

令和7年度学校総合体育大会<中学校の部>  
バドミントン競技会

【プレイヤーの服装について】

大会運営規程 第4章 第23条

プレイヤーは、相手または観客に不快な感じを与えないように、競技中、競技ウェア、シューズを着用し、競技の品位を保つために本会の審査合格品でなければならない。

※学総大会 ウェアについて（関東大会記念Tシャツに関して）

令和6年度 第55回関東中学校バドミントン大会 記念Tシャツ(埼玉大会)  
<デザインサンプル>

**YONEX(ヨネックス)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円  
 2,800円

**Kumpoo(薫風)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円

令和5年度 第54回関東中学校バドミントン大会 記念Tシャツ(群馬大会)  
<デザインサンプル>

**YONEX(ヨネックス)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円

**Kumpoo(薫風)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円

CHIBA  
ALL KANTO JUNIOR HIGH SCHOOL BADMINTON CHAMPIONSHIPS

今大会のプレイヤーのウェアは、審査合格品ウェアのほか、関東Tシャツの着用が認められています。関東Tシャツについては3年生が1年生のときに購入できる一昨年度のデザインのものからとしています。そのデザインを掲載しましたのでご確認ください。

令和7年度 第56回関東中学校バドミントン大会 記念Tシャツ(神奈川大会)  
<デザインサンプル>

**YONEX(ヨネックス)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円  
 3,000円

**Kumpoo(薫風)**  

 ロング 3,500円  
 半袖 2,500円

CHIBA  
ALL KANTO JUNIOR HIGH SCHOOL BADMINTON CHAMPIONSHIPS

令和7年度学校総合体育大会<中学校の部>  
バドミントン競技会

【コーチの服装について】

公認審判員規程 第5条 第12項(8)

コーチは、コートサイドでマッチにふさわしい服装で臨むこと。

例えば、チームユニフォーム、シャツ、ポロシャツ、ブラウス、長ズボンまたはスカートとし、ジーンズやビーチサンダル、バミューダ、ショーツ、スリッパ、サンダルは禁止とする。その適否判断は大会レフェリー(競技役員長)に委ねるものとする。

※コーチはコーチにふさわしい服装であり、プレーヤーにふさわしい服装ではありません。したがって、審査合格品ならよいということではありません。シャツは襟付きとされています(審査合格品は襟付きとみなしているので可になっています)。チームシャツ(チームTシャツ)や該当大会記念Tシャツ(今大会では関東記念Tシャツ)も認められています。また、七分丈の長ズボンは基本的には認められませんが、体育館の状況等でレフェリーが許可することもあります。七分丈のバミューダやショートパンツは認められていません。

◎ベンチ・コーチ席入りする大人については、

今大会では、検定審査合格品でも七分丈の長ズボンは不可とします。

## 練習及び競技中の注意点

### 1. 選手（審判員、監督・外部指導者等）

- ① コートへの入退場は、それぞれ指定された時間に、速やかにコートに集合する。
- ② コートサイドにはかごやドリンクケースは設置しないので、バッグ等を持参し、コートサイドに置き、ドリンクも各自のバッグに収容する。こぼした時は、モップ等で拭きとる。  
(自分のタオルを使用して拭かない)
- ③ ラケット・タオル等の用具の貸借はしない。
- ④ 床の汗拭きは、モップもしくは所定の用具を使用する。
- ⑤ 汗をコート内やコートサイドに投げない。
- ⑥ 本部提供の使用済みシャトルは、各コート主審台下のポリ袋に入れる。

## 審判員の仕事

◎審判員の服装 大人：長ズボン  
生徒：短パン（ハーフパンツ、七分丈パンツ）可

### 1 審判担当の割り振り

#### <団体戦>

#### 1. 試合は、2～3コートを使用して行う。(1コート4名)

- ・コート番号の早い方から順に、第1ダブルス・シングルス、早く終了したコートで第2ダブルスを行う。

#### 2. 審判は、各地区をA B C Dの4グループに分けて5コートを担当する。

#### <個人戦>

#### 1. 審判は、各地区をA B C Dの4グループに分けて5コートを担当する。

### 2 主審の仕事

#### 1. コートに行く前に以下の準備をする

- 各自、筆記用具を持参する。
- 試合のコールがされたら、本部からセットを受け取る。  
⇒シャトル係に「男女の別」「試合番号」「コート番号」を伝える。  
本部からの必要シャトル数を確認し受け取る。(例：女子試合番号2番、2コートです)

#### 2. コートに行ったら以下のことを確認する

- 線審のイスの位置（ダブルス、シングルス）を確認する。
- 得点係がいるかを確認する。
- 選手の服装を確認する。
  - ・シャツは規定のものか（審査合格品または関東Tシャツ）
  - ・ゼッケンの文字の大きさが正しいか、4か所留めになっているか
  - ・あいさつ、各ゲーム開始時にシャツを入れさせる
- 監督および外部指導者の服装を確認する。
  - ・IDカード（監督証・外部指導者証）の着用
  - ・シューズの着用（スリッパ、サンダルは不可）
- 応援生徒（ベンチ入りできる人とその数を確認）を確認する。
- 選手の荷物の置き場を確認する（主審の脇・ショートサービスラインあたり）。
- 選手が集まった際に、各人の115cmの位置をポストの印で確認する。
- シャトルの確認をする。
  - ・本部提供のシャトルを使用するか、持ち寄りのシャトルを使うか。（意見が違う場合は、トスで決める）
  - ・持ち寄りのシャトルを出す順番をトスで決める。
- トスをして「エンドを選ぶか」「サーブ・レシーブを選ぶか」を決めさせる。
- ダブルスの場合はサーバーとレシーバーを確認する。
- 試打はさせない。（フットワークは可）
- 審判台に上がり、必要事項をスコアシートに記入する。  
(サーバー&レシーバー、L・R、試合開始時刻)
- コールをして試合を始める。
  - ・試合中は線審および得点係とアイコンタクトを取る。

### 【競技・審判上の注意】資料3

- ・線審が担当ラインのジャッジをしたら、頷いて確認する。
- ・線審が担当ラインのジャッジをしなければ、線審にジャッジをさせてから主審は得点のコールをする。
- ・あきらかに線審の判定に誤りがあれば、オーバーコールをして判定を正しいものに変える。
- ・判断できないことがある場合は右手を挙げてレフェリー（または競技審判部長等）を呼ぶ。

### 3. 試合が終わったら以下のことを行う

- 「ゲーム」とコールし、速やかに、スコアシートに勝者サインをしてもらう。
- 「マッチワンバイ…」と試合終了のコールをし、審判台を降りる。
- 審判台を降りたら速やかに主審セットを本部に返却する。  
(スコアボード、コイン、カード)
- シャトル係に本部提供の未使用シャトルを返却する。  
(「男女の別」「試合番号」「コート番号」「本部提供の使用済みシャトル個数」を伝える)
- スコアシートに残りの必要事項を記入する。(審判台でやらず戻ってからやる)  
①終了時刻②使用シャトル数③得点・マッチ数④主審サイン (他に漏れはないですか?)
- スコアシートをレフェリーや競技審判部長等に提出し、チェックを受ける。

### ※『異議の申し立て』について

日本バドミントン協会大会運営規程の第36条において、  
「審判員の判定に対して疑問のある場合は当該プレーヤーが、団体戦の場合は当該プレーヤーと監督  
に限り質問することが認められている。ただし、抗議あるいは異議であってはならない。」とある。

### ○主審が生徒の場合、

「主審は団体戦や個人戦において質問があった場合や判断がつかない場合は、速やかにレフェリー  
コール（右手を挙げ、線審又は得点係にレフェリーを呼びに行かせる）すること。」

## 3 線審の仕事

- 椅子には浅く腰掛け、背筋を伸ばして座る。
- 膝を組んだり、両足を前に投げ出したりしない。
- シングルスとダブルスでジャッジをするラインが異なるので注意する。  
(必要に応じて椅子を動かす)
- シャトルが落下すると思われるラインの延長方向に体を動かしてシャトルを見る。
- ジャッジは姿勢を低くし、のぞき込むようにして見る。
- シャトルがコート面に落ちるまでジャッジはしない。
- よそ見をせず、自分のラインに責任を持つ。
- 真剣に、そして自信を持って線審を行なう。
- 試合終了後、主審が審判台を降りるまで、そのまま椅子に座っている。審判台を降りたら、席から離れてよい。

### 【ジャッジ】について

\*主審とのアイコンタクトが重要になる

#### <インの時>

- 無言のまま右手でラインを指す。  
(おおよそラインから1mの範囲は「イン」のシグナルを出す)

#### <アウトの時>

- プレーヤー、主審、観客にわかるよう、「**アウト**」をコールする。  
(「ア」を大きな声で言うと聞こえやすい)
- 両腕を開き、手のひらを前に向けた合図をする。

#### <線審が判定できない時>

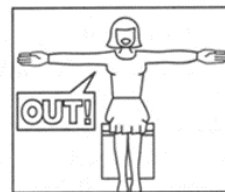
- 判定できない場合は両手で目を覆う。
- 主審が判定できる時は主審の判定が採用される。
- 主審も判定できない時は「レット」になる。

#### <その他>

- 主審の指示があった場合、汗拭きなどのコート整備を行なう。



シャトルがコート内に  
落ちたとき



シャトルがコート外に落ちたとき



シャトルの落下点が見えなくて、判定で  
きなかったとき

## 4 得点係の仕事

- 主審の得点コールを聞いてから得点表示を行なう。(コール前に得点表示に手を触れない)
- 試合中はラリーに集中し、間違いのないようにする。
- ゲームカウント表示も忘れずに行なう。団体戦はマッチカウント表示も忘れずに行なう。また、団体戦の場合は、試合に勝った方の「白の数字」をめくる。3コート同時展開なので、他のコートの結果を確認しマッチカウント表示を揃える。
- ファイナルゲームのチェンジエンスの際は得点を正しく入れ替える。

# 主審の動き

## 試合を始める前

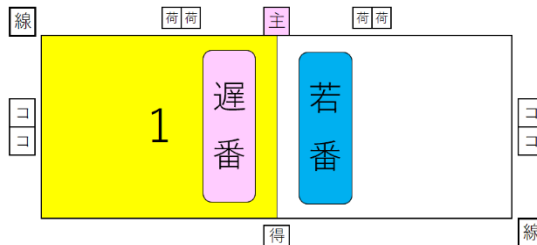
◎大会運営規程第24条を確認しておく

- ① 本部席で審判セットを受け取り、壁側を移動する。
- ② 若番(スコアシートの左側の選手やチーム)は、主審に向かって右側のベンチに入れる。(競技図参照)
- ③ プレーヤーの着衣が審査合格品であるか、前面・背面表示(文字・数字の大きさ等)が正しいか確認する。
- ④ プレーヤーのスマートフォン等電子機器の電源が切っているかを確認する。
- ⑤ トスを行う際は、片方のコートに寄せて行う。(1~10コートは本部側、11~20コートは本部と反対側。競技図の黄色コート)。サーバー・レシーバー、エンドを確認し、試合開始の準備に入る。
- ⑥ スコアシートのサーバーの欄に S を、両サイドの最初の得点として「0」を書く。  
※ダブルスの場合には、レシーバーの欄に R を記録する。

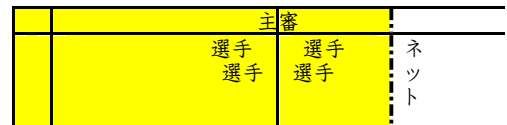
線審の椅子の位置、コート上や周辺のゴミの有無、コート横の籠(荷物)の位置、荷物が籠からはみ出していないか等を審判台近くで確認後、速やかに審判台に上がる

練習時間はないので、審判台に上がったあとすぐ試合を行う

※ 入場時



※ トス時



若番 = 対戦表のチーム番号の小さい番号(スコアシートの左側の選手やチーム)  
遅番 = 対戦表のチーム番号の大きい番号(スコアシートの右側の選手やチーム)

## 試合を開始するために

◎コーチの服装の確認、ベンチに持ち込んではいけないものの確認

- ① 線審・得点係が所定の位置についているか確認する(アイコンタクト)
- ② 選手の紹介  
※マッチ(試合)開始のコールを始めるときは、シャトルを打たせない。  
※試合の開始時刻は「ラブオール プレー」の時間

## マッチ中

- ① 正しい審判用語を使用する。
- ② スコアを記入し、コールする。
- ③ インターバルは、ストップウォッチで計測する。(インプレーでなくなったらストップウォッチを作動)
- ④ 原則として、審判台からは試合終了まで、降りてはいけない。ただし、選手等に生命に関わる異常があると疑われる場合は、すぐさま審判台から降りて主審・監督・役員等近くにいる人たちで救急救命を行う。
- ⑤ レフェリーの助けを必要とするときは、右手を頭上に挙げる。

## 試合終了後

◎試合終了時刻の記入、マッチ終了後すぐに時刻を記入

- ① 「ゲーム」のコールの後、勝者にサインをもらう。
- ② 「マッチ ワン バイ …」のマッチ(試合)終了のコールを審判台で行う。コール後は、審判台をすぐに降りる。
- ③ 審判ボード・イエローカード・レッドカード・コイン・シャトル等間違いなく返却する。  
(団体戦の場合、D1・Sのうち早く終わった方の主審がD2の主審を行う)
- ④ 本部まで行き、スコア用紙にマッチ終了時刻とマッチ時間、使用シャトルの数など、必要事項をすべて記入して仕上げる。
- ⑤ スコアシートを3枚まとめて本部席のレフェリーに持っていき、チェックを受ける。
- ⑥ 線審・得点係に、レフェリーからの指示や試合中に気が付いたことを伝える。(努力)

**【競技・審判上の注意】資料4**

**主審のコールの仕方（主なもの）**

1	最初のサービングサイドとレシービングサイドを決めるとき	「トスをするのでこちらに来てください。」～どちらかを選ばせる (「レッド シルバー どちらにしますか」)(「フラワー ナンバー どちらにしますか」)
2	プレーヤーを紹介し、マッチ（試合）の第1ゲームを開始するとき (1) 団体戦 ① ダブルスのとき (A 中学校のXさんがサーバーで B 中学校のYさんがレシーバーの場合) ② シングルのとき (A 中学校のXさんがサーバーの場合) (2) 個人戦 ① ダブルスのとき (A チームのXさんがサーバーで B チームのYさんがレシーバーの場合) ② シングルのとき (A チームのXさんがサーバーの場合)	「レイディーズ アンド ジュेंटルメン」 「オンマイライト A 中学校 リプレゼンティッド パイ Wさん アンド Xさん」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト B 中学校 リプレゼンティッド パイ Yさん アンド Zさん」 ～左手で左側にいる選手を指す 「A 中学校 トウサーブ Xさん トウ Yさん ラブオール、 プレー」 「レイディーズ アンド ジュेंटルメン」 「オンマイライト A 中学校 リプレゼンティッド パイ Xさん」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト B 中学校 リプレゼンティッド パイ Yさん」 ～左手で左側にいる選手を指す 「A 中学校 トウサーブ ラブオール、 プレー」 「レイディーズ アンド ジュेंटルメン」 「オンマイライト Wさん アンド Xさん A (チーム)」 ～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト Yさん アンド Zさん B (チーム)」 ～左手で左側にいる選手を指す 「Xさん トウサーブ トウ Yさん ラブオール プレー」 「レイディーズ アンド ジュेंटルメン」 「オンマイライト Xさん A (チーム)」～右手で右側にいる選手を指す 「アンド」 「オンマイレフト Yさん B (チーム)」～左手で左側にいる選手を指す 「Xさん トウサーブ ラブオール プレー」
3	第2ゲームを開始するとき	「セカンドゲーム ラブオール プレー」
4	第3ゲームを開始するとき	「ファイナルゲーム ラブオール プレー」
5	サービングサイドがラリーに負けて、相手側のサービスになるとき	「サービスオーバー」
6	スコアをコールするとき 例1 サービングサイドのスコアが8、 レシービングサイドのスコアが6 例2 12対12の同点	(常にサービングサイドのスコアを先にコールします) 例1 「エイト シックス」 例2 「トゥウエルヴ オール」
7	それぞれのゲーム中、どちらかのサイドのスコアが11点になったとき	(ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) (場合によっては「サービスオーバー」とコールをする) 「イレブン 〇〇」 「インターバル」
8	60秒のインターバルで40秒経過したとき	「〇コート、20秒」 「〇コート、20秒」 (「〇コート、トゥエンティ セコンズ」が主流)
9	インターバルが終了し、プレーを再開するとき	「イレブン 〇〇」 「プレー」
10	どちらかのサイドが20点になったとき ① あと1点でゲームが終了するとき ② あと1点でマッチ（試合）が終了するとき	① 「トゥウエンティ ゲームポイント 〇〇」 ② 「トゥウエンティ マッチポイント 〇〇」
11	20対20になったとき	「トゥウエンティ オール」
12	どちらかのサイドが29点になったとき ① 29対28の場合 ② 29対29の場合	① 「トゥウエンティナイン ゲームポイント (マッチポイント) トウウエンティエイト」 ② 「トゥウエンティナイン ゲームポイント (マッチポイント) オール」
13	第1ゲームが終了したとき (1) 団体戦 例 21対10でA中学校が勝ったとき (2) 個人戦 例 21対10でWさん(Xさん)A (チーム) が勝ったとき	「ゲーム」 (ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「ファーストゲーム ワンバイ A 中学校 トウウエンティワン テン」 「ゲーム」 (ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「ファーストゲーム ワンバイ Wさん(アンドXさん) トウウエンティワン テン」
14	120秒のインターバルで100秒経過したとき	「〇コート、20秒」 「〇コート、20秒」 (「〇コート、トゥエンティ セコンズ」が主流)
15	第3ゲームがある場合、第2ゲームが終了したとき (1) 団体戦 例 21対19でB中学校が勝ったとき (2) 個人戦 例 21対19でYさん(Zさん)B (チーム) が勝ったとき	「ゲーム」 (ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「セカンドゲーム ワンバイ B 中学校 トウウエンティワン ナインティーン」 「ワンゲーム オール」 「ゲーム」 (ラリーが終了したところで、ストップウォッチをONにする) 「セカンドゲーム ワンバイ Yさん(アンドZさん) トウウエンティワン ナインティーン」 「ワンゲーム オール」
16	第3ゲームでどちらかのサイドが11点になったとき	「イレブン 〇〇」 「インターバル」 「チェンジエンス」
17	マッチ（試合）が終了したとき (1) 団体戦 例 A 中学校が21-10、19-21、23-21 で勝ったとき (2) 個人戦 例 Xさん、A (チーム) が21-10、19-21、23-21 で勝ったとき	「ゲーム」 「マッチ ワンバイ A 中学校 トウウエンティワン テン、 ナインティーン トウウエンティワン トウウエンティスリー トウウエンティワン」 「ゲーム」 「マッチ ワンバイ Xさん トウウエンティワン テン、 ナインティーン トウウエンティワン トウウエンティスリー トウウエンティワン」
18	線審の明らかな間違っただ判定に対して ① 「イン」に訂正する場合 ② 「アウト」に訂正する場合	① 「コレクション イン」 ② 「コレクション アウト」
19	フォルトが起きたとき	「フォルト」
20	レットにするとき	「レット」または「プレー アレット」
21	サービスジャッジが（サービスの）フォルトのコールをしたとき	「サービスフォルトコールド (トウハイ や ラケットヘッド や フット など)」

## 気持ちの良い審判を行うポイント

### 1 主審について

#### ✓ 明瞭かつ大きい声でコールをしましょう

- すべてのアナウンスとコールは、プレーヤーにも観客にもはっきりと聞こえるよう明瞭かつ大きな声で行います。

#### ✓ スコアシートの記入をスムーズに行いましょう

- サービングサイドの次の得点記入欄に予めペン先を移動させておきましょう。

#### ✓ サービスフォルトが明確な場合は、きちんととりましょう

- 正しいサービスは次の通りです。これに違反しているとフォルトになります。
  - ◇ サーバーとレシーバーがそれぞれの姿勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。
  - ◇ サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコート内に、サービスコートの境界線に触れずに立つものとする。
  - ◇ サーバー及びレシーバーの両足の一部分は、サービスを始めてからサービスがなされるまで、その位置でコート面に接していなければならない。
  - ◇ サーバーは、ラケットで最初にシャトルの台を打つものとする。
  - ◇ サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下でなければならない。～P.4下
  - ◇ サーバーのラケットは、サービスを始めてからなされるまで前方の動きを継続しなければならない。
  - ◇ もし何ものにも妨げられなかったならば、シャトルは、レシーバーのサービスコート内に落ちるようにネットの上を通り、サーバーのラケットから上向きに飛行しなければならない。
  - ◇ サーバーがサービスをしようとしてシャトルを打ちそこなってはならない。

#### ✓ サービス時の「レシーバーフォルト」も観察しましょう

- サーバー及びレシーバーは、斜めに向かい合ったサービスコート内に、サービスコートの境界線に触れずに立つものとする。
- サーバー及びレシーバーの両足の一部分は、サービスを始めてからサービスがなされるまで、その位置でコート面に接していなければならない。

#### ✓ インターバルの時間を正確に測りましょう

- ラリーが終了した時点から、計測を開始する。

#### ✓ 20点オール後等の「延長ゲーム」の試合運営を正確に行いましょう

- 2点差もしくは30点で終わりになります。(15点ゲームの場合は21点。)

#### ✓ 線審とのコミュニケーションはとりましょう

- アイコンタクトをしてください。(線審の顔を見て、うなずくと良いです)

## 2 線審について

### ✓ 椅子の位置は適切か

- 2本のラインを担当する場合、シャトルが落下するであろうと思われるラインの方向に、体を動かして、シャトルを見て判定します。  
シングルスとダブルスでは、線審は自分の判定するラインに合わせて、椅子の位置を変えます。

### ✓ 椅子に腰かけている時の姿勢はよいか

- プレーヤーが線審にぶつかりそうになったら線審はすぐにどきます。ひざを組んだり両足を前方に投げ出したりだらしない姿勢で腰掛けると、すぐに対応できません。正しい姿勢で座ってください。

### ✓ アウトのときの「アウト」という声を出しているか

- シャトルがコートの外に落ちたときは、どんな遠くても直ちにプレーヤーと観客によく聞こえる声で「アウト」とコールし、同時に主審に分かるように両腕を水平に開き手のひらを前に向けた合図をします。

### ✓ インとアウトや判定できなかった時の合図は正しいか

- シャトルがコート内に落ちたときは、主審、プレーヤー、観客がわかる場合でも線審は無言のまま右手でそのラインを指します。  
(おおよそラインから1mの範囲は「イン」のシグナルを出します)
- シャトルの落下点が見えなくて判断できなかった場合は、両手で目を覆います。この場合、主審が判定できるのなら主審が判定します。主審も判定できないときは「レット」にします。

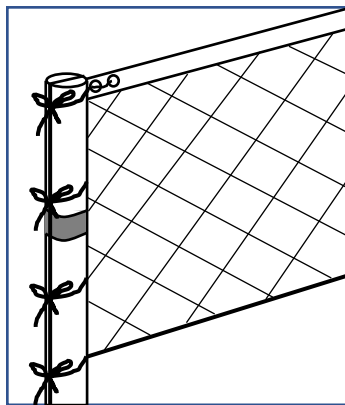
### ✓ シャトルの落下地点の確認は正しく行われているかどうか

- 体（目線）を低くして見て判定をします。  
シャトルがコート面に触れるまでは、コールや合図をしてはいけません。

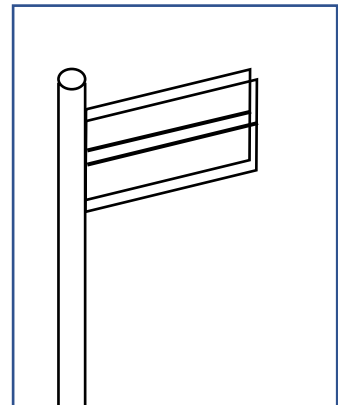
### ✓ 主審とのコミュニケーションはとれているか

- アイコンタクトをしてください。(主審がうなずいたら、ジャッジを解きます)

#### 1. 15mの計測



ポストの印



サービス高測定器



※トスの際は、コート番号の書いてあるサイドに選手全員集めて行いましょう。