

## 競技・審判上の注意

1 この大会は、令和7年度（公財）日本バドミントン協会競技規則および大会運営規程ならびに公認審判員規程、東京都中学校体育大会新人大会実施要項、参加細則により行います。また、令和7年11月18日（火）開催の常任委員会の申し合わせ事項に準拠し運営します。※下記の「コーチ」は、公認審判員規程第5条第12項（9）に規定された「コーチ」を指すものではありません。

### 【使用用器具等】

- 2 使用器具等は（公財）日本バドミントン協会検定・審査合格用器具及び、令和7年度検定合格シャトルを使用します。
- 3 プレーヤーは、マッチ中、ステンシルマーク入りのラケットの使用はできません。
- 4 気温の上昇に応じて空調を使用します。
- 5 審判員は、1巡目は大会本部にて配置します。2巡目以降は敗者校審判にて行います。線審は2人編成で配置します。
- 6 競技用ウェアは、（公財）日本バドミントン協会審査合格品とします。上衣背面中央部には、縦20cm、横30cmの範囲内に校（地域クラブチーム）名及び姓の表示してください（なくても可）。その際に、競技用ウェア上衣背面にロゴや規定外の文字を直接プリントしている場合は、ゼッケンを用い、四隅を留めてそれを見えないようにしてください。また、表彰・入退場・あいさつの際には、上衣の裾は下衣の中に入れてください。
- 7 上衣の背面中央に必ず中学校（地域クラブチーム）名及び姓を明記（上段：学校（地域クラブチーム）名、下段：姓、）してください（姓はなくてもよい）。視認性の高い文字（楷書体・明朝体またはゴシック体）で明確に区別できる色とします。チーム内に同姓がいる場合には名前の一文字目を小さく入れること。ゼッケンを使用する場合、白の布地で縦20cm、横30cmの大きさを基準とします。（ゼッケンの場合の文字の色は、黒色または濃紺色とします。）

※アルファベットを用いる場合は、大文字を使用することを推奨。

- ①中学校<正式名称>〇〇市立△△中学校<ゼッケン・プログラム対戦表用名称>〇〇△△中
- ②地域クラブチーム<正式名称>〇〇〇ジュニアバドミントンクラブ<ゼッケン・プログラム対戦表用名称>△△△JR.
- 8 防汗や整髪のために、ハチマキの使用は認めますが、体裁良く結んでください。インナーについては、露出する場合は、審査合格品とします。東京都中体連では、ネックレス（磁気ネックレス）・リストバンド・ヘアバンドの使用は認めない。
- 9 競技エリア内では、監督・コーチは大会実行委員会から発行されたIDカードを必ず携行してください。

### 【競技場への入場可能者】

#### 10 団体戦について

（1）団体戦で登録・ベンチ入りができるのは、監督、選手、コーチ・外部指導員とします。

1) 団体戦の監督は、下記の中から1名とします。

①校長、②教員（教頭・副校長を含む）、③部活動指導員、④代表者 指導者、⑤外部指導者

2) 団体戦のコーチは、下記の中から1名とします。

①校長、②教員（教頭・副校長を含む）、③部活動指導員、④代表者 指導者、⑤外部指導者

（2）団体戦でコーチ席（1コート2席）に着席できるのは、各学校（チーム）男女別試合ごとに下記の中から2名とします。団体戦に登録している①監督、②コーチ、③選手

※部活動指導員は、大会参加申込時に「部活動指導員確認書（校長承認書）」様式6-1および任命書のコピーを提出してください。下部大会で提出していれば不要です。

※外部指導者は、IDカードを着用してください。

## 11 個人戦について

(1) 個人戦で登録できるのは、監督、コーチ、選手とします。

個人戦の監督は、下記の中から1名とします。

①校長、②教員（教頭・副校長を含む）、③部活動指導員、④代表者 指導者、⑤外部指導者

⑤依頼監督（保護者引率）

(2) 個人戦でコーチ席（1コート2席）入りできるのは、各学校（チーム）男女別試合ごとに下記の中から2名とします。

1) 個人戦に登録している①監督、②コーチ、③選手

### 【試合進行】

12 団体戦のマッチ順序は、D1→S→D2の順に行い、2点先取で打ち切りとします。2試合（マッチ）先取で打ち切りとし、その後の試合は行いません。試合の進行状況により、最初から2、3コート並行で実施することがあります。

13 競技開始30分前を目安にオーダー用紙を提出してください。

14 タイムテーブルに基づいて試合を進行します。

15 選手招集所を設置しますので、指定された入場口から入場してください。放送による試合のコールを合図にコートに入場します。

16 試合が連続する場合は、次の試合までに少なくとも10分間以内の間隔を取ります。

17 団体戦のベンチは主審に向かって右側を若番（トーナメント表の学校番号の小さい番号）、左側を遅番（トーナメント表の学校番号の大きい番号）とします。

18 全参加校（チーム）が予定時に安全な帰着困難が予想される場合（災害、交通状況等によって）は、新たにタイムテーブルを組み直したり、スコアリングシステムを変更して運営します。中止を決定することもあります。

### 【入場時の携行品】

19 競技フロアーを持って行くものは、交換用ラケット（ケースから出しておくこと）、着替え用競技用ウェア、タオル、スクイズボトルや水筒等のドリンク、コールドスプレー類、滑り止め剤までとし、各自のバッグ等に収容してください。救急セット、その他のものはベンチまたはコーチングシートに置いてください。（21も参照）

### 【主審の許可】

20 水分補給、汗ふき、靴ひもの直し、滑り止めの使用、ガットを切ることについては下記の点に留意し、必ず主審の許可を得てから行ってください。マッチ（試合）を中断しないように心掛けてください。

(1) 水分補給の際はスクイズボトル、スクイズボトルキャリー、真空断熱スポーツボトル、水筒等を使用すること。コートサイドにはかごやドリンクケースは設置しませんので、バッグ等を持参し、コートサイドに置き、ドリンクも直接床に置かずに、各自のバッグに収容してください。

(2) 氷嚢の使用はインターバルのときのみ認めます。また、フロア内への大きなクーラーボックスの持ち込みは禁止としますが、ベンチまたはコーチ席の下に入るような小さいソフトケースのものは持ち込みを可とします。ただし、ベンチまたはコーチ席の下に置き、フロアを濡らすことのないように十分注意してください。

(3) うちわについては、インターバル時のみ使用を認めます。ただし、叩くなどの音を出す行為は、いかなる場合でも禁止とします。

(4) シューズの滑り止め（シューダスター、ボードなど）の使用はインターバルのときのみ認めます（主審の許可は不要です）。プレー中はコートサイドに置いたままにせず、コーチ席に置いてください。

(5) ラケット交換時にガットを切ることについては、プレーが不當に中断しない範囲で、素早く切ることができる場合に限り認められます。

## 【スコアリングシステム】

21 すべての種目を21点3ゲームマッチ（ラリーポイント制）にて行います。スコアが20-20になった場合、その後2点リードをしたサイドがそのゲームの勝者となり、29-29になった場合には、先に30点目を得点したサイドがそのゲームの勝者となります。

## 【サービス】

22 サービス時、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下であるとします。

23 サーバーは、スピンドルを加えずにシャトルを放し、ラケットで最初にシャトルの台を打つものとします。違反した場合は、フォルトとなります。

24 サーバーとレシーバーがそれぞれの態勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。サーブやレシーブの位置についたら、プレイヤーが、準備ができていないことを示すために手を挙げている場合でも、サーバーが立っても何もしない場合やラケットを左右に動かしている場合でも遅延は不当な行為になり、主審の判断でサーバーまたはレシーバーに遅延行為として「フォルト」にする場合がある。

## 【インターバル】

25 すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが11点になったとき、60秒を超えないインターバルを認めます。また、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を認めます。また、インターバルを除き、マッチ（試合）中、主審の許可なしにコートを離れてはなりません。

## 【アドバイス】

26 シャトルがインプレーでない場合で、プレーヤーがサービスとレシーブのために位置につくまでの間に限り、プレーヤーはマッチ（試合）中のアドバイスを受けることができます。プレーの遅延行為とならないよう、十分に注意してください。プレーヤーはインターバルを除き、マッチ（試合）中、主審の許可なしにコートを離れてはなりません。コーチ席に座る者はインプレーでなくなった場合のみ移動できます。

27 インターバル中に、コートでアドバイスできるのは2人までとします。プレーヤーがエンドを変えた後にアドバイスをし、主審の「\_20秒」のコールでコートから離れなければなりません。（所定の席に着いてください。）

## 【抗議・異議、質問】

28 審判の判定に「抗議」や「異議」を唱えることは一切認められません。審判員の判定に対して疑問がある場合には、次のサービスがなされる前に、またはエンドを変える前に、個人戦ではプレーヤーが、団体戦では当該プレーヤーと監督に限り「質問」をすることができます。

## 【注意・警告・フォルト・失格】

29 以下の違反をしたサイドに主審は警告をします。一度警告を受けた後、再び違反した場合は、そのサイドをフォルトとします。目に余る不品行な振舞い、執拗な違反には、その違反したサイドをフォルトにします。一つのサイドによる警告後の同種の違反行為によるフォルトは執拗な違反とみなされます。

- (1) 体力や息切れを回復するためのプレーの遅延
- (2) アドバイスを受けることによるプレーの遅延
- (3) インプレー中にアドバイスを受ける違反
- (4) プレーを故意に遅らせたり中断したりする行為
- (5) 審判員や観客に対しての横柄な振る舞い、下品で無礼な態度、言動
- (6) ラケットや身体でネットなどのコート施設を叩くこと
- (7) 耳障りな掛け声や叫び声を発すること

**(8) 競技規則を越えた不品行または不快な行動**

**【会場ルール】**

3 0 会場内の施設にシャトルが触れた場合はフォルトとします。(会場ルール)

**【怪我・事故】**

3 1 マッチ(試合)中に怪我または病気には慎重かつ適切に処理しなければならない。主審はこの問題についてできる限り早く決断するよう努めなければならない。もし、必要であればマッチを中断する。必要に応じてレフェリーを呼び、その判断に従います。

3 2 全ての審判員は「人命は全てに優先する」を旨とし、プレーヤーをはじめとする全ての関係者が人命にかかわる事態に遭遇した際、速やかに人命救助、救命処置を躊躇せず実行してください。

3 3 大会期間中の怪我等の応急処置は主催者で行いますが、その後の処置は各自の責任とします。【棄権】

3 4 棄権について

(1) 対戦前に対戦相手が棄権となった場合、勝者は選手招集のアナウンス後に、大会本部で勝者サインをしてください。

(2) 団体戦のマッチ(試合)を棄権した場合、それ以降の団体戦への出場はレフェリー判断とします。

(3) 団体戦ではプレーヤーおよび監督、個人戦ではプレーヤーがマッチの開始時にコートへの放送呼び出しに応じず、5分以上経過した場合、不戦勝として棄権の措置をとることがあります。

**【禁止行為】**

3 5 競技者の試合中における電子通信機器(携帯電話、スマートフォン、タブレット端末等)の使用を禁止します。コートに持ち込む際は必ず電源を切っておいてください。

3 6 競技エリア内での撮影は禁止します。(取材・写真販売業者等、あらかじめ許可を得ている者を除きます。)