

## (公認審判員規程)

- 1) 1、全国に於けるバドミントン競技の管理を諸規則の遵守のもとに標準化する為のもの。  
2、審判員とはレフェリー、デビュティレフェリー、競技審判副部長、主審、サービスジャッジ（S J）、線審の総称を言う。レフェリー、デビュティレフェリーは本会第1種公認審判員の有資格者でなければならない。  
主審及びサービスジャッジは、本会第2種公認審判員の有資格者でなければならない。  
線審は、本会公認審判員の有資格者でなければならない。  
3、この規定が、主審がマッチを公平、かつ厳然と統括し、競技規則を遵守する方法を助言する事を目的とする。さらにS J、線審の役割の遂行の仕方を指導するものである。  
4、審判員はその大会の出場競技者以外の第3者であるものとする。ゲームはプレイヤーの為のものである事を旨とする。
- 2) 1、主審はレフェリー（レフェリーが決められていない場合は、その大会の責任者）に報告を行い、その指示に従って行動する。  
2、S J、は通常レフェリーが任命するが、主審とレフェリーが協議して変更し、若しくは空席にすることができる。  
3、線審は、通常レフェリーが任命するが、主審とレフェリーが協議して、変更もしくは空席にすることができる。  
：解任は信頼関係の点からみて好ましくないと思われるが変更も可能。  
4、審判員の判定は、その審判員の責任とする全ての事実に対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下と確信する場合には線審の判定を変更することが出来る。そしてもし、線審の変更が必要な場合はレフェリーを呼ぶこととする。  
5、S J、線審が判定できないときは主審が判定する。主審も判定できないときはレットとする。
- 3) 主審への助言
  - 1、1)レフェリーからスコアシートを受け取る  
2)得点表示装置の機能が正常か確認する。  
3)ポストがライン上にあるかどうか、またはテープの位置は正しいかどうか確認する。  
4)ネットの高さを確認する（SJでも可）、ネットの両側とポストの間に隙間がないか確認する  
5)会場ルールが設けられているか確認する。  
6)S Jの任務、線審の任務、位置（シングルとダブルス）が正しいか確認する。  
7)シャトルが十分用意されているか確認する。（シャトルを筒から出さない）  
：時計も用意する  
8)プレイヤーの着衣が宣伝用着衣に関する大会運営規定の違反について確認する。  
：宣伝用ウェアの着用は不可（メーカーのマークは13㎡以内：これ以上は宣伝用と認める）  
違反についての判定はどんなことでもマッチ終了後直ちにレフェリーまたは大会に責任者に報告する。
  - 2、マッチ開始時に主審は
    - 1)トスが正しく行われ、トスの勝者と敗者が規則第6条の選択を正しく行うかどうか確認する。
    - 2)ダブルスの場合は、右サービスコートでゲームを開始プレイヤーの名前に印を付ける。  
各ゲーム開始前に同様の印を付ける。
    - 3)レフェリーの指示に従ってプレイヤーの紹介をしてマッチの開始を告げる。紹介の時には、適切な用語を使用し右または左を指す。「プレー」のコールがマッチの始まりである。

### アナウンスメントと紹介

- 1)シングルス：「オナマイト Xさん、A（チーム名）」「オナイレフト Yさん、B（チーム名）」  
（言いながら右、左を指す）  
「Xさん トウサーブ」「ラウ オール プレイ」

### 団体戦

- 「オナマイト A（チーム名）、レプリゼンティッド バイ Xさん」  
「オナイレフト B（チーム名）、レプリゼンティッド バイ Yさん」  
（言いながら右、左を指す）  
「A トウサーブ、ラウ オール、プレー。」
- 2)ダブルス：「オナマイト Xさん、Wさん、A（チーム名）」  
「オナイレフト Yさん、Zさん、B（チーム名）」  
（言いながら右、左を指す）  
「Xさん トウサーブ トウ Yさん」  
「ラウ オール プレイ」

## 団体戦

「オマイト A (チーム名)、レプレゼンティッド バイ Xさん Wさん」  
「オマイト B (チーム名)、レプレゼンティッド バイ Yさん Zさん」  
(言いながら右、左を指す)  
「A トゥサーブ、Xさん トゥー Yさん、ラヴ オール、 プレー。」

### 3、マッチ (試合) 中

- 1) 主審はマッチの間スコアを記録し、コールする。
  - 1) 常にサーバーのスコアを先にコールする。
  - 2) シングルでは、プレーヤーがサービスを続ける権利を失ったときは「サービスオーバー」とコールし、続いて新しいサーバーのスコアをコールする。
  - 3) サービスの時サービスジャッジは任命されている時はレシーバーを特に注目する。もし必要なら、主審もサーバーのサービスフォルトをコールしても良い。
  - 4) 得点表示装置の状態に出来る限り注意を払う。
  - 5) レフェリーの助けが必要な場合、右手を頭上に挙げる。
- 2) 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時は「サービスオーバー」とコールし、続いて新しいサービスサイドのスコアを先にコールする。もし必要なら同時に手を使ってサーバーと正しいサービスコートを示す。
- 3) 「プレー」は次の時だけ主審によってコールされる。
  - 1) マッチ開始時、インターバルの後、エンドを替えた後、ゲームを続ける時。
  - 2) プレーの中断後再び開始する時
  - 3) 主審がプレーヤーにプレーを再び始めるよう指示する時
- 4) 「フォルト」はフォルトが生じたとき、コールされる。但し次の場合は除く。
  - 1) 規則第9条第1項に基づいてサービスジャッジによってコールされたフォルトは「サービス フォルト コール」とコールすることで認められる。
  - 2) 規則第13条第2項(1)に基づいて生じたフォルトは線審のコールと合図で十分である。
  - 3) 規則第13条第2項(2)或いは、(3)に基づいて生じたフォルトはプレーヤー或いは観客にははっきりさせる必要があるときのみコールされる。
- 5) 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(インターバルの時間計測開始)スコアをコールし、続いて「インターバル」とコールする。サービスジャッジはコートにモップ掛けが必要かどうか確認する。
- 6) どちらかのサイドが11点になった時のインターバルで、40秒経過したら「(必要なら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。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2名までコートに入っても良い。主審の「20秒」のコールでコートを離れるものとする。ゲームを再開する時は「プレー」とコールする。インターバルを要求しない時はインターバルなしでプレーを続けることとする。
- 7) 延長ゲーム
  - ① どちらかのサイドが20点になった時それぞれのゲームでの最初の機会に「ゲームポイント」、または「マッチポイント」と適切にコールする。
  - ② どちらのサイドも29点になった時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 上記①②のコールは、いつもサービスサイドのスコアの直後にコールし、次にレシービングサイドのスコアをコールする。
- 8) 全てにゲームの終わりには、拍手喝采に関わらず、いつも最後のラリーが終了したらすぐ「ゲーム」とコールする(ラリー終了後インターバルの時間計測開始)。これは規則第16条第2項に基づいて認められたインターバルの始まりとなる。
  - 1) 第1ゲームの後には、「ファーストゲーム ムバイクプレーヤー名(チーム名) >」 「スコア」とコールする。
  - 2) 第2ゲームの後には、「セカンドゲーム ムバイクプレーヤー名(チーム名) >」 「スコア」とコールする。
  - 3) 各ゲーム終わりにはサービスジャッジが任命されている時、サービスジャッジはインターバル中にモップ掛けが必要かどうか確認する。第2ゲームと第3ゲームの間にはインターバルコートが用意されている場合は初中央下にそれを置く。
- 9) 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では、100秒経過したら、「(必要なら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。2つのゲームのインターバルではどちらのサイドも同時に2名までコートに入っても良い。主審の「20秒」のコールでコートを離れるものとする。ゲームを再開する時は「プレー」とコールする。

10) 第2ゲームを開始するときは、「センドゲーム、ラヴ オール、プレー」とコールする。

11) 第3ゲームがあるときは、第3条第3項(8)のコールの後に、「ワシゲーム オール」とコールする。

第3ゲームを開始するときは、「ファイナルゲーム ラヴ オール、プレー」とコールする。

：背面ネームの有無を確認する。

：120秒後には第3ゲームが開始している（遅れないようにする）事。

：遅れてきたら警告・フォルトの対象で処理する。

第3ゲーム、1ゲームマッチではどちらかのサイドのスコアが11点になったとき、場合によっては「サービスマッチ」とコールし次にスコアをコールして、続いて「インターバル」「チェンジエンス」とコールする。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。

12) 第3ゲーム或いは1ゲームマッチでは、先行しているサイドのスコアが6点または8点になったときは、スコアをコールした後に「チェンジエンス」とコールする。プレーヤーがエンドを変えたならスコアを繰り返したあと「プレー」とコールする。

13) マッチ終了後は直ちにスコアシートに必要事項全て記入し、レフェリーに提出する。

#### 4、ラインの判定

1) 主審は、シャトルがライン近くに落ちたときは常に線審に注目しなければならない、また境界線からどんなに遠くに離れて落ちていても同様である。線審には判定の全責任がある。

2) もし主審の判断で、線審が明らかに間違ったコールを下と確信する場合、

① シャトルが「イン」の時は「コレクション イン」とコールする。

② シャトルが「アウト」の時は「コレクション アウト」とコールする。

3) 線審が任命されていないときや、線審が見えなかったときに、シャトルがコート外に落ちた場合、主審はすぐ次のコールをする。

① シャトルがコート外に落ちた時は「アウト」とコールし、次にスコアをコールする。

② シャトルがコート内に落ちた時はスコアをコールする。

③ 主審も判定できなかった時は「レット」とコールする。

#### 5、主審は、マッチ中、次のことに注意し処理する。

1) プレーヤーがネットの下から滑り込み（それによって相手を妨害したり或いは相手のコートの注意をそらしたり、またはラケットを相手のコートに投げ込んだりしたらそれぞれ規則第13条4項(2)または(3)によってフォルトである。

2) シャトルが近隣のコートから侵入してきても自動的に「レット」とみなさないこと。主審はもし次のようなシャトルの侵入にも「レット」をコールしない。

① プレーヤーが気がつかなかった場合

② 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) シャトルを打つ瞬間、パートナーに対して声をかけるのは必ずしも相手の注意をそらすものとみなされない。しかし相手に対して「打つな」とか「フォルト」というのは相手の注意をそらすものと考えられる。

4) プレーヤーがコートを離れること。

① インターバル中を除いて、プレーヤーが主審の許可なくコートを離れないようにする。

② 申し出るサイドはどちらも、コートを離れる時は、主審の許可が必要なことを留意しておくなくてはならない。ラリーが続いている間にコートサイドのラケットと交換することは構わない。

③ ゲーム中、もし、プレーが中断しない範囲であれば、プレーヤーは、主審の判断で、素早いタオルの使用や給水が許可される。

④ もし、モップ掛けが必要な時、プレーヤーはモップ掛けが終了する前に、コートに入らなければならない。

5) プレーの遅延・中断

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。コート内を不必要に歩き回ったりする事は許されない。

6) コート外からのアドバイス

① シャトルがインプレーの時、コート外からのいかなる種類のアドバイスも絶対にしてはならない。

② 次のことに注意する

1) コーチはマッチにふさわしい服装で臨む事。チームユニフォーム・シャツ・ポロシャツ・ブラス・長ズボン又はスカートとし、ジーンズ・ビーチサンダル・パジャマ・ジョーグ・スリッパ・サンダルは禁止とする。

2) コーチは許可されたインターバルの間を除き、指定された椅子に着席するものとし、マッチ中、コートのそばに立ってはいけない。

- 3) 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ことがあってはならない。
- 4) コーチはマッチ中、相手側のプレーヤー・コーチ・チーム役員にどのような方法でも連絡を取ってはいけない。また、その目的のため或いは自分のプレーヤーに対してのアドバイスやコーチングのために、携帯電話・パソコン、それに類似したいかなるモバイル機器をも使用してはならない。
- ③ 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ていると判断したならば、「レフト」をコールする。そして、すぐレフェリーを呼ぶ。レフェリーは、関係するコーチに警告する。

- ④ もしそのようなことが起こったならばレフェリーは、そのコーチを、必要なら、競技場から退場させるかどうか適切な行動を取る。

#### 7) ショトルの交換

- ① マッチの間のショトル交換は、不公平があってはならない。主審がショトルの交換が必要かどうかを決定する。
- ② レポートまたは飛び方の変えられたショトルは使用してはならない。必要があれば競技規則書第16条7項を適用する。

#### 8) マッチ中の怪我・病気

- ① マッチ中の怪我や病気には、慎重且つ適切に処置する。主審はできるだけ早くこの問題について決断しなければならない。もし必要ならば、レフェリーを呼ぶ。
- ② 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、プレーヤーに怪我や病気の様子を知らせる。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レフェリーはそのゲームの再開を遅らせる。
- ③ レフェリーは、主審に、プレーヤーがプレーを再開するまでに必要と思われる時間を指示する。その為、主審は経過時間をチェックする。
- ④ 主審は相手サイドを不利にすべきでなく、規則第16条第4項・第5項・第6項(1)・第7項を適切に運用する。
- ⑤ 怪我や病気或いはやむを得ない支障が生じた場合は、適切な時に「アユーライヤング(棄権しますか)。」とプレーヤーに尋ねる。もし、答えが肯定であれば、「マッチワバイ<プレーヤー名>(チーム名)」「スコア」をコールする。

#### 9) 携帯電話

- ① マッチ中のコートまたはコート周辺でプレーヤーの携帯電話が鳴った時は、規則16条6項(4)の違反とみなされ、規則16条7項が適用される。
- ： イエロカード・レッドカードの対象

#### 10) プレーヤーの振る舞い

- ① 正々堂々とした態度であることに留意する。

#### 6) プレーの中断

- 1) プレーを中断しなくてはならないときは、「プレイズサスペンデッド(プレーを中断しす)」とコールし、そのときのスコア、サーバー、レシーバー、正しいサーブスコアとエンドを記録する。再び始めるときは、「アユーレディ(準備はいいですか)」とコールし、スコア(もし必要ならば)「ファーストサーバー」そして「プレー」をコールする。
- ： 怪我の場合処置時間を認める。この間の中断はやむを得ない。
- ： 試合再開後、再度中断するような場合は棄権を促す。
- ： 棄権は本人の意思による。

- 2) インターバル中の不品行な振る舞いは、ゲーム中のそれと同様に処理する。
- 主審はインターバル後プレーの始めにまず「...ゲームフォール」或いは「11-スコア」とコールし、続いて7項①②7項②の違反の場合にのみ主審は「プレーヤー名」「フォレット」とコールする。その後「サーブサーバー」「スコア」「プレー」をコールする。
- ： コートの違参行為等

#### 7) 不品行な振る舞い

- 1) 全ての不品行な振る舞いの内容とその処置を記録し、レフェリーに報告する。
- 2) ゲームとゲームの間の「不品行な振る舞い」はゲームの中で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の決定をアナウンスする。続いて本条第7項(3)～(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、「サーブサーバー」とコールし、「スコア」をコールする。

- 3) 規則第16条4・第5項・第6項の違反に対して処置をとらなくてはならない場合、違反したサイドに警告する時は、違反したサイドのプレイヤーを「カム ヒヤ (こちらにきてください)」と言って呼び寄せ、  
「プレイヤー名 ウォーニング フォー ミスコンタクト (警告)」とコールし、同時に、右手にイエローカードを持ち、それを頭上に挙げる。
- 4) 一度警告を受けた後に再び違反したサイドをフォルトにする時は、その違反したサイドのプレイヤーに「カム ヒヤ (こちらにきてください)」と言って呼び寄せ、  
「プレイヤー名 フォルト フォー ミスコンタクト (フォルト)」とコールし、それと同時に、右手にレッドカードを頭上に挙げる。
- 5) 目に余る不品行な振る舞いをしたり、またはそれらを続けたり、規則16条第2項に違反した場合、その違反したサイドをフォルトにする。さらに、レフェリーに違反したサイドの失格の意図をただちに報告する場合は次のようにする。その違反したサイドのプレイヤーに「カム ヒヤ (こちらにきてください)」と言って呼び寄せ、「プレイヤー名 フォルト フォー ミスコンタクト (フォルト)」とコールし、それと同時に、右手にレッドカードを頭上に挙げ、レフェリーを呼ぶ。
- 6) そして、レフェリーはその違反したサイドの失格を決めた場合は、主審に、レフェリーからブラックカードが渡される。主審は違反したサイドのプレイヤーに「カム ヒヤ (こちらにきてください)」と言って呼び寄せ、「プレイヤー名 ディスクвалиサイト フォー ミスコンタクト (失格)」とコールし、それと同時に、右手にブラックカードを頭上に挙げる。

#### 4) 主審への一般的助言

- 1、バドミントン競技規則と公認審判規定に精通する。
- 2、コールは迅速に、威厳を持ってするが、間違ったときはそれを認め、謝り、訂正する。
- 3、アナウンスとコールはプレイヤーにも観客にもはっきり聞こえるように明瞭にする。
- 4、競技規則に違反していたかどうか解らないときはフォルトをコールすべきでない。
- 5、決して観衆やプレイヤーに聞いたり、その他の言動に影響を受けてはならない。
- 6、他の審判員の立場を尊重し、士気の高揚につとめる。例えば線審の判定を認め、審判員との信頼関係を確立する。

#### 5) サービスジャッジへの助言

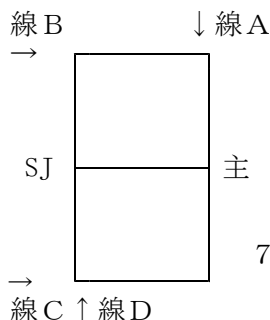
- 1、サービスジャッジはボスの近くで低い椅子に腰掛ける。主審の反対側が望ましい。
- 2、サービスジャッジは、サーバーが正しレシーブ (規則第9条第1項から第3項) をするか、否かの判定に責任を持つ。正しくなければ「フォルト」と大きな声でコールし、指定の合図でフォルトの種類を示す。
- 3、主審はサービスジャッジと協議して他の任務を取り決めることができる。但しプレイヤーに通知してあることが条件である。

#### 6) 線審 (ラインズジャッジ) への助言

- 1、線審はコート周辺で、できれば主審の反対側に、それぞれ担当ラインの延長線上に椅子に座って位置する。
- 2、線審は担当ラインについて全責任を持つ。シャトルがコート外に落ちたときは、どんなに遠くても、直ちにプレイヤーと観客に聞こえるようはっきりとした大きな声で「アウト」とコールし、同時に主審が良く解るよう両腕を水平に開いて合図する。シャトルがコート内に落ちたときは無言で右手でそのラインを指し示す。

: 体をしっかり動かして、ライン上に目線がくるようにして判定する。  
: ジェスチャーは肘、指先に力を入れて指し示す。

- 3、1) 原則として、線審の位置はコートの境界線から2.5mから3.5mのところではどんな位置の時も、外部からいかなる影響を受けないところが好ましい。
- 2) 線審は、1本のラインを判定することが望ましい。



- 4、見えなかった場合は、両手で目を覆って主審に合図をする。
- 5、シャトルが床面に落ちるまでは、コールや合図をしてはならない。
- 6、線審は常にコールすべきであるが例えばシャトルがプレイヤーにあたったときなどは、主審の判定に先行するようなコールをしてはならない。

#### 7) その他

全日本総合大会：直近のランキング1-16までシートする。