

『スポーツ・ステップアップDVDシリーズ バドミントン パーフェクトマスター』
訂正表

以下の箇所につきまして、訂正させていただきます。

なお、版によってはすでに訂正済みのものもございますことをご了承ください。

【本冊】

全体を通じて、ラケットの握る部分＝ハンドル、ハンドルの握りについて＝グリップと致します。

21ページ イースタングリップの説明 [横]写真の説明文

三本の指で、軽くグリップを握っている

→ 三本の指で、軽くハンドルを握っている

42ページ ハイクリア ベーシック

[横]<打球時> 写真の説明文

手の振りはストレート。グリップを握る向きを変える～

→ 手の振りはストレート。ラケットを握る向きを変える～

76ページ ドライブ バック フォーム

本文 4行目

グリップをグッと握りこむ。

→ ハンドルをグッと握りこむ。

152ページ シングルス編、158ページ ダブルス編

サービスの順番 説明文中の表記



右コート、左コート

→ 右サービスコート、左サービスコート

【別冊】 別途PDFをご覧ください。

以上

【訂正版】

修正部分 {  →訂正した部分
 →より正確にするため補足・変更した部分
(版によっては既に修正済みのものがあります)

試合ですぐ役立つ

バドミントンの ルール・マナー& 用語辞典

- 1 用具・コートに関するルール ————— 2
- 2 **試合**に関するルール ————— 5
- 3 サービスのフォルト・レット ————— 10
- 4 審判のルール ————— 11
- 5 ルールブックQ&A「この場合はどうなる？」— 12
- バドミントン・用語辞典 ————— 13

1

用具・コートに関するルール

プレーするにあたって、用具の規定やコートの広さ、ラインの名称などはあらかじめ知っておくべき必要事項

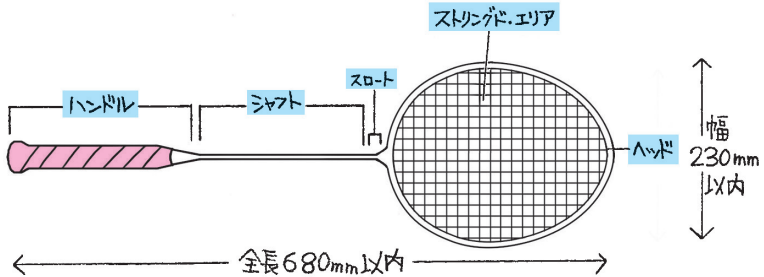
だ。ゲームの中で細かい数値が問われるわけではないが、バドミントン上達のためにしっかりと理解しておこう。

用具

ラケット

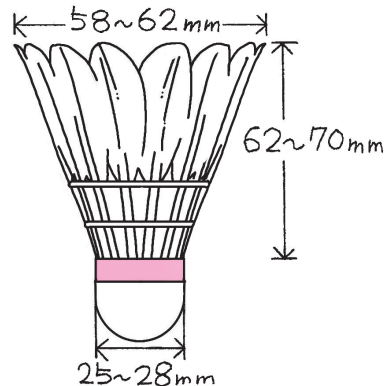
ラケットはフレームの全長680mm以内、幅が230mm以内と決められている。長さには規定はあるが、ラケットの重量は特に制限されていない。

昔は木製、スチールのラケットが主流だったが、最近はカーボンなど軽金属へと変わり、ラケットの軽量化が進んでいる。



シャトル

シャトルの羽根は16枚で形成され、その下に直径25mmから28mmのコルク台がある。重さは4.74gから5.50gと非常に軽いため消耗が激しく、ゲーム中に何度も交換されている。最近はナイロン等でできた合成素材のシャトルも使われるようになった。

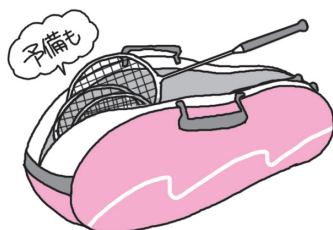


ラケットはていねいに

軽量化が進むにつれて、ラケットは以前よりも壊れやすくなっている。そのためラケットをていねいに扱い、練習前や練習後にはラケットが傷ついていないかチェックしたり、**ストリングス**が切れていたり緩んでいたら張り替えるように心がけておかなければならない。

特にゲームの時は万が一に備え、予備のラケットを用意したり**ストリングス**

スをしっかり調節しておくなど、万全の準備をして臨むようにしよう。



ラケットを選ぶ時のポイント

最近はバドミントンのラケットといっても、多くのタイプが売られている。

重さ、**ハンドル**の太さ、重量バランス、シャフトとフレームの剛性、**ストリングス**の種類など、選ぶ際のポイントはいくつもある。太さや重さなどは、振ってみてスムーズに感じるものにするのがよいだろう。**ハンドル**は、握力が強ければ太めのもの、弱ければ細めのものがよい。

ストリングスの選択は、本来シャトルを打ってみるのがよいが、それができないこともある。初心者の場合、弾力があり、耐久性にすぐれたものをショップの人に教えてもらおう。

重量は、2U、3U、4U、5Uなどの種類があり、数字が大きくなると軽くなる。5Uは78g前後、4Uは83g前後、3Uで88g前後、2Uで93g前後。

ハンドルは、主に**G4、G5、G6**の太さのものが使われる。番号が大きいほど細くなる（参考：ヨネックスホームページ）。

そのほか、攻撃型か守備型か、プレースタイルによってもラケットのタイプは変わってくる。

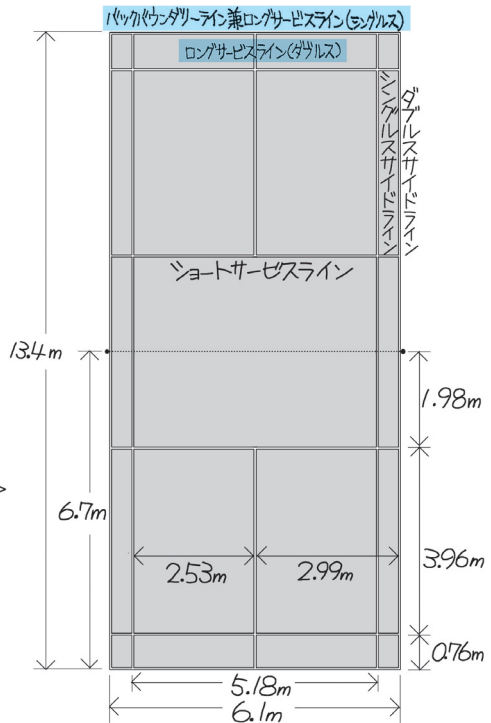
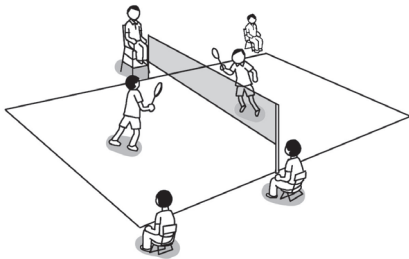
ラケットを選ぶ時は上記のポイントとともに自分の体格やプレースタイル、「いかに振りやすいか」を考え、自分が一番使いやすいものを選ぼう。



コート

コートの広さ

バドミントンのコートは縦13.4m、横6.1mであり、ラインの幅4cmも長さに含まれている。コートの広さの他に、天井の高さや壁までの距離は会場によって異なっているため、ゲーム前にしっかり把握しておこう。

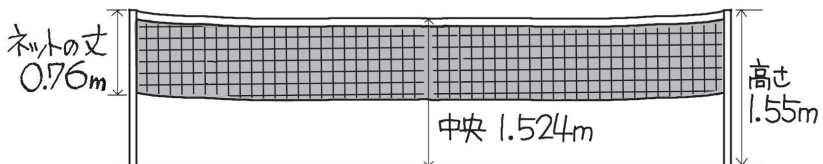


ネットの高さ

ネットを張っているポストの高さはダブルスのサイドライン上で1.55m。コート中央部のネットの高さは1.524mとなっている。

ネットは丈が0.76m、幅は少なく

とも6.1mはあるもので、色は暗い色、また、細かい目で均等に15mmから20mmの編目になっていなければならない。



2

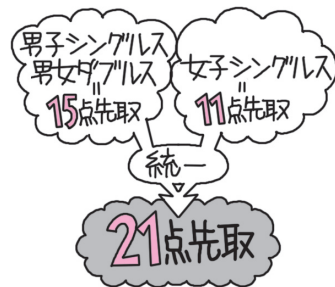
試合に関するルール

試合の種類と得点方法

バドミントンの**試合(マッチ)**は男子シングルス、女子シングルス、男子ダブルス、女子ダブルス、男女でペアを組む混合ダブルスの5種類となっている。

これまでは男子シングルス、男女、

混合ダブルスが**1ゲーム15点**、女子シングルスが**1ゲーム11点**とゲームポイントが異なっていたが、**2006年5月**からのラリーポイント制移行により**1ゲーム21点**、**2ゲーム先取**のシステムに得点方法が統一された。



試合の始め方

試合の開始はまずプレーヤー同士の握手で始まる。その後、主審によるコイントス(またはプレーヤー同士でジャンケンを行う)を行い、

・最初にサービスをするか、**レシーブ**をするか。

・コートの中のどちらの**エンド**を選ぶか。

のいずれかを勝った方が選ぶ。

主審のコールの後、サービスを打ち**プレー**が始まる。

第**2ゲーム**以降は前のゲームで勝利

した側からサービスを行い、**プレー**をスタートする。



ラリーポイント制

2006年5月6日、IBF（国際バドミントン連盟・現BWF）総会でバドミントンのルールがラリーポイント制に変更されることが決定した。ラリーポイント制は同年2月から試験的に導入されていたが、本総会で正式に採用されることとなった。日本では主な大会としては同年6月から実施されている。今まではサービス権を持つ方にポイントが入る仕組みだったが、ラリー

ポイント制ではサービス権に関係なく、サービスミスも即ポイントに入る。点数が入りやすくなったため競った試合展開が増えている。

それにより試合時間は今までより短くなり、緊張感のあるスピーディーな流れに変わっていった。ただ、試合があっさり終わってしまったり、ダブルスのサービスの順番が今までより複雑になったという難点もある。

インターバル・チェンジエンス

チェンジエンスは第1、第2ゲームの終了後と第3ゲームでどちらかが11点を先取した時点で行う。インターバルは各ゲームでどちらかが11点を先取したら、60秒以内のインターバルが与えられる。チェンジエンス時のインターバルは120秒以内となっている。

インターバルとチェンジエンスでは水分補給の他に、コーチから直接指示を受けることも可能だ。



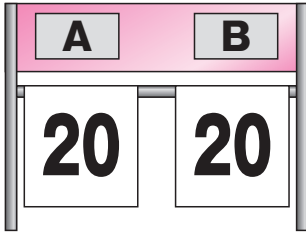
延長になった場合

延長のルールもラリーポイント制導入により変わった。今までは14点オール（女子の場合10点オール）になったら、その時点で先にポイントを獲得していた方がセディング（3点先取した方が勝ち）を選択できるルールだった。（※セディングを選択しなかつ

た場合、先に15点（女子シングルスの場合11点）を取った方が勝ち）

ラリーポイント制では20点オールになった場合、2点差がつくまでゲームが続行される。最大30点まで行い、29点オールになった時は先にポイントを取った方がゲームの勝者となる。

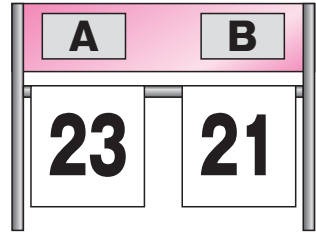
20点オールになったら



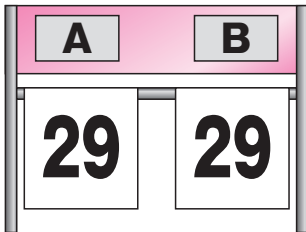
2点差がつくまで
ゲームが続く



ゲーム終了



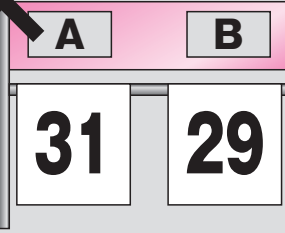
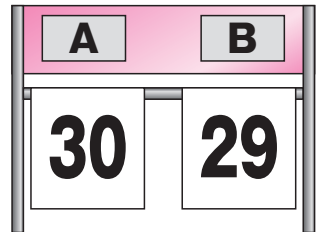
延長の末、29点オールになったら



先にポイントを取った方が勝ち



ゲーム終了



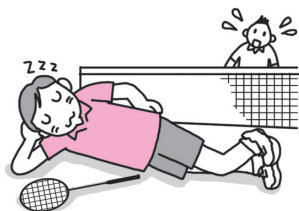
2点差がつくまで
行う必要はない

試合中の禁止行為・警告

プレーヤーが試合中に不正行為や禁止行為、乱暴な振る舞いを行った場合、警告として主審がイエローカードを出す。2度目からは、レッドカードになりフォルトを取られる。場合によって

は1回でレッドカードを出すケースもある。

試合中は正々堂々と、フェアプレーで臨むように心がけよう。下のような場合、警告になる。



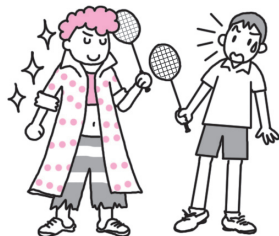
プレーを遅延させる



主審の許可なくコートを離れる



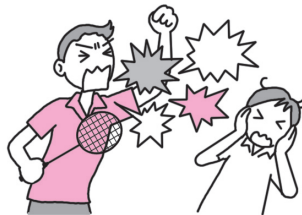
故意にシャトルに手を加える



見苦しい服装でプレーする



審判に対して、失礼な態度を取る



耳障りな掛け声や叫び声を発する

ゲーム中のフォルト

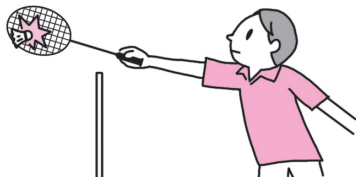
フォルト（反則）を犯した場合、相手にポイントが入る。ゲーム中のフォ

ルトには以下のような例が挙げられる。

オーバーザネット

フォルトを取られる例

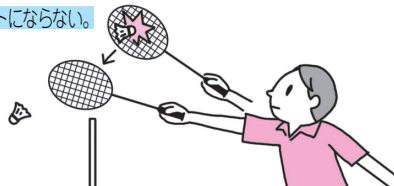
ラケットがネットを越えてシャトルを打っている。



オーバーザネット

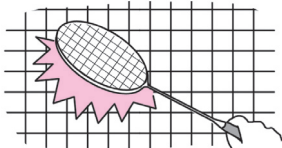
フォルトを取られない例

横に払うようにして打った時など、ネット手前で打ち、そのフォローイングでラケットが少し越えてしまうのはフォルトにならない。



タッチザネット

ラケットや体の一部がネットに触れる。



タッチザボディ

シャトルが直接プレーヤーの体に当たる。



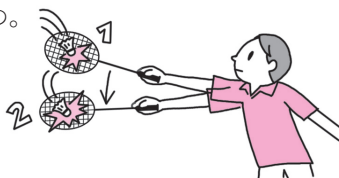
ダブルタッチ

ダブルスの時、ペアが続けてシャトルを打ってしまう。



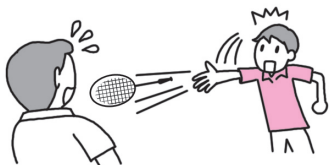
ドリブル

同一プレーヤーが続けて二度シャトルを打つ。



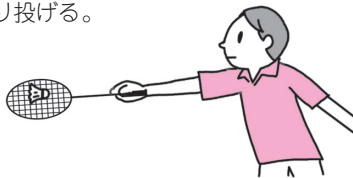
オブストラクション

ラケットを投げつけたりして、相手のプレーを妨害する。



ホールディング

ラケットでシャトルを一度保持してから振り投げる。



3

サービスのフォルト・レット

フォルト・レットを取られる具体例

サービスのフォルトの場合、非常に細かいルールになっている。下のよう
な具体例の時にフォルトを取られる。

レットを取られた場合は、サービス以降のプレーはノーカウントになり、再度同じ条件でサービスを行う。

フォルト

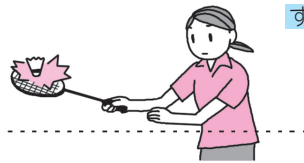
空振り

サービスを打つ時に、シャトルを空振りしてしまう。



アバブザウエスト

ウエストより高い位置でシャトルを打ってしまう。



フットフォルト

サービスを打つ前に、足を浮かせたり、ずらした。



羽根を打つ

コルク部分を打たなければいけないのに羽根を打っている。



ラインクロス

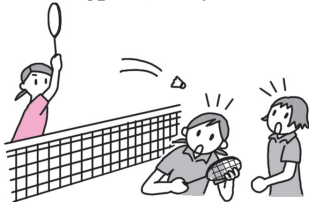
サービスコートのラインを踏んでサービスを打っている。



レット

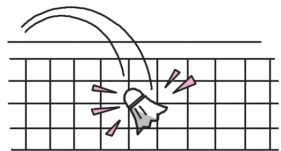
サーバーとレシーバーの同時フォルト

サーバーとレシーバーの両方が、ラインクロスやフットフォルトを犯している。



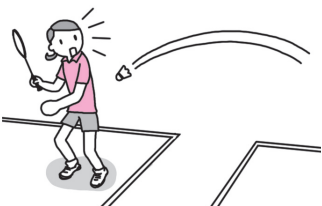
シャトルがネットに引っ掛かった場合

打ったシャトルがネットに引っ掛かった状態になる。



隣のコートからシャトルが飛んで来た場合

プレー中、隣のコートのシャトルがコートに飛んで来る。



4

審判のルール

審判の種類・立ち位置

練習試合等で審判を務める可能性も高い。ここでは審判の種類や役割、立ち位置について紹介しよう。

・主審

ゲーム進行の責任を持つ、最も権限のある審判。**フォルトやレット**の判定、スコアを担当する。

・サービスジャッジ

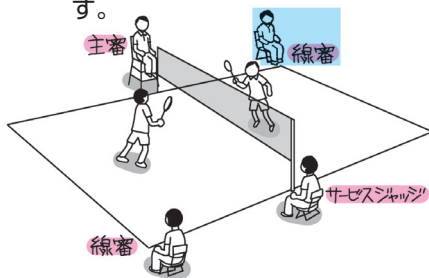
主審とは反対側のサイドに位置する。主にサービスが正しく行われたか、フォルトかどうかを判断する役割。フォルトの場合は「フォルト」と声を出す。

・線審

サイドラインやエンドライン近くに

位置し、ライン際のシャトルがインかアウトか判断する審判。試合によっては最大**10人**置かれる場合もある。

アウトの場合は「アウト」と声を出し、インの場合は無言でラインを指す。



審判のコール方法

事例	コール方法
ゲーム前のプレイヤーの紹介	「オンマイライト(チーム名)・オンマイレフト(チーム名)」
ゲーム開始	「ラブ・オール・プレー」
サーバー側に点が入り、1対0	「ワン・ラブ」
レシーバー側に点が入り、1対1	「サービスオーバー ワン・オール」
3対3の同点	「スリー・オール」
試合を中断する時	「プレー・イズ・サスペンデッド」
第3セットのゲーム開始	「ファイナルゲーム・ラブ・オール・プレー」
一方が20点を先取した	「20 ゲームポイント (マッチポイント)」
AがBに勝利した	「ゲームマッチ・ウォン・バイ・A・(得点)」

5

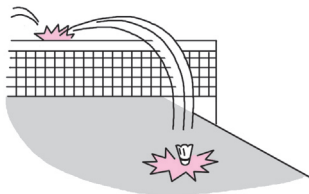
ルールブックQ&A

「この場合はどうなる？」

Q ラリー中、打ったシャトルが一度ネットに当たり、相手コートに落ちました。この場合、アウトになって相手に点が入りますか？ それとも攻撃側に点が入りますか？

A 攻撃側に点が入る。

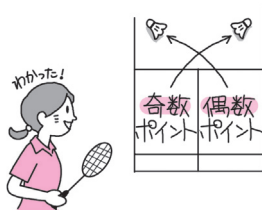
シャトルがネットに当たって手前に落ちたり、サイドラインを越えてコートの外へ落ちてしまうとアウトになる。この場合は通常のショットと同じように、ネットに当たった打球を拾えばラリーを続けることができる。サービスの場合も同じだ。レシーブする側はネット際の打球に対し、十分に気をつけよう。



Q ダブルスのゲーム、7対4でAチームがBチームを3点リード。Aチームのサービスから始まり、AチームのミスショットのためBチームにポイントが入りました。Bチームの選手は、次にどの位置からサービスを行えばよいのでしょうか？

A 奇数ポイントのため、コートの左側からサービスを行う。

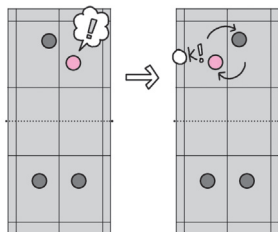
Bチームに5点目が入り、得点が奇数ポイントとなるため左側のサービスコートからサービスを打つ。偶数ポイントの場合は、逆に右側のサービスコートから行う。ラリーポイント制に替わり、得点によってダブルスのサーブの順番、位置が従来の方法よりも難解になっているので要注意。



Q ダブルスの時、サービス側の選手が打つ場所や順番を間違っているのに気づかず、サービスを行いました。この場合、どうなるのでしょうか？

A プレーと見なされ、ポイントはそのままになる。

間違った順番、サービスコートでサービスを行った場合、サービスコートエラーになるが、プレーと見なされ、ポイントはそのままとなる。間違いに気づいたら、その時点よりラリー終了を待って訂正し、正しい位置でサービスをやり直す（ラリーを中断してはいけぬ）。



バドミントン・用語辞典

【ア行】

アウト 打ったシャトルがサイドラインやエンドラインの外に出ること。相手にポイントが入る。

アバブザウエスト サービスの時、ウエストから上で打つと取られるフォルト。

アバブザハンド サービスの時、手の位置から上で打つと取られるフォルト。

イースタングリップ バドミントンの基本となる、ラケットの面に対し平行に握るグリップ。

イエローカード 不正行為、禁止行為に対して主審が出すカード。

インターバル ゲームの合間やゲーム中に入る休憩時間。ゲーム間は120秒以内。ゲーム中は60秒以内。

インタフェア 相手のプレーを妨害する行為。

インパクト シャトルがラケットに当たる瞬間のこと。

インプレー プレーが続行されている状態のこと。

ウエスタングリップ ラケットの面に対し、垂直に握るグリップ。

エンドライン コートが一番後ろにあるライン。

オーバーザネット ラケットや体の一部がネットの上を越えること。

オールショート レシーブ側のプレーヤーが全て短いショットで返す練習。

オールロング オールロングとは逆に、レシーブ側のプレーヤーが全て長いショットで返す練習。

【カ行】

カット 速い球足でネット際に落とすショット。

クロスステップ 遠い距離の打球を追う時に使う、足をクロスさせるステップ。

クロスネット ネット際に落ちる打球をインパクトの瞬間、クロス方向に打つショット。

クリア 遠くへ飛ばすストローク。ストロークの基本といえるショット。

ゲーム 21点先取で終了する。最大で30点まで。

ゲームポイント 20点を先取りし、1ゲームの勝利にあと1点となった状態。

コート ゲームが行われる場所。縦13.4m、横6.1m。

混合ダブルス 男女で組むダブルスの試合。別名ミックسدブルス。

【サ行】

サーバー サービスを打つプレーヤーの通称。

サービス ラリーの起点となるショット。

サービスオーバー サービス権がレシーブ側のプレーヤーに移ること。

サービスコート サービスを行うエリア。

サービスジャッジ 主審とは反対側のサイドに位置する、サービスが正しく行われたか判断する役割。

サービスミス サービスを正しく打つことができなかったこと。相手にポイントが入る。

サイドバイサイド ダブルスで使用される、2人が横に並ぶ守備型のフォーメーション。

サイドライン コート両サイドのライン。

シャトルコック バドミントンで使われる羽根のこと。

シャフト ラケットのヘッドとハンドルをつなぐラケットの芯部分。

ジャンピングスマッシュ ジャンプをすることで、通常より角度をつけることのできるスマッシュ。

主審 ゲーム進行の責任を持つ、最も権限のある審判。

ショートサービス 短い距離を打つサービス。ダブルスでよく使われる。

ショートサービスライン ショートサービスを行う、ネットに一番近いライン。

シングルス 相対する2つのサイドにおいて各々1人のプレーヤーで行う試合。

ストリングス ラケットの網目の部分。

ストローク ラケットでシャトルを打つこと。

スピネット スピンをかけてネット際に落とすショット。

スマッシュ 上から下にうち下ろす、最も威力のあるストローク。

すり足 シャトルを追う時に使う、地面を擦るようなステップ。

セカンドサーバー ダブルスで2番目にサービスを行うプレーヤー。

線審 ライン際のシャトルがアウトかどうか判断する審判。試合に応じて人数が増える場合もある。

センターライン サービスコート中央に引かれたライン。

【タ行】

タッチザボディ シャトルがプレーヤーの体や着衣に直接当たること。

タッチザネット プレー中、体の一部がネットに触れること。

ダブルス 相対する2つのサイドにおいて各々2人のプレーヤーで行う試合。

ダブルタッチ ダブルスの時、シャトルを2人が連続して打ってしまうこと。

チェンジエンス プレーするエンドを変えること。各ゲーム終了後、第3ゲームでどちらかが11点先取したら行われる。

テストングマーク 試打の時、シャトルの正しいストローク（距離）の範囲を示す、コート内のマーク。

トス ゲーム前、サービス権かコート権を選ぶ時に行われる。ジャンケンの場合もある。

トップアンドバック ダブルスで使用さ

れる、2人が縦に並ぶ攻撃型のフォーメーション。

ドライブ 地面と平行な軌道で、速くまっすぐ打つショット。ダブルスで多用される。

ドリブル 同じプレーヤーが2度シャトルを打ってしまうこと。

ドリブンクリア 速くて威力のある、攻撃的なクリア。

ドロップ ゆるいスピードでネット手前に落とすショット。

【ナ行】

20ポイントオール 20対20になった状況。以降は2点差がついた時点で1ゲームが終了する。

ネット コート中央にある、両端のポストで結ばれた網。

ネットプレー ネットをはさんで行われる打ち合い。ヘアピンやブッシュを打つことが多い。

【ハ行】

ハイクリア 苦しい状況から逃れるため、エンドラインを狙って大きく打つクリア。

ハイバック コート奥深くの、フォアハンドで返せない時に打つバックハンドのショット。

バックハンド ラケットを持つ手の逆方向のシャトルを打つ形。

ハンドル ラケットの握る部分。

BWF 国際バドミントン連盟 (Badminton World Federation) の略称。名称がBWFから変更になった。

ブーナゲーム インドで発祥された、バドミントンの起源といわれているゲーム。

ファーストサーバー ダブルスで最初にサービスを行うプレーヤー。

フェイント 相手を惑わせるために行うプレー。

フォアハンド ラケットを持つ手の方向の、シャトルを打つ形。

フォーメーション ダブルスでの守備の陣形。

フォルト プレー中の反則行為。相手にポイントが入る。

フッシュ ネット際に浮いた打球を、相手コートに叩き込むショット。ダブルスで多用される。

フットフォルト サービスが打たれるまでの間、サーバーとレシーバーの両方の足の一部が静止していないこと。

フットワーク シャトルを追う時の足の動き。

ペア ダブルスで組む2人一組の通称。

ヘアピン ネット際に落ちるシャトルを、相手コートのネット際に落とすショット。

ヘッド ラケットの**ストリングド・エリアの外枠**。

ポイント 得点のこと。

ボーク サービスの時、一度打つ構えをしてからフェイントを入れたりサービスを遅らせること。

ホームポジション コート中央の位置。フットワークの基本位置となる。

ホールディング シャトルがラケットに一度乗った状態から、シャトルを打つフォルト。

ポスト ネットを支える、コートの両端にある柱。

【マ行】

マッチ 試合のこと。2ゲーム先取した方が勝利する。

マッチポイント 試合を決める最後の1点。

水鳥 シャトルの羽根部分の原料となる鳥。ガチョウやアヒルのこと。

【ラ行】

ライン サービスコートやシングルス、ダブルスのコートを示す白線。

ラインクロス サービスの時、ラインを

踏んでしまうと取られるフォルト。

ラケット シャトルを打ち合う道具。昔は木製が多かったが、最近はカーボン製が主流。

ラブ 審判用語で、ポイントが0点の状態。

ラリー ポイントが入るまで続く打ち合いのこと。

ラリーポイント制 サービス権に関係なく、ラリーに勝利すれば得点が入るシステム。2006年からスタートした。

リバースカット カットの逆回転をかけるショット。

レシーバー ストロークを受けるプレーヤーの総称。

レット プレーが無効になること。レットの時は再度やり直しとなる。

レッドカード **イエローカードが出された後、2度目からレッドカードとなり、フォルトになる。**警告1回でレッドカードを出す場合もある。

ロブ 下から上へすくい上げる、相手コート後方に打つショット。

ロングハイサービス エンドラインを狙って遠くへ飛ばすサービス。シングルスでよく使われる。

ロングサービスライン ロングサービスを打つライン。シングルスとダブルスで場所が異なる。





BADMINTON

