルが終わるとき (5)サービングサイドが20点に達したとき 最初の機会に ①サービングサイドがあと1点でゲームが 終了するとき(20-15の場合) ②サービングサイドがあと1点でマッチ (試合)が終了するとき (6)スコアが20点オールになったとき (7)一方のサイドのスコアが29点に達したとき (29-28の場合) (29-29の場合)	ナイン フォー  シックスオール  11-10 インターバル コート(番号)、20秒(2回繰り返す) 11-10 プレー  ゲームポイント 例 20ゲームポイント15 マッチポイント 例 20マッチポイント15 20オール  29ゲームポイント(またはマッチポイント)28 29ゲームポイントオール(またはマッチポイントオール)
第1ゲームが終了したとき 例 Xさん A(チーム名)が21対19で勝った  120秒のインターバルで100秒経過	ゲーム(ストップウォッチを押す) ファーストゲーム ワンバイ Xさん A(チーム名) 21-19 コート(番号)、20秒(2回繰り返す)
第2ゲームを始めるとき 第2ゲームが終了して、第3ゲームになる 例 第1ゲームで負けたYさん B(チーム名)が 30対29で第2ゲームに勝った	セカンドゲーム、ラブオール、プレー セカンドゲーム、ワンバイ Yさん B(チーム名) 30-29 ワン バイ オール
第3ゲームを始めるとき 第3ゲームで一方のサイドが11点になったとき相手は7点 60秒インターバル後のプレー開始に マッチ(試合)が終わったとき 例 Xさん A(チーム名)が21対19、 29対30、21対17でマッチ(試合)勝った	ファイナルゲーム、ラブオール、プレー 11-7 インターバル チェンジエンズ 11-7 プレー ゲーム、マッチ ワンバイ Xさん (Aチーム名) 21-19、29-30、21-17
プレーを中断するとき	プレー イズ サスペンデッド (プレーを中断します)
棄権するかを尋ねるとき 一方のサイドが棄権してマッチ(試合)が終了したとき 例 Yさんが棄権して、Xさんがマッチに勝った 一方のサイドが失格してマッチ(試合)が終了したとき  例 Yさんが失格して、Xさんがマッチに勝った	アユーリタイアリング(棄権しますか) Yさん B(チーム名)リタイアド(棄権) マッチ ワン バイ Xさん A(チーム名)(全スコア) レフェリーよりブラックカードをもらい失格者を呼び、 右手で頭上に挙げコールする Yさん B(チーム名)ディスクオリファイド(失格) マッチ ワン バイ Xさん A(チーム名) 21-0、21-0
主審の判定で、線審が明らかに間違った判断をした場合 もしシャトルが「イン」ならば もしシャトルが「アウト」ならば マッチ(試合)を始める前、主審は ◎チェック (得点表示、ポスト、ネット、サービスジャッジ、ラインジャッジの位置、シャトル、ユニフォーム)	コレクション イン コレクション アウト

## 審判の仕方

B 三谷						3										5
A 横井	S	0	1	2					4							
X 須川	R	0					3	4								
Y 浜中				1	2					5	6	7	8	9	10	11

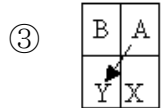
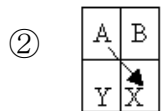
①                      ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ . . . . . ⑨

① (選手集合させトス)

集合した双方の選手の名前を確かめ、トスをさせ、勝った側に、サービス権・レシーブ権またはエンド権のどちらかを選ばせる。負けた側は残った権利となる。

② (紹介とゲームのはじまり)

オンマイライト三谷さん横井さん on my right .....  
 オンマイレフト須川さん浜中さん on my left .....  
 横井さんトゥーサーブトゥー須川さん to serve to .....  
 21点1ゲームマッチ twenty one points one game match  
 ラブオールプレイ love all play



③ワンラブ※1 one love

④ツーラブ two love

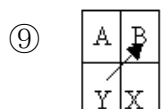
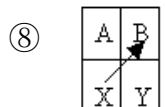
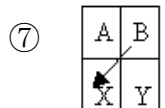
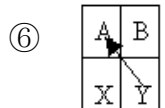
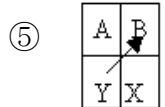
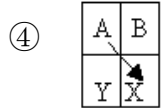
⑤サービスオーバー ワントゥー※2 service over, one two

⑥トゥーオール two all

⑦サービスオーバー スリートゥー※3 service over, three two

⑧サービスオーバー スリーオール service over, three all

⑨イレブンフォー インターバル eleven four interval



- ※1 サーバーがラリーに勝った時のみサーバーがサービスコート替えてサーブする。
- ※2 サービス権が来たとき、自分たちの点が偶数であれば右の選手が、奇数であれば左の選手がサービスをする。
- ※3 サービス権はそれぞれのサイドで1本ずつ。(サービス権がなくなるまで続行する)









