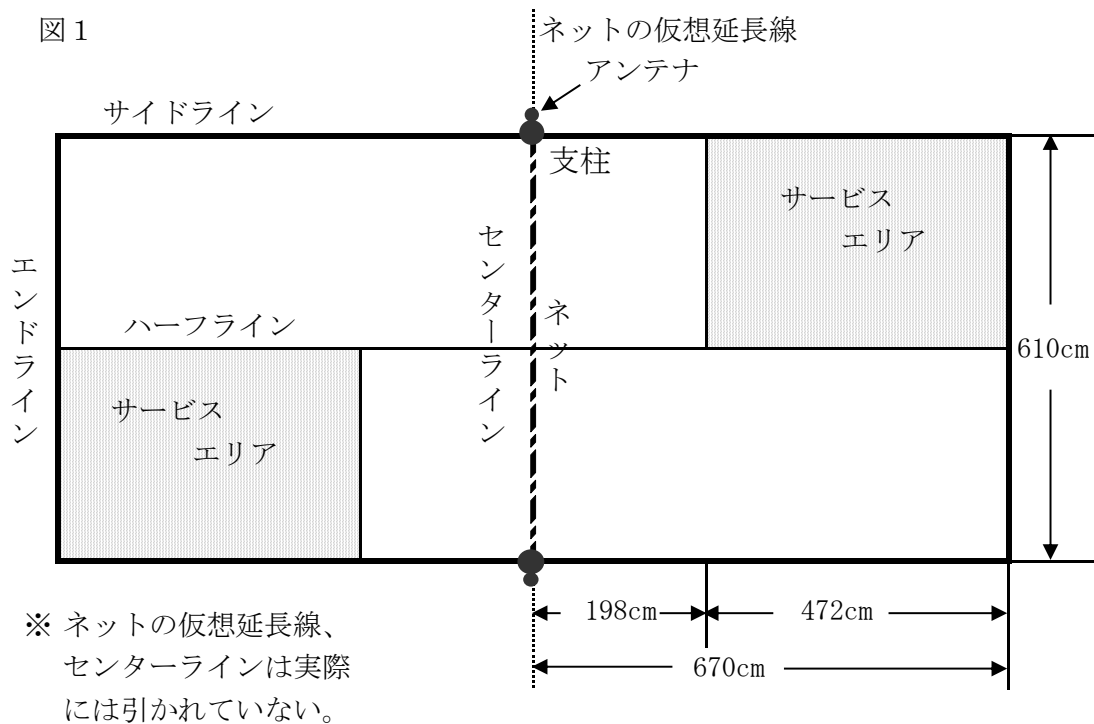


1. コートと競技用具

1-1 コート

- ① コートはバドミントンダブルスコートを準用する。
- ② ラインの幅は4cmとし、それぞれの位置名称は図1の通りである。

図1



1-2 ネット・支柱・アンテナ

- ① ネットはバドミントンネットを準用する。
- ② 支柱はバドミントン用を準用する。
- ③ 支柱の高さおよびネットの頂上線はコート面より155cmとする。
- ④ アンテナは支柱の外側に、ネットの上80cm以上出るように取り付ける。
- ⑤ アンテナ棒材質は柔軟なものを使用する。

1-3 ボール

- ① 連盟公認球

1-4 その他の用具

- ① 得点板 0点～17点以上を表示できるもの。
- ② フラッグ(手旗) 線審が使用する。
- ③ 笛 主審、副審が使用する。(長管、短管、吹笛できるもの)
- ④ 得点票 試合の結果を記録する票紙。
- ⑤ シフト票 監督氏名、競技者の背番号および氏名、スターティングメンバーの位置を記入する票紙。

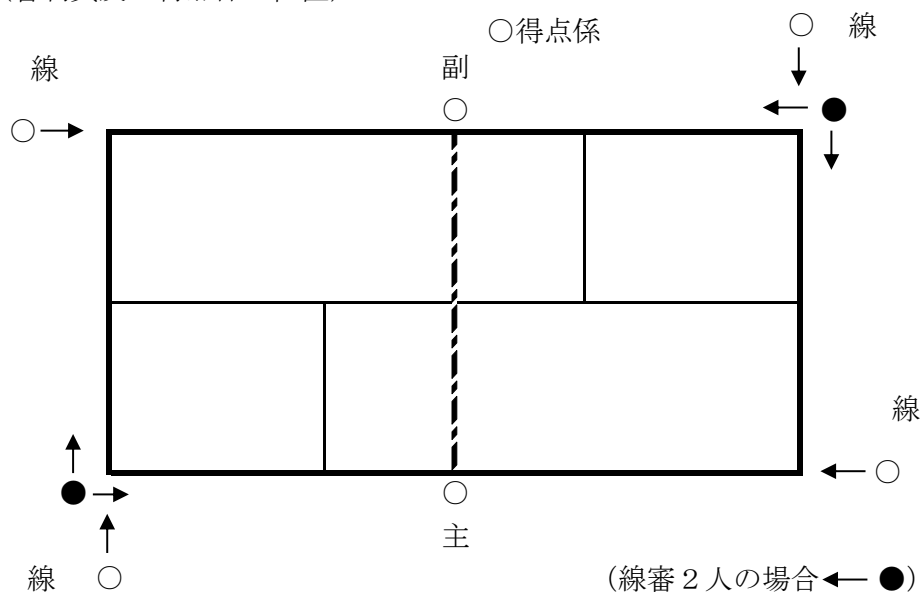
2. チーム編成

- 2-1 チームは、1名の監督と4名以上6名以下の競技者から構成する。
ただし、競技に参加できるのは、随時4名とする。他は交代競技者とする。
- 2-2 競技者の中から主将1名を任命する。
- 2-3 監督は主将が代行できる。
- 2-4 競技者は背番号をつける。

3. 試合の準備

- 3-1 審判員は主審、副審、線審（2名または4名）によって構成される。
 - ① 主審はネットの端に位置する。必要に応じて審判台を使用することができる。
 - ② 副審は主審の反対側で、支柱付近のコート外の床上に位置する。
 - ③ 線審はラインが明確に注視できる場所に位置する。

図2 (審判員及び得点係の位置)



4. 勝敗

- 4-1 1試合における競技セット数は3セットとし、2セット先取したチームを勝者とする。
- 4-2 1セット15点先取したチームをセット勝者とする。ただし、両チーム14点となった場合はデュースとし、以降2点差または17点を先取したチームを勝者とする。
- 4-3 ポイント（得点）はラリーポイント制とする。

5. 競技進行

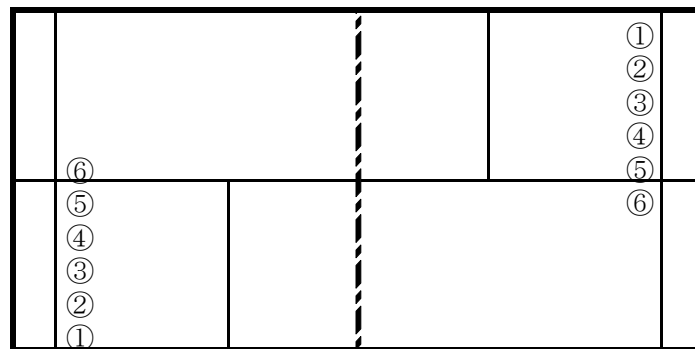
5-1 コートおよびサービス権の選択

- ① 両チームの主将は、試合開始の整列前に、主審立ち合いのもとトスを行う。トスに勝ったチームは、コートを選ぶか、最初のサービス権を取るかのいずれか一方を優先的に選択することができる。負けたチームは、残った権利を行使する。
- ② 第2セットのサービス開始は、第1セットにおいて最初にサービス権を行使しなかったチームが行う。
- ③ セット終了時のチェンジコートは、コート内の競技者が試合開始時の位置でエンドラインに整列してから、主審の合図で行う。移動後の競技者の位置は、試合開始時の位置とする。
- ④ 第3セットに先立ち、両チームの主将は再びトスを行い、①と同様に進行する。
- ⑤ 第3セットはどちらかのチームが8点を先取した時点で、競技者はそのポジション順にエンドラインに整列しチェンジコートを行う。ただし、サイドアウトによりサービス権を得たチームは、ローテーションを行ってから並び、チェンジコートを行う。移動後の競技者の位置は、試合途中の位置とする。
※ 第3セットにおける8点でのチェンジコートを忘れた場合は、気付いた時点で直ちにチェンジコートを行う。ただし、得点は変更しない。

6. 整列および挨拶

- 6-1 主審の吹笛の合図で審判員および競技者は、図3に示す位置に整列する。ボールは副審が持つ。主審の吹笛の合図で、競技者はその場で礼を交わした後、コートの中央でネット越に握手を行い、審判員に一礼する。

図3 (試合開始時、終了時の整列位置) ○得点係 ○監督



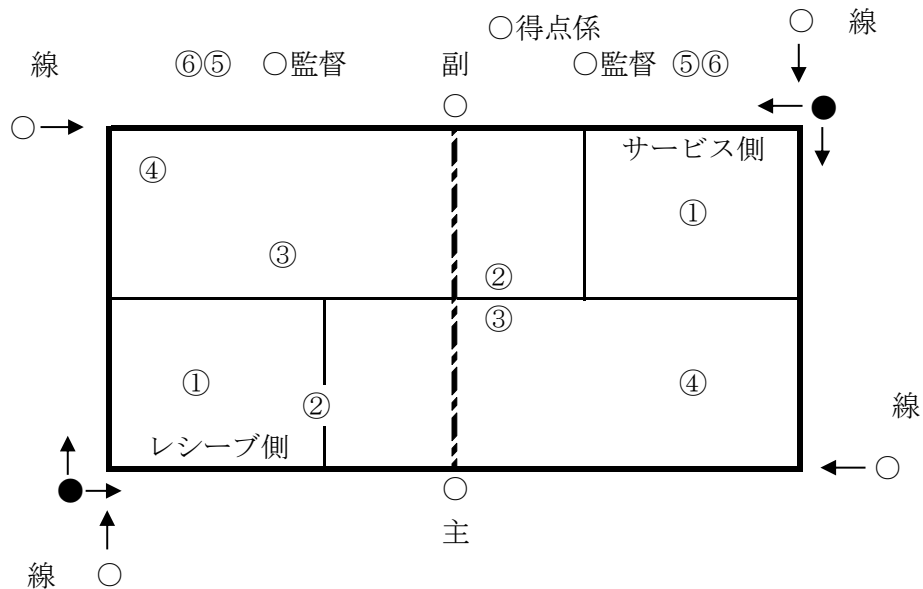
○ ○ ● ● ○ ○
線審 副審 主審

- 6-2 挨拶後、両チームは1分以内の練習を行うことができる。審判員はその間に各部所に着く。

7. 試合開始

- 7-1 主審の吹笛の合図で練習を終了し、競技者は各位置に着く。(図4)
副審はシフト票に基づき競技者の位置を確認し、確認終了を挙手により主審に知らせる。主審は吹笛によりプレーボールを宣言する。それを受けて副審はサーバーにボールを渡す。主審の吹笛を受けてサーバーはサービスを開始する。

図4 (試合開始時の位置)



※ コート内の競技者の位置は1つの例

7-2 セット開始時の競技者の位置

- ① 前衛2名、後衛2名とする。ただし、前後左右の位置を守ること。
- ② サービスが行われたら各競技者は自コートはどこに動いてもよい。

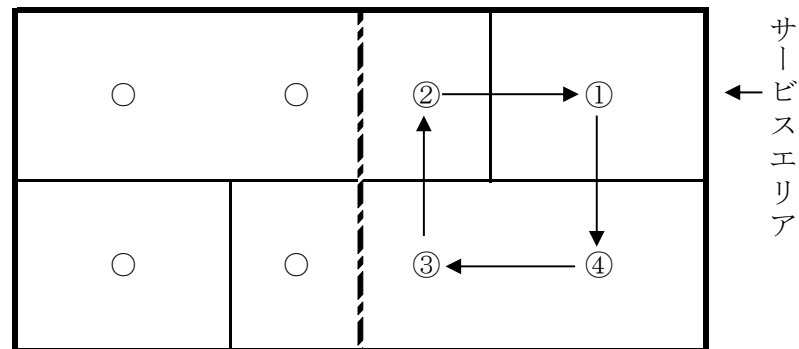
※ 反 則 ※

インプレー中に、相手チームが反則をおかした場合には、自チームは1点を得る。
相手がサービスチームであれば、サイドアウトとなり、サービス権が移動する。

8. ポジションの移動（ローテーション）等

- 8-1 サイドアウトによってサービス権を得たチームは、直ちに時計の針と同じ方向へ、位置をひとつずつ移動する。
- 8-2 試合開始時のローテーション順は、試合が終了するまで守らなければならない。

図5（サービスローテーション）



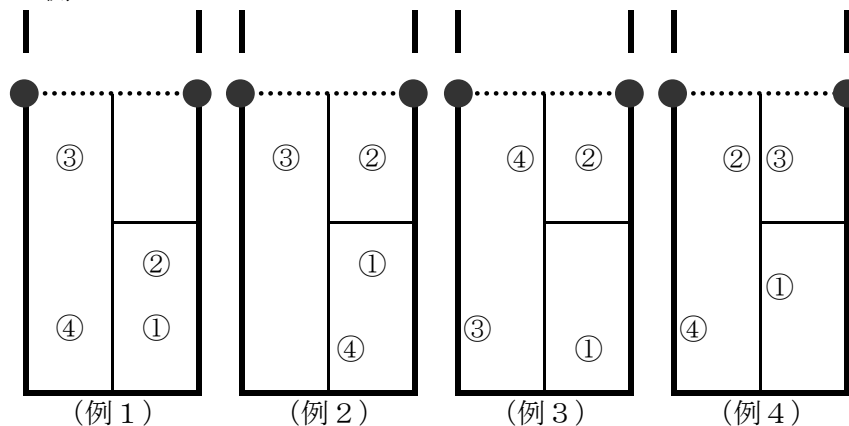
- 8-3 ローテーションミス
ローテーションを間違えて競技を行った場合は、間違いが発覚した時点でローテーションの修正を行う。過去に遡って（さかのぼって）の修正は行わない。

8-4 アウトオブポジション

インプレー後からサービスが打たれる瞬間までは、競技者は自コート内の定位置にいなければならない。また、サーバー以外の競技者が、サイドライン、ハーフライン、エンドライン、及びセンターラインを踏んだり、踏み越えてはいけない。

図5 (アウトオブポジションの例)

サービス側

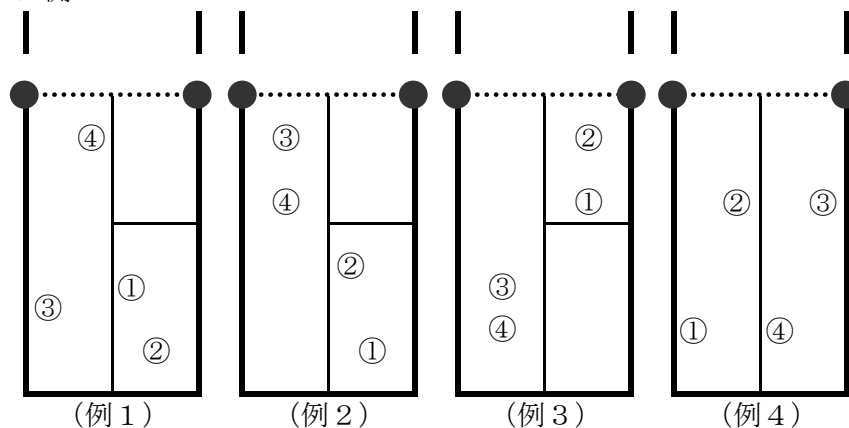


(例1, 例2) ②又は④がサービスエリアに入ってはいけない。

(例3) ④が③の前に出てはいけない。(前後の関係)

(例4) ②と③が反対になってはいけない。(左右の関係)

レシーブ側



(例1) ④が③の前、①が②の前に出てはいけない。(前後の関係)

(例2, 例3) ④が②の前、①が③の前に出てはいけない。(前後の関係)

(例4) ②と③、①と④が反対になってはいけない。(左右の関係)

※ 番号は競技者のサービス順を示す。

※ (例1～例4)は全てまちがっているポジションのとり方である。

9. サービスに関する規則

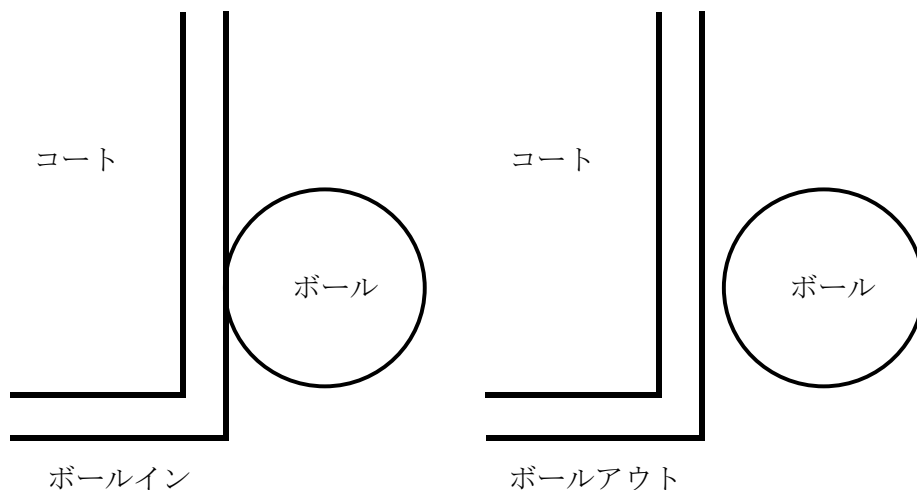
- 9-1 主審の吹笛でインプレーとする。
- 9-2 サービスは1本とする。
- 9-3 サービスエリア（線は含まれない）から、手あるいは腕で相手コートへ行う。サービスはアンダーハンドサービスとする。
- 9-4 サービスの瞬間には、サーバーの片足の一部は床面についていなければならない。
- 9-5 主審の吹笛前にサービスを行った場合、そのサービスは取り消され、あらためてやりなおす。
- 9-6 サービスは、そのチームが主審によってサイドアウトを宣言されるまで、同一サーバーによって続行する。
- 9-7 サービスは相手コート内どこに打ってもよい。
- 9-8 サービスを行う時、サービス側のサービスエリアにはサーバー以外は入れない。レシーブ側の②ポジションの競技者は自コートのサービスエリアに入っても良い。
- 9-9 サービス側の前衛の2人は、サービスが打たれるまでは動いてはいけない。

10. サービスに関する反則

- 10-1 ジャンプサービスは反則となる。（9-4 参照）
- 10-2 サイドサービスは反則となる。
- 10-3 フットフォールト
サービスを打つ瞬間までにサーバーがサービスエリアの外に出た場合、およびラインを踏んだ場合は反則となる。
- 10-4 アウト オブ バウンズの反則
 - ① サービス時のトスしたボールを打たなかったとき。
 - ② サービスしたボールが自チームの競技者に触れたとき。
 - ③ サービスしたボールがネットに触れた場合、及びネットの下を通過したとき。
 - ④ サービスしたボールがコート外に落ちたとき。
 - ⑤ サービスしたボールが相手コートに入って、相手チームの競技者に触れないで、ネットの下をくぐって戻ってきたとき。
- 10-5 ローテーションミスは反則となる。（8-3 参照）
- 10-6 アウトオブポジションは反則となる。（8-4 参照）

1 1. ボール扱いに関する規則および反則

- 11-1 ドリブル
同一の競技者が続けて2回ボールに触れたときは反則となる。ただし、ネットにボールが触れた場合続けてもう一度だけボールに触れても反則にはならない。
- 11-2 ホールディング
競技者の身体上でボールが静止したときは反則となる。
- 11-3 オーバータイムス
相手コートにボールを返すまでに、ボールに4回以上触れたときは反則となる。
- 11-4 ワンボール
ボールが両アンテナ間のネット上を越えて、1回で相手コートに返り、相手競技者に触れるか、相手コート内外に落ちたときは反則となる。
- 11-5 フットボール
ボールを膝（ひざ）より下で扱ったときは反則となる。
- 11-6 接触許容回数
相手コートにボールを返すまでに、2回か3回ボールに触れることができる。ただし、ボールがネットに触れたときは4回まで触れることができる。
- 11-7 相手コートからきたボールが1回目でネットに触れ、同一競技者がネットからはね返ってきたボールを相手コートに返してもワンボールにも、ドリブルにもならない。
- 11-8 2人の競技者が同時にボールに触れた場合、接触回数は1回として数える。この場合、そのいずれかの競技者が続けてボールに触れてもドリブルにはならない。
- 11-9 ボールイン・アウトの判定基準
ラインに掛かったボールは総てボールインとする。
※ アウトの判定はラインを真上から見てボールの一部がラインに掛かっていない場合とする。



(コートを見上から見た様子)

1 2. ネット・支柱に関する規則および反則

- 12-1 タッチネット
競技者がネットまたは支柱に触れたときは反則となる。
ただし、ボールの圧力でネットが体に触れても反則とはならない。
- 12-2 オーバーネット
競技者の身体の一部がネット上部を越えて相手コートに入ったときは、ボールとの接触がなくても反則となる。
- 12-3 アウトオブバウンズの反則
- ① ボールが支柱、アンテナ及びアンテナ仮想延長線上に当たったとき。
 - ② ネットの仮想延長線にボールまたは身体が触れたとき。
 - ③ ボールが4回目にネットに引っ掛かったとき。
- 12-4 アンテナ外通過
いかなるボールも、支柱及びアンテナ（仮想延長線上も含む）の外側から、相手コートに入ったときは反則となる。
- 12-5 ファールチャージ
競技者がネットの下から、相手コート内に身体の一部を入れたことにより、相手チームのプレーの妨害になったときは反則となる。

1 3. その他の競技に関する規則

- 13-1 競技中、ボールや競技者が他のコートへ入ったときは、主審、副審は競技を中断しアウトにすることができる。
- 13-2 ノーカウントになるもの
- ① 同時の反則（ダブルファール）
両チームの競技者が同時に反則をしたとき。
 - ② 危険回避
競技中、他のコートのボールや競技者がコート内に入ってきて、各審判員が危険と判断したとき。
※ ただし、ボールがコートの隅をかすめる程度で、競技に影響がないと判断した場合は、競技を続行させてもよい。
 - ③ ボールの破裂など
インプレー中はいかなる場合でもボールが破裂したとき、及び空気栓が飛び出たとき。
 - ④ スクリーンプレー
サービス側のサーバー以外の競技者が、故意にサーバーの動作を相手チームの競技者に見せないような行為を行ったと主審が判断したとき。
監督や競技者によるアピールは認めない。
※ サービス側で、ネット際に3人が固まって守備し、主審が故意の作戦とみなした場合は、前衛の2人以外の競技者をインプレー前に移動させることができる。
 - ⑤ ボールの接触回数が3回までで、ネットに引っ掛かったとき。

14. 競技者の交代

- 14-1 競技者の交代は、ボールがデットのとき、監督または主将が副審に申し出れば、1セットに2回交代できる。同一試合において一度交代した競技者が再び交代できるのは、同一競技者のみとする。
- 14-2 2名同時に交代した場合は、2回と数える。
- 14-3 競技者が負傷した場合の交代に限り、これらの条件を適用せずに交代ができる。

15. タイムアウト

- 15-1 ボールがデットのとき、監督または主将が副審に申し出れば、各チーム1セットに1回、30秒以内のタイムアウトをとることができる。
- 15-2 タイムアウト中は、競技者はコート内にいること。競技者は監督及び交代競技者の助言を受けることができるが、それ以外の人の助言を受けることはできない。

※ 第3セットが始まる前に、主審は両チームに休息のための1分以内のタイムアウトをとらせることができる。競技者はコート内に待機する。

16. レフリータイム

- 16-1 競技者が負傷し、交代競技者がいない場合は、その競技者に1回に限り、5分程度の応急処置の時間が与えられる。

17. 試合放棄

- 17-1 4名で試合ができなくなったチームは試合放棄とする。
リーグ戦においては、全ての得点を0:15とし、全てのセットカウントを0:2とする。また、それ以後の試合には参加できない。トーナメント戦においては、その試合のみ試合放棄となる。

18. 勝敗の確認

- 18-1 主審は得点係が記入した得点票を副審から受け取り、両チームの主将に内容の確認を取る。

19. 試合終了

- 19-1 勝敗が決定したら試合の終了を宣言する主審の吹笛の合図で再び整列し、挨拶の吹笛の合図で競技者はコート中央でネット越しに握手を行い、そして審判員に一礼し試合を終了する。

20. 質問

- 20-1 ルールの適用についての質問は直ちに行わなければならない。ただし、これを行えるのは監督又は主将に限る。

2 1. 審判員の任務

21-1 主審

- ① 主審は試合に関する最高の役員で、試合中の主審の決定は最終のものである。
- ② 主審は試合の開始・終了および勝敗を宣言する。
- ③ 主審はコート内の全ての競技者がプレー可能な状態である事を確認してからサービス開始の吹笛をする。
- ④ 主審は副審および線審の判定を確認してから判定を下す。
- ⑤ 主審は他の審判の下した判定が正しくないと判断した時は、その判定を無効にすることができる。
- ⑥ 主審は試合中、全ての競技者の行為や反則について合図し、判定を下す権限を持つ。
- ⑦ 反則の種類のアピールについては一切認めない。ただし、監督又は主将から要求があった時は、ルールの解釈と適用に関する質問は受け付ける。
- ⑧ 試合中、負傷者が出たときには速やかに対処する。

21-2 副審

- ① 副審は主審を補佐し、主審がその任務を遂行出来ない時は、主審に変わってその任務を果たす。
- ② 副審はセットの開始前、試合中及び第3セットのチェンジコート時に、競技者の位置を確認する。
- ③ 副審は正当に要求されたタイムアウト及び競技者交代を確認し、主審に伝え、タイムアウト時は時間を計る。また、不当な要求は却下する。
- ④ 副審は試合開始時、タイムアウト時、セット終了時、第3セットのチェンジコート時、試合終了時にボールを保持する。
- ⑤ 副審は副審が吹笛できる反則以外の反則は、主審に合図を送ることはできるが、主審にこれを強要することはできない。
- ⑥ 副審は線審の判定を確認してから、アウト・インの判定をする。副審は線審の判定を変えることはできない。

副審が吹笛できる反則等

- ① アウトオブポジション
- ② ローテーションミス
- ③ サービスに関する反則
(ジャンプサービス、サイドサービス、フットフォールト)
- ④ タッチネット
- ⑤ オーバーネット
- ⑥ ファールチャージ
- ⑦ アンテナ外通過 (副審側)
- ⑧ ネットの仮想延長線にボール又は競技者が触れた時
- ⑨ タイムアウト及び試合中の競技者交代
- ⑩ 危険回避 (ボールの空気栓が飛び出たときを含む)

21-3 線審

線審は各ライン付近の判定や反則等を、フラッグ（手旗）を使用して、主審・副審に合図を送る。

- ① サービスに関する反則
（ジャンプサービス、サイドサービス、フットフォールト）
- ② アンテナ外通過
- ③ ボールアウト
- ④ ボールイン
- ⑤ ワンタッチ
- ⑥ 危険回避（ボールの空気栓が飛び出たときを含む）
- ⑦ 判定不能
- ⑧ 線審にボールまたは競技者が触れたとき

22. 参加者の言動と態度

22-1 競技参加者（監督を含む）は、いかなる場合でも審判員の判定や、相手チームに対し、不満を言ったり、批判をしたり、抗議をするなどの不快な言動や態度をとってはならない。

22-2 コート付近にいる者が、チームへの応援以外の言動を行ってはならない。また、審判員の判定や相手チームに対し、不快な言動や態度をとってはならない。

【罰則規定】

これに違反したときは没収試合又は退場処分になる場合があります。

*没収試合とは、予選リーグにおいては当該チームの全ての試合を相手チームの2-0、15対0、15対0とする。

決勝トーナメントは、予選の結果を残し決勝トーナメントの最下位とする。

応援している者が同様の行為を行った場合、退場処分になる場合があります。

*退場処分とは、行為を行った者が試合に出場予定の場合は没収試合扱いとなります。（出場後の場合は試合結果を訂正せずに最下位とする。）

*没収試合、退場処分は本部役員が決定する。

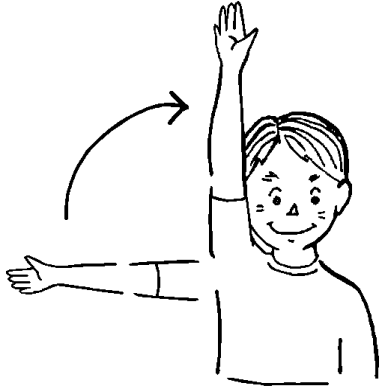
23. リーグ戦の順位の決め方

- ① 勝敗の結果で決める。
勝ち数の多いチームが上位。
- ② ①で決まらない場合、得失セット数差で決める。
- ③ ②でも決まらない場合、得失点差で決める。
- ④ ③まで全て同じチームが2チームある場合、その対戦結果で決める。
直接対決していれば勝っていたチームを上位とする。
直接対決が無ければ同順位とする。ただし、決勝トーナメント進出がかかっている場合は、8点でチェンジコートを行う、15点先取の1セットを行い決着をつける。
- ⑤ ③まで全て同じチームが3チーム以上あり、決勝トーナメント進出がかかっている場合は、抽選で決める。

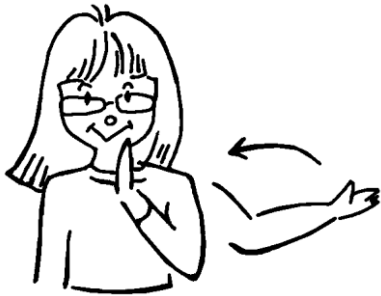
《 審判員のハンドシグナル 》

片手で示すシグナルは反則等のあった側の手で行う。

1. プレーボール
サーブを行うチーム側を示し、
肩から先を垂直に上げる。



2. インプレイ
手を体の前方でサーブボールの方向に
平行に移動する。



3. セット及びゲーム終了
両腕を胸の前で交差する。

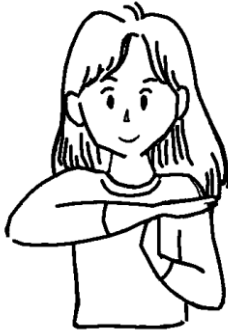


4. チェンジコート
左腕は前から後ろ、右腕は
後ろから前に回す。



5. タイムアウト

タイムアウトをとったチーム側の腕を立てて、両手でTの字の形を作る。



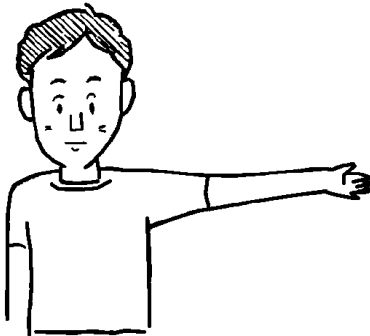
6. 競技者交代

体の前で両腕を互いに上下に回す。



7. ポイント

ポイントを得たチーム側の腕を横に上げる。



8. ボールイン

ボールの落ちたコートを指す。



9. アウトオブバウンズ

手のひらを自分の方に向け、両手を上げる。



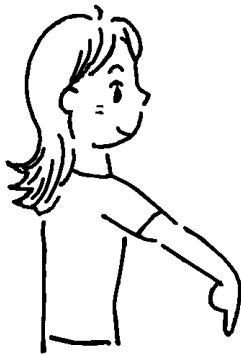
10. ノーカウント

両方の親指を立てて、両腕を上げる。



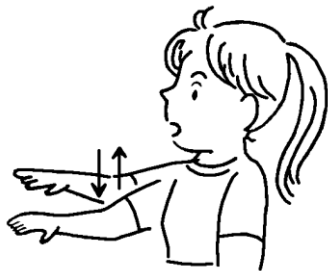
11. フットフォールト

片手で足の先を指す。

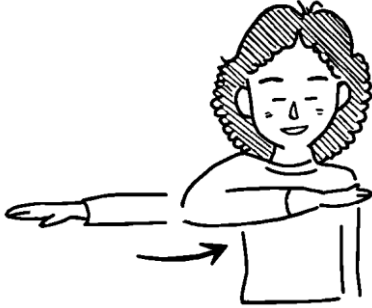


12. ジャンプサービス

片方の手のひらを下に向け上下する。



13. サイドサービス
腕を横に上げ体の前で振る。



14. アウトオブポジション
及びローテーションミス
片手の人差し指で体の前方に円を描く。



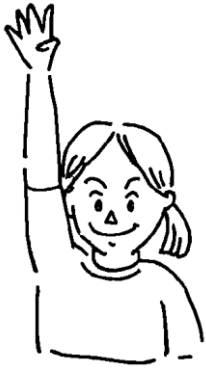
15. ドリブル
片手を上げ指を2本立てる。



16. ホールディング
片方の手のひらを上に向けて、前腕を
ゆっくり上げる。



17. オーバータイムス
片手を上げ指を4本立てる。



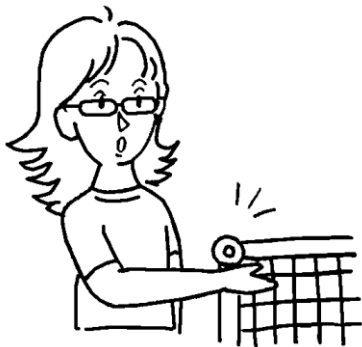
18. ワンボール
片手を上げ指を1本立てる。



19. フットボール
手のひらを下に向けて、その手を下げる。



20. タッチネット
ネットの側面を片手で触れる。



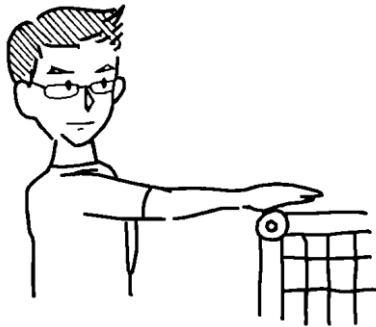
2 1. ファールチャージ

両手を握りそして反則競技者を指す。



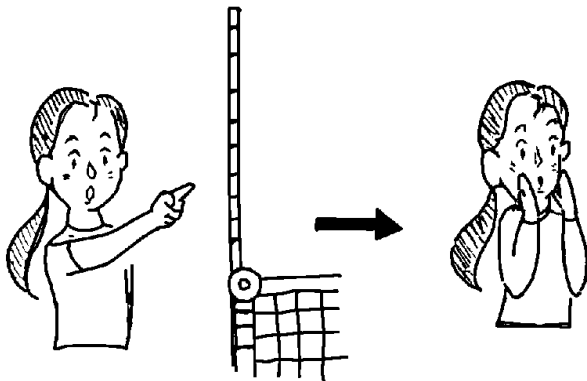
2 2. オーバーネット

手のひらを下に向け、ネット上方で横に伸ばす。



2 3. アンテナ外通過

支柱を指した後、手のひらを自分の方に向け両手を上げる。



2 4. スクリーンプレイ

両手を前方に向けて、左右に振る。



25. ワンタッチ

ワンタッチがあった側の腕を上げ、
他方の手のひらを指でこする。



26. ボールイン

旗を斜め前方に振り出す。



27. アウトオブバウンズ

旗を頭上に上げる。



28. ワンタッチ

旗の上端を一方の手で押さえる。



29. アンテナ外通過

頭上の旗を左右に振り、他方の指でアンテナを指す。



30. ジャンプサービス・サイドサービス・フットフォールト

頭上の旗を左右に振り、他方の手でサーバーを指す。



31. 危険回避

頭上の旗を左右に振る。
声を出してコートに入り、ゲームを止める。



32. 判定不能

両腕を胸の前で交差する。





- 3 3. 線審にボールまたは競技者が触れたとき
頭上の旗を左右に振り、他方の手で
ボールまたは競技者を指す。