

# 新スコアリングシステムについての概要

財団法人 日本バドミントン協会 競技審判部

平成18年4月5日付け

21P×3G (ラリーポイント制) MAX30P ロングサービスラインは撤廃せず

上記システムを日本で開催されるユ杯ト杯の競技方法として正式に決定されました。

尚、詳細につきましては、4月27日仙台市で予定されております審判講習会にて、IBFのトーナメントディレクターのパイサン氏より講習があります。尚、IBFの上記システムが正式に採用されるかどうかについては、5月6日のIBF総会において決定される予定です。

※21P×3G (ラリーポイント制) の場合の試合形式概要

- 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)→20オール、29オールを除く
- ② **ラリーに勝ったサイドが、1点ずつ得点することとする。**(7.3)
- ③ **スコアが20点オールになった場合には、2点連続して得点(2点リード)したサイドがそのゲームでの勝者となる。**(7.4)  
(その時主審は、20ポイントオールとコールし、両サイドに二本の指を指し示す)
- 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。**  
(その時主審は、29ポイントオールとコールし、各サイドに一本の指を指し示す)
- ⑤ **エンドの交替(8.1.3)**→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。
- ⑥ **シングルのスコアリングとサービング(10.3)**
  - (1) サーバーがラリーに勝ったとき、そのサーバーは1点を得ることとする(10.3.1)。そして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、レシーバーの方が1点を得ることとする。そして、レシーバーが新サーバーとなることとする(10.3.2)。
- ⑦ **ダブルスの場合の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)
- ⑧ **インターバル(16.2)** ; コーチングO. K. , アドバイスO. K. , コートから離れることができる。
  - (1) ゲームの途中スコアが最初に11点になった時、60秒を超えないインターバルを認め、また、
  - (2) 1ゲームと2ゲームの間と2ゲームと3ゲームの間、120秒を超えないインターバルを認める。
- ⑨ **マッチ(試合)中、シャトルがインプレーでない(第15条参照)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。(16.5.1); コートを離れるときは、主審の許可が必要。
- ⑩ **一度警告を受けた後、**……フォルトにする(16.7.1.2)。そして、もし2回目のフォルトを宣告する必要がある場合、主審は、その違反したサイドをフォルトにし、すぐにレフェリーに報告する。(16.7.1.2)
- ⑪ **オーバーラールの適用**→審判の判定は、主審の考えで、線審が明らかに間違ったコールをしない限り、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。主審は線審が明らかに間違ったコールをした場合は線審の判定を変更することとする。(17.5.)
- ⑫ マッチ(試合)中、シャトルがインプレー中、コートの外からどんな種類のアドバイスもしてはなら

ない(RTT0, 3. 5. 6. 1)。コーチは指定された椅子に着席する(コートの上で立っていることは不可)。もし、主審の考えで、コーチにより、プレーが混乱させられたり、相対するプレーヤーの注意がひかれたりした場合は「レット」となり(14. 2. 5)、すぐにレフェリーが呼ばれ、第1回目の警告がコーチに宣告される。もし、2回目にそのような事態になったときには、レフェリーはそのコーチをその場から退場させるかどうかの適切な判断をする(RTT0, 3. 5. 6)。

#### ⑬ サービス (第9条)

- (1) **サービスの不当な遅延** ; サーバーとレシーバーがともにサービスの用意ができたなら、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(本条第2項参照)についてのどのような遅れも、不当な遅れとみなされる。(付加)  
(9. 1. 1) → この判定が主審からサービスジャッジに戻った。
- (2) **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と考える。(付加)(9. 1. 5)
- (3) **シャフトの向き** ; サーバーの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。(この後のラケットヘッドの記述と図が省略。)(9. 1. 6)

#### ⑭ サービスコートの間違い(第12条)

もしサービスコートの間違いがなされたなら、間違いは訂正しないで、そのゲームのプレーはプレーヤーの新しいサービスコート(あるいは、同じように、新しいサービスの順番)を替えないで続けることとする。(12. 4)

- (1) サービスやレシーブの順番を間違えたとき(12. 1. 1)
- (2) 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(12. 1. 2)

#### ⑮ マッチ(試合)中

- (1) **主審も** 必要なら、サービスフォルトをとっていい(RTT0, 3. 3. 1. 3)
- (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指す。
- (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(RTT0, 3. 3. 5)。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(RTT0, 3. 3. 8)。
- (4) **オーバールール** ; 「コレクション イン」、「コレクション アウト」(RTT0, 3. 4. 1)
- (5) **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(RTT0, 3. 5. 2)
- (6) 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(第16条2項)。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(RTT0, 3. 5. 4. 2)。
- (7) **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。(RTT0, 3. 5. 7. 1)
- (8) マッチ(試合)中のけがや病気 ; コート上に入ることが許されるのは、医者、医療補助員、レフェリーと**けがしたプレーヤーのコーチ**のみ。**出血がある場合は**、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こととする(RTT0, 3. 5. 8. 2)。
- (9) レフェリーは主審にプレー再開の指示をする。主審は、レフェリーに経過時間を報告する(RTT0, 3. 5. 8. 3)。