

ルールおよび審判用語（コール）について

○ 最初にトスをします。勝った方が、①「最初にサービスをするか、レシーブをするか」②「マッチ開始の時、そのコートの方のどちらのエンドを選ぶか」のいずれかを選びます。※トスに勝ったチームが「レシーブ」を選んだ場合、トスに負けたサイドは、自動的に「サーブ」をすることになり、また、エンドも選ぶことができる。

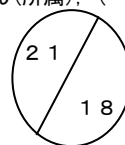
○ プレーヤーの発表と試合を開始するとき ※審判用紙に試合開始時間を記入
「レディース・アンド・ジェントルメン、オンマイライトAさんアンドBさん（所属）、アンド、オンマイレフトCさんアンドDさん（所属）」（言いながら、右・左を指す）
（ダブルスの場合）Aさん、トゥー・サーブ・トゥーCさん、
（シングルスの場合）Aさん、トゥー・サーブ「ラブ・オール・（間）プレー」
「ラブ・オール」で間を取り、線審が着席してから、「プレー」とコールする。
※「ファーストゲーム・ラブオール・プレー」とはコールしない。
※シングルスは、R（レシーバー）を書かない。S（サーバー）のみ。4行の審判用紙でも2行しか使わないこと。

○ サービングサイドが勝ったとき…「（スコア）」
スコアのコールは、必ずサービングサイドの方から先にコールする。
スコアをコールするとき、ポイント11-8と「ポイント」を付けてしまう生徒がいるが間違いです。また、「11-8です」と言うように、「です」を付けると丁寧なようだが、審判用語としては正しくない。「11-8」というようにコールすること。コールをしながらスコアを書く生徒がいるが、さきにスコアを書いてからコールをすること。書いているうちにサーブを始めてしまう選手があり、間違いのもとになる。また、途中で混乱してスコアがわからなくなったときは一度試合を止めて選手にも確認する。そのまま進めると、取り返しのつかないことになる。

○ レシービングサイドが勝ったとき…「サービス・オーバー、（スコア）」
11点目が入った時点でストップウオッチを押す。「11-（ ）、インターバル」（40秒経過したら）「第○コート20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。インターバル後、ゲームを再開するときは、スコアの後に、「プレー」とコールする。※今回は6オールプレーなので、どちらかのサイドが14点を取った時点でインターバルを取る。

○ どちらかのサイドがあと1点取ればそのゲームが終わるとき
どちらかが20点になったら「20ゲームポイント（レシービングサイドの得点）」とコールする。※スコアが20-20になったときは「20オール」とコールし、次の欄に斜め線を入れる。2点差がついた時点で「ゲーム」となる。
「20-20」になって以降も、「21-ゲームポイント20」「22-ゲームポイント21」とずっと「ゲームポイント（マッチポイント）」を付けてコールしてしまう生徒がいるが間違い。20点以降で「ゲームポイント」を付けるのは、どちらかのサイドが29点になったとき、または両方が29点になったときだけ。

○ ゲームが終わったとき
21点目が入ったら「ゲーム」（すぐ時間を計る）「ファーストゲーム・ワン・バイ（ ）さん（所属）、（ ）21-（ ）」「インターバル」「チェンジ・エンズ」
（1分40秒経過したら）「第○コート20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。
※第1ゲームが終わると、右の図のように得点・斜め線・○で囲むが、
その得点の前に二重線は引かない。それは古い審判用紙の書き方。



○ 第2ゲームを始めるとき
「セカンドゲーム、ラブオールプレイ」
ゲームカウントが1対1になるときに「ゲーム」（すぐ時間を計る）「セカンドゲーム・ワン・バイ（ ）さん（所属）、21-（ ）」「ワンゲーム・オール」「インターバル」「チェンジ・エンズ」（1分40秒経過したら）「第○コート20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。

○ 第3ゲームを始めるとき
「ファイナルゲーム、ラブオールプレイ」
ファイナルゲームではどちらかのサイドが11点を取ったら「インターバル」「チェンジ・エンズ」とコールする。

○ サービングサイドがあと1点取ればその試合が終わるとき
「（サービングサイドの得点）マッチポイント、（レシービングサイドの得点）」
延長戦が続き、29点オールになったら「29ゲーム（マッチ）ポイントオール」とコールし、30点目を得点したサイドがそのゲームの勝者となる。

○ 試合が終わったとき ※審判用紙に試合終了時間を記入
 勝敗が決まるとき→「2 1 マッチポイント・()」「ゲーム、マッチ・ワンバイ・AさんアンドBさん(所属)」
 スコア(例えば 21 - 18, 17 - 21, 21 - 10)をコールして勝者サインをしてもらう。コロナ禍になってからは、主審が勝者サインをしてから、勝者に確認してもらうという形をとることが多い。

【主審】

- フォルトが起きたとき…「フォルト」
- 主審が、線審が明らかに間違った判定をしたと判断したとき
 - ① インであるのに、アウトと判定した…「コレクション イン」
 - ② アウトであるのに、インと判定した…「コレクション アウト」
- コートを離れる場合、主審の許可が必要です。
 - ・汗拭き、水分補給、ラケットの交換(ラケットはガットが切れた場合でも主審の許可が必要。交換後にシャトルの試打はできない) ※ただし、ラリー中は主審の許可なく交換可能。
 - ・汗拭き等は「体力回復を図っている」と主審が判断した場合は許可されない場合がある。
 - ・シャトルの交換は主審の判断です。

○サービスラインは主審の判断なので線審に聞いてはいけない。
 また、線審はフォルトに関する主審の判定に先行するコールをしてはならない。(例えばシャトルがプレーヤーや着衣に当たったり、ラケットに当たったりしたときなど、以下のそれが明らかであっても、主審の判定に先行するコールをしてはならない) ※審判によっては、合図を決めておくことはあるようです。

【間違えやすいコール】

〈正〉	〈誤〉
セカンドサーバー	セカンドサービス
チェンジ・エンズ	チェンジ・コート
ゲームオール	セットオール
サービス・オーバー	チェンジ・サーブ
第〇ゲーム	第〇セット
イン	インサイド
アウト	アウトサイド
レット	ノーカウント
ゲーム	ゲームオーバー

○上にも書いてありますが、「セットカウントが…」とか「第1セットが…」というように、セットと言う指導者もかなりいます。バドミントンに「セット」はないので気を付けましょう。

【間違えやすいジャッジ】

- サービス以外のラリー中のシャトルが、ネットを超えてネットに乗る、ネットにかかる。 ⇒レット
- 天井にワイヤーや突起物があるときは、会場特別ルールとする。
 ⇒「サーブはレット、ラリー中はフォルト」にすることが多い。
- ネットに当たって、落ち始めた瞬間にインプレーでなくなる。その後でタッチネットがあっても関係なし。
- ポストの上をシャトルが通らなかった⇒ポスト外を飛行した時点でフォルト。
- ラケットに当たったシャトルが、ネット方向以外(真横や後ろ)に飛んだ時点でフォルト。
- ネット前に上がったシャトルを相手が打とうとする瞬間に、バレーのブロックのようにラケットを上げて相手のスイングを妨害するとフォルト。

【服装】

○色付きのユニフォーム・短パンは日本バドミントン協会審査合格品でなければならない。ただし、白であればメーカーも問われず、ユニフォームとして着用できる。(※長袖でもOK)
 今大会(福山地区大会)は、1年生は学校の体操服もユニフォームとして着用できる。