

# 新ルール改訂版

## 21PX3G ラリーポイント制

新スコアシートの記入法

新スコアシート参考例 委付

平成18年10月1日付、正式採用の表記新ルール改訂版・(概要)を作成致しました。これはIBFが5月6日に配付した資料に基づいて作成したもので、今後IBFが発刊する(8/1予定)正式な競技規則書の内容を確認するまでは、本会の新競技規則書(赤本)の集発刊はできません。よって、施行日前にこの新ルールを採用される場合は、暫定的にこの『改訂版』を参考に運営して戴きたくお願い申し上げます。

尚、これはあくまでもルールの概要を(審判法を含め)とり急ぎ作成したものであり、正規の編集委員会を通して検討しておりませんので、翻訳の仕方や日本語の表現法に、疑問に思われる方もいらっしゃる上はと思いますが、何卒ご容赦の程お願い申し上げます。

平成18年6月20日

文責:(財)日本バドミントン協会

事業本部長

競技審判委員会委員長

高橋英夫

21Px3G（ラリーポイント制）MAX30P

21Px3G（ラリーポイント制）の場合の試合形式概要

1 定義に関連したもの

(1) ストローク：プレーヤーのラケットの前方への動き

2 競技規則に関連したもの

(1) 21点を先取したサイドがそのゲームでの勝者となる。(7.2)

ただし、20オール、29オールの場合を除く。

(2) ラリーに勝ったサイドが、1点ずつ得点する。(7.3)

(3) スコアが20点オールになった場合には、その後2点差の得点をしたサイドがそのゲームでの勝者となる。(7.4) そのとき、主審は、「20オール」とコールする

(4) 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。(7.5) そのとき、主審は、「29ゲーム（マッチ）ポイントオール」とコールする

(5) エンドの交替(8.1.3)

第2ゲームを終了したとき(第3ゲームを行う場合)：表現の変更

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。

(6) サービス(9.1)

サービスの「不当な遅延」の規程：サーバーのラケットヘッドの後方への動きが完了したら、すぐにサーブしないと、サービスの不当な遅延とみなされる。

この判定は、主審もサービスジャッジもできる

ウエストラインの規程：ウエストとは助骨の一番下の部位の高さで、胴体の回りの架空の線。

サーバーの持つラケットヘッドとラケットを持つ手との位置関係の記述と図が削除された：シャフトの向きのみ。

(7) シングルのスコアリングとサービング(10.3)

サーバーがラリーに勝ったとき、そのサーバーは1点を得る(10.3.1)。そして同じサーバーがもう一方のサービスコートから、再びサーブする。

レシーバーがラリーに勝ったとき、そのレシーバーの方が1点を得る。

そしてそのレシーバーが新サーバーとなる(10.3.2)。

(8) ダブルスのスコアリングとサービング(11.3)

サービスは、それぞれのサイドで1回のみ、ラリーに負けるまで続ける。

ダブルスでは、今までのようなセカンドサービスはなくなった。

サービングサイドがラリーに勝ったとき、そのサイドは1点を得て、同 - サーバーがサービスコート

を替えてサービスを行う。(11.3.1)

レシービングサイドがラリーに勝ったとき、そのサイドにサービス権が移動し、同時にそのサイドは1点を得て、新しいサービングサイドとなる。そして、次のサービスを行う。(11.3.2)

そのとき、自得点が偶数なら右の、奇数なら左のサービスコートから、その位置にいるプレーヤーがサービスを行う。(11.1)

サービスの連続(順番)(11.4)

ゲーム始まりのサーバー 最初のレシーバーのパートナー 最初のサーバーのパートナー 最初のレシーバーへ

(9) サービスコートの間違い(12.1): かなり省略された

サービスやレシーブの順番を間違えたとき

間違ったサービスコートからサーブしたりレシーブしたとき

もしサービスコートの間違いが見つかったときは、間違いは訂正することとし、(その時の)スコアはそのままとする。(12.2)

(10) インターバル(16.2): コーチ、アドバイス、コートから離れることができる

各ゲーム中に、どちらか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

第1ゲームと第2ゲームの間と第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

(11) アドバイスとコートを離れること(16.5)

シャトルがインプレーでないときのみ、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

プレーヤーはインターバルを除き、マッチ(試合)が終了するまで、主審の許可なしにコートを離れてはならない

(12) 違反に対する処置(16.7)

どちらか一方のサイドが不品行な振舞いをした場合の手続きは現行どおり。ただし、1度「フォルト」を受けた後、再び違反し、2度目の「フォルト」を受けた場合、不品行な振舞いを続けたとして、競技役員長(レフェリー)により、失格させられることがある。

(13) 主審によるオーバーラールの適用(17.5)

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

### 3 公認審判員規程 - 審判員心得 - に関連したもの

(1) 審判員と判定

サービスジャッジと線審の変更: 競技役員長(レフェリー)のみが判断してできるようになった。

主審によるオーバーラールと線審の変更: 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。そして、もし、線審の変更が必要な場合には競技役員長(レフェリー)を呼ぶ(2.4)

(2) マッチ(試合)を始める前

ポストがダブルスのサイドライン上にあるかを確認する(3.1.3)

(3) マッチ(試合)中

サービスのとき、サービスジャッジが任命されているときは、レシーバーを特に注目する。もし必要なら、主審も、サービスフォルトをコールしてもよい(3.3.1.3)

どちらかのサイドがラリーに負けてそれによりサービスを続ける権利を失ったときに、「サービスオーバー」とコールし、続いて新しいサービングサイドのスコアを先にコールする: もし必要なら、同時に、適当な手で新しいサーバートと正しいサービスコートを指す(3.3.2)

サービスジャッジによってコールされたサーバーの「フォルト」は、「サービスフォルトコールド」とコールすることで主審に認められることとし、そしてまた、主審は、「フォルトレシーバー」とコールすることでレシーバーの「フォルト」をコールする(3.3.4.1)

それぞれのゲーム中、どちらかのサイドのスコアが11点になったなら、拍手喝采にかかわらず、場合によっては「サービスオーバー」とコールして、11点目のラリーが終了したらすぐにスコアをコールし、続いて「インターバル」とコールする。これはインターバルの始まりとなる。それぞれのインターバルでは、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、インターバル中確実にコートにモップ掛けをする(3.3.5)

各ゲーム中に、どちらかのサイドが11点になったときのインターバルで、40秒経過したら、「【必要ならばコートナンバーをコールし】20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。(3.3.6)

第1ゲームと第2ゲーム中の、そして第3ゲームでプレーヤーがエンドを替えた後のインターバルでは、どちらのサイドも同時にコーチが2人までコートに入ってきてよい。そして、主審が「20秒」とコールしたら、コートを離れるものとする。(3.3.6)

インターバル後、ゲームを再開するときは、スコアを繰り返した後に、「プレー」とコールする。

もし、プレーヤーがインターバルを要求しないときは、インターバルなしでそのゲームでのプレーを続けることとする。

延長ゲーム(3.3.7)

・リードしているサイドが20点になったときは、それぞれのゲームで、「ゲームポイント」または「マッチポイント」と適切にコールする。(3.3.7.1)

・どちらかのサイドのスコアが29点になったときは、それぞれのゲームでそしてそれぞれのサイドに、「ゲームポイント」あるいは「マッチポイント」と適切にコールする。(3.3.7.2)

各ゲームの終わりには、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、第1ゲームと第2ゲームの間、第2ゲームと第3ゲームの間はインターバルボードをネット下中央にせく。(3.3.8)

11点のときはインターバルボードを置く必要はない。

第1ゲームと第2ゲームの間と第2ゲームと第3ゲームの間のインターバル時には、主審は何のコールもしない。そして、100秒経過したら、(3.3.9)

「【必要ならばコートナンバーをコールし】20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。

「上記2つのゲーム間のインターバルでは、どちらのサイドもコーチが同時に2人までコートに入ってきてよい。これはプレーヤーがエンドを替えた後入り、主審が「・・・20秒」とコールしたら、コートを離れるものとする。

第3ゲーム、あるいは1ゲームマッチでは、先行しているサイドのスコアが11点になったときは、適当ならば「サービスオーバー」とコールして、スコアをコールした後に「インターバル：チェンジエンス」とコールする。そして、インターバルの後、ゲームを続けるには、スコアを繰り返した後に、「プレー」とコールする。(3.3.11)

(4) 主審によるオーバーラールの適用(3.4.2)

もし、主事の考えで、線審が明らかに間違った判定をした場合、主審はつぎのコールをする：

「コレクションイン」【もし、シャトルが「イン」ならば】、または(3.4.2.1)

「コレクションアウト」【もし、シャトルが「アウト」ならば】(3.4.2.2)

(5) シャトルが近隣のコートから侵入してきたとき、自動的に「レット」とみなさないこと。主審は、もし、シャトルが次のような侵入した場合「レット」をコールしない。(3.5.2)

プレーヤーが気づかなかったとき (3.5.2.1)

プレーヤーの邪魔になったり、注意をそらしたりしないとき(3.5.2.2)

(6) プレーヤーがコートを離れること(3.5.4)

プレーヤーが、インターバル中をのぞき、主審の許可なくコートを離れないようにする(3.5.4.1)  
ゲーム中、プレーヤーは、もしプレーの継続に支障がなければ、主審の判断で、すばやいたオルの使用や給水が許可されることがある。(3.5.4.3)

もし、コートにモップ掛けが必要なときは、プレーヤーはモップ掛けが終わる前までには、コート内にいること。(3.5.4.4)

#### (7) 遅延と中断(3.5.5)

プレーヤーが、プレーを故意に遅らせたり中断したりさせないようにする。コートの周りを不必要に歩き回ったりするようなことはどんなことでも許されない。

#### (8) コートの外からのアドバイス(3.5.6)

シャトルがインプレーのとき、コートの外からのどんな種類のアドバイスも絶対にしてはならない。(3.5.6.1)

そして、次のことに注意すること:(3.5.6.2)

- ・ コーチは、指定された椅子に着席するものとする、許可されたインターバル間をのぞき、マッチ(試合)中、コートのそばに立ってはいけない。
- ・ コーチが、プレーヤーの注意をそらしたり、プレーを混乱させるようなことがあってはならない。もし、主審が、コーチにより、プレーが混乱させられたり、相手サイドのプレーヤーの注意がそらされたりしたと判断したならば、「レット」をコールする。そして、すぐに競技役員長(レフェリー)を呼ぶ。競技役員長(レフェリー)は関係するコーチに警告を宣する。(3.5.6.3)

もし、そのようなことが再び起こったならば、競技役員長(レフェリー)はそのコーチを、必要なら、競技場から出てもらうかどうか適切な行動を取る。

#### (9) シャトルの交換(3.5.7)

マッチ(試合)中のシャトル交換は、不公平であってはならない。シャトルの交換が必要かどうかは、主審が決定する。(3.5.7.1)

#### (10) マッチ(試合)中のけがまたは病気(3.5.8)

マッチ(試合)中のけがや病気には、慎重かつ適切に処置をする。主審は この問題についてできるだけ早く決断しなければならない。もし必要なら、競技役員長(レフェリー)をコートに呼ぶ。(3.5.8.1)

競技役員長(レフェリー)は、医療役員やその他の人をコートに呼ぶ必要があるかどうかの判断を下す。医療役員は、プレーヤーを診察し、プレーヤーにけがや病気の様子を知らせる。そして、もし出血がある場合、出血が止まるまであるいは傷が保護されるまでゲームを遅らせる。(3.5.8.2)

競技役員長(レフェリー)は主審にプレー再開の指示をする。そのため、主審は、レフェリーに経過時間を報告する。(3.5.8.3)。

#### (11) プレーの中断(3.6)

プレーを中断しなくてはならないときは、「ブレイズサスペンディド(プレーを中断します)」とコールし、そのときのスコア、サーバー、レシーバー、正しいサービスコートとエンドを記録する。再び始めるときは、中断した時間を書きとめ、両サイドのプレーヤーが正しいポジションをとっているか確かめ、「アーユレディ(準備はいいですか)?」とコールし、「スコア」そして「プレー」とコールする。

#### (12) 不品行な振舞い(3.7)

ゲームとゲームの間の「不品行な振舞い」はゲーム中のそれと同様に処理される。主審は次のゲームの最初にその件についてアナウンスする。第3条第3項(10)の適切なコールをし、続いて第3条第7項(3)から(5)のいずれかのコールをする。そして、その後、場合によっては、「サービスオーバー」とコールし、「スコア」をコールする。

#### (13) サービスジャッジへの助言(5)

指定の合図の説明の追加：競技規則第9条第1項(1)のサービスの「不当な遅延」についての条項が  
競技規則第9条第1項(1)と一緒に図の横に加えられた。

指定の合図の説明の削除：競技規則第9条第1項(6)の変更に伴い「シャフトの向き」のみの説明になった。

(14) 線審への助言(6)

線審は担当ラインについて全責任をもつ。ただし、もし、線審が明らかに間違ったコールをしたと主審が確信して、線審の判定を変更する場合を除く。(6.2)

AB組対CD組のダブルスのマッチ。AB組がトスに勝ちサービス権を選択。AがCにサーブする。Aが最初のサーバーとなり、Cが最初のレシーバーとなる。

行動方針/説明	スコア	サービスコート	サーバー & レシーバー	ラリーの勝者		
	0 - 0	右サービスコートから。サービングサイドのスコアが偶数。	AがCにサーブする。AとCが最初のサーバーとレシーバーとなる。	AB組	C	D
					B	A
AB組が得点。AB組はサービスコートを替える。Aが左サービスコートからサーブする。CD組は同じサービスコートに残る	1 - 0	左サービスコートから。サービングサイドのスコアが奇数。	AがDにサーブする。	CD組	C	D
					A	B
CD組が得点し、サービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	1 - 1	左サービスコートから。サービングサイドのスコアが奇数。	DがAにサーブする。	AB組	C	D
					A	B
AB組が得点し、サービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	2 - 1	右サービスコートから。サービングサイドのスコアが偶数。	BがCにサーブする。	CD組	C	D
					A	B
CD組が得点し、サービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	2 - 2	右サービスコートから。サービングサイドのスコアが偶数。	CがBにサーブする。	CD組	C	D
					A	B
CD組が得点。CD組は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。AB組は同じサービスコートに残る。	3 - 2	サービスコートからサービングサイドのスコアが奇数。	CがAにサーブする。	AB組	D	C
					A	B
AB組が得点し、サービス権を獲得。サービスコートの移動はない。	3 - 3	左サービスコートから。サービングサイトのスコアが奇数。	AがCにサーブする。	AB組	D	C
					A	B
AB組が得点。AB組はサービスコートを替える。Aが右サービスコートからサーブする。CD組は同じサービスコートに残る。	4 - 3	右サービスコートから。サービングサイドのスコアが偶数。	AがDにサーブする。	CD組	D	C
					B	A

注釈： ・サーバー順はシングルスと同様にスコアの奇数、偶数により決定する。

サービスコートはサービングサイトが得点したときにサービングサイドが替わる。その他の場合には、プレイヤーは前回のラリー時のサービスコートに残る。またこれは交互にサーバーが入れ替わる。これは交互のサーバーを保証するものとする。