

バドミントン 地区ルール講習会 事前学習シート

○ 地区ルール講習会を受講するに当たって、事前学習をしておきましょう。

◎ 参考資料としては、(公財)日本バドミントン協会のホームページ内にある
PDF 版の競技規則があります。 以下のところにあります。

https://www.badminton.or.jp/rule/docs/rule_20241219.pdf

★()の中に適切な数字を入れましょう。

- (1) バドミントンのコートは、長さ(①) m、幅(②) mでレイアウトされる。
ラインの幅は、(③) mmである。
- (2) コート面からのネットの高さは、中央で(④) m、
ダブルスのサイドライン上では(⑤) mとする。
- (3) シャトルは、(⑥) 枚の羽を台に付けたものとし、
その重さは約(⑦) gである。
- (3) ラケットは、全長が(⑥) mm 以内、幅は(⑦) mm 以内とする、
- (4) 特に定めがない場合には、(⑧) ゲーム先取の(⑨) ゲームで行われ、
ゲームで(⑩) 点を先取した方が、そのゲームの勝者となる。
スコアが(⑪) 点オールになった場合には、その後最初に(⑫) 点リード
したサイドが、そのゲームでの勝者となる。スコアが(⑬) 点オールになった場合
には、(⑭) 点を得点した方がそのゲームでの勝者となる。
- (5) ゲーム中に一方のサイドの得点が、(⑮) 点になったとき、(⑯) 秒を
越えないインターバルを認める。
また、各ゲームの間に、(⑰) 秒を越えないインターバルを認める

☆()の中に適切な語句を入れましょう。

- (1) すべてのラインは規程の(⑱) に含まれる。
- (2) ネットの両側とポストの間に(⑲) があってはならない。
- (3) ラケットには(⑳) ・ (㉑) があってはならない。
- (4) (公財)日本バドミントン協会は、競技に用いられる用器具の(㉒))
ならびに(㉓))を行う。
- (5) トスに勝った側は、最初に(㉔))をするか、(㉕))をするかの
どちらかあるいは、試合開始時にそのコートのどちらの(㉖))を選ぶかを
選択することができる。
- (6) 各ゲームが終了したときおよび第3ゲームでどちらかの側が(㉗) 点に達した
ときに(㉘))を交替するが、それを忘れた場合には、気づいたところでシャトル
がインプレーでなくなつたときに交替し、(㉙))はそのままとする。
- (7) 正しいサービスとは、シャトルはサーバーのラケットから(㉚))に飛行し、
(㉛))の上を通らなければならない。

- (8) 両者の態勢が整ったら、両サイドともにサービスを(31))てはならない。
- (9) 両者ともにサービスコートの境界線に(32))に立つものとする。
- (10) 両者の(33))はサービスを始めてから終わるまで、その位置でコート面に接していなければならない。
- (11) サーバーは、ラケットで最初にシャトルの(34))を打つものとする。なお、その際には、サーバーはシャトルに(35))を加えずにシャトルを放さなければならない。
- (12) サーバーのラケットで打たれる瞬間に(36))が必ずコート面から(37))以下でなければならない。
- (13) 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(38))しなければならない。
- (14) ダブルスでは、それぞれのパートナーは、相手側の視界をさえがいない限り、それぞれのコート内なら(39))よい。
- (15) ダブルスにおいて、ゲームに勝ったサイドは、次のゲームで最初にサービスをするが、(40))がサービスしてもよい。
- (16) サービスコートの間違いが見つかった場合は、シャトルがインプレーでない時に、その間違いを訂正し、(41))とする。
- (17) 1回のストロークでシャトルがラケット上に(42))場合はフォルトである。
- (18) 同じプレーヤーよって、(43))して打たれた場合はフォルトである。
- (19) プレーヤーのラケットに触れて、(44))場合はフォルトである。
- (20) インプレーで、プレーヤーがラケットまたは、身体や着衣で(45))触れた場合は、フォルトである。
- (21) インプレーで、プレーヤーがラケットまたは、身体でネットの(46))少しでも相手のコートを置かした場合は、フォルトである。
- (22) インプレーで、プレーヤーがラケットまたは、身体でネットの(47))相手のコートを侵し、著しく妨害した場合は、フォルトである。
- (23) インプレーで、プレーヤーが相手を(48))ときはフォルトである。
- (24) インプレーで、プレーヤーが大声や身振りなどの動作をして、故意に相手の(49))ときはフォルトである。
- (25) レシーバーの態勢が整う前にサーバーがサーブをしたときは(50))である。
- (26) 線審が判定できなくて、(51.)も判定できない場合は、レットである。
- (27) シャトルがネットやポストに当たり、打者側のコートに向かって(52.)ときはインプレー中ではない、
- (28) プレーヤーは、どんなことがあってもプレーを(53.)てはならない。
- (29) 主審はもし、(54.)が、明らかに間違ったコールをしたと確信する場合には、線審の判定を、(55.)することができる。