

## 競技規則

## 1 スコア

- (1) マッチ(試合)は、特に定めがなければ2ゲーム先取の3ゲームで行なう。(変更なし)
- (2) 21点を先取したサイドがそのゲームでの勝者となる。  
ただし、20オール、29オールの場合は除く。
- (3) 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。
- (4) 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勝者となる。
- (5) 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勝者となる。

## 2 エンドの交替

- (1) 第1ゲームを終了したとき (変更なし)
- (2) 第2ゲームを終了したとき (第3ゲームを行なう場合)
- (3) 第3ゲームあるいは1ゲームマッチ(試合)の途中、どちらかのサイドが最初に11点に達したとき

## 3 正しいサービスに関して

- (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。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で、サービスの始まりについてのどのような遅れも、不当な遅れとみなされる。
- (2) ウェストとは、肋骨の一番下の部位の高さで、胴体の周りの架空の線と考える。  
(ウェストの定義が初めて掲載された。高さは今までより低くなるのか?)
- (3) 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下向きでなければならない。  
(アバープ・ザ・ハンドの規定と図がなくなる。)

## 4 シングルス

## サービングコートとレシービングコート

- (1) 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) 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  
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、そのサーバーが1点を得る。そして、そのサーバーがもう一方のサービスコートから、再びサーブする。
- (2) レシーバーがラリーに勝ったとき、そのレシーバーが1点を得る。そして、そのレシーバーが新しいサーバーとなる。

## 5 ダブルス

## 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、サーバーは右サービスコートでサーブする。
- (2) サービングサイドのスコアが、奇数のとき、サーバーは左サービスコートでサーブする。
- (3) 直前にサービスをしたレシービングサイドのプレーヤーは、同じサービスコートでレシーブする。レシーバーのパートナーは、その逆の形式を適用する。
- (4) サーバーに対して、斜めに向い合ったレシービングサイドのプレーヤーがレシーバーとなる。
- (5) サービングサイドのプレーヤーは、得点をするまで、それぞれのサービスコートを替えてはならない。
- (6) サービスの順番は、サービングサイドのスコアに合わせて移動する。

## スコアリングとサービング

- (1) サービングサイドは、(レシーバーがサービスでフォルトをするか、) ラリーに勝ったとき1点を得る。そして、サーバーはもう一方のサービスコートから、再びサーブする。
- (2) レシービングサイドは、(サーバーがサービスでフォルトをするか、) ラリーに勝ったとき1点を得る。そして、レシービングサイドが新しいサービングサイドになる。

## サービスの順序 いかなるゲームでも、サービス権は続いて移り、

- (1) ゲームの最初のサーバーが、右サービスコートから
- (2) 最初のレシーバーのパートナーへ (左サービスコートから)
- (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 と続く。

## 6 サービスコートの間違い

サービスコートの間違いがなされたときは、その間違いを訂正し、スコアはそのままにして続行する。

## 7 レット (新条項追加)

主審が、コーチによってプレーが乱されたり、反対側のプレーヤーを妨害したりしたと認めたとき

## 8 インターバル

(1) すべてのゲームで、一方のサイドの得点が 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、第 3 ゲームのときは、チェンジエンズする。

(2) ゲームとゲームの間に、120 秒を超えないインターバルを認める。

## 9 アドバイス

シャトルがインプレーでないときに限り、プレーヤーはアドバイスを受けることができる。

このとき、アドバイスをするコーチは指定された椅子に着席していなければならない。

## 10 オーバールール

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。

しかし、主審は線審が明らかに間違った判定をした場合は、線審の判定を変更することができる。

### 大会運営規程

スコアシート (得点用紙) とその記入方法が変わる。

### 公認審判員規程 (別紙・主審のコールの仕方参照)

#### 1 アナウンスの変更 (新スコアリングシステムに対応して)

(1)① 第 1 ゲームと第 2 ゲームで、一方のサイドが 11 点に達したときは、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)、スコア (11-?)、インターバル」とコールする。

② ①のインターバル (60 秒) で 40 秒経過したら、「(コート番号)、20 秒」とコールし、そのコールを繰り返す。

③ インターバルが終わり、ゲームを始めるとき、主審は、「スコア、プレー」とコールする。

④ 第 1 ゲームと第 2 ゲームの間のインターバル (120 秒) では、100 秒経過したら、「(コート番号) 20 秒」とコールし、そのコールを繰り返す。

⑤ 第 3 ゲームでは、一方のサイドが 11 点に達したときは、「(場合によっては、サービスオーバー)、スコア (11-?)、インターバル、チェンジエンズ」とコールする。

⑥ ⑤のインターバル (60 秒) で 40 秒経過したら、「(コート番号)、20 秒」とコールし、そのコールを繰り返す。

(2) 20 点、または 29 点に達したとき

① 主審は、一方のサイドが 20 点に達したときは、それぞれのゲームの最初の機会に、「ゲームポイント」または「マッチポイント」とコールする。

② 主審は、一方のサイドが 29 点に達したときは、「ゲームポイント」または「マッチポイント」とコールする。

#### 2 オーバールール

主審は線審が明らかに間違った判定をした場合は、線審の判定を変更することができる。

このとき、主審は、次のようにコールする。

① シャトルが イン のときは、「コレクション イン」

② シャトルが アウト のときは、「コレクション アウト」

#### 3 プレーヤーがコートから離れるとき

① プレーヤーがコートから離れるときは、主審の許可が必要である。(変更なし)

② 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される。

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、コート内にいなければならない。

#### 4 コートの外からのアドバイス

プレーヤーは、マッチ (試合) 中、コートサイドに置かれた椅子に着席しているコーチからアドバイスを受けることができる。ただし、シャトルがインプレーでないときとインターバルの間に限る。

コーチのアドバイスが相手を妨害し混乱させていると認めたときは、直ちに競技役員長 (レフェリー) を呼ぶ。そして、競技役員長は、そのコーチに注意をする。

#### 5 シャトルの交換

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。プレーヤーがシャトルの交換を望むときは、主審が決定する。(試打をさせない。)