

## 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、令和7年度第30回関東中学生オープンバドミントン大会開催要項および参加細則によります。その他は、代表者会議（都県委員長会議）の決定に準拠し運営します。

### 【使用用器具等】

- 2 使用用器具は、（公財）日本バドミントン協会検定・審査合格用器具とします。ただし、使用シャトルは、下記の（公財）日本バドミントン協会第2種検定合格球以上とし、環境に合致したスピードのシャトルを使用します。

#### 【大会使用の銘柄（予定）】

ヨネックス：エアロセンサ 700                      アイベックススポーツ：Pro Feather EX  
ゴーセン：GFN130                                      薫風スポーツ：マッチポイント 99  
落合コーポレーション：カワサキエリートエース

- 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を使用はできません。
- 4 審判員について、主審及び得点係は大会本部にて配置します。線審については、対戦チーム同士が1名ずつ担当します。足りない場合には、大会本部に連絡を入れてください。大会本部より線審を出します。線審は自チームベンチと反対側のエンドを担当してください。線審は2人編成で配置します。
- 5 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の範囲内に都県名の表示してください。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。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。
- 6 上衣の背面中央に必ず都道府県名を明記してください。都道府県名を1行で表示してください。文字列、は明瞭な文字を使用し、文字の色は上衣背面の文字列表示部分の色と明確に区別できる色とします。ゼッケンを使用する場合、白の布地で縦15cm、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。  
\*日本中学校体育連盟バドミントン競技部ホームページに掲載されている、『全日本中学生バドミントン選手権大会【着衣表示申し合わせ事項】〈着衣表示〉について』をご確認ください。

#### ①ウェア(上衣)の背面



#### ②ウェア(上衣)の前面



- 7 防汗や整髪のために、ハチマキの使用は認めるが、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。
- 8 会場内では、監督・コーチ・選手は大会実行委員会から発行されたIDカードを必ず携帯してください。出場登録選手もIDカードの携帯を基本としますが、上衣にプリントされた都県名の背面表示、あるいはゼッケンをIDカードの代替とすることを認めます。
- 9 ベンチまたはコーチ席に入る時の服装（監督、コーチ、）は、公認審判員規程第5条第12項（8）に従い、マッチ（試合）にふさわしい服装で臨んでください。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（ショートパンツ、七分丈パンツ）、スリッパ、サンダルは禁止とします。なお、疑問のある着装については、レフェリー（競技役員長）が適否判断を下します。また、コーチ席に座る者全てにこの規定は適用されます。

### 【競技場への入場可能者】

- 10 競技場への入場可能者について
- (1) 団体戦でベンチ入りができる者は、監督1名、コーチ1名、選手4～5名とします。
- (2) 団体戦の選手及び監督、マネージャー、コーチの変更については、疾病や傷害などの特殊な場合のみとし、12月25日（木）12：00監督会議開始前までに書面（所定用紙）によって大会事務局に申し出てください。なお、選手の追加は認めません。
- 11 コーチ席に着席できるのは、登録してある監督・マネージャー・コーチ・選手とします。コーチ席は、2席とします。（IDカードを必ず身につけてください）

### 【試合進行】

- 1 2 マッチ（試合）の順序は、D→S 1→S 2の順に行います。2-0で試合の勝敗が決まっても打ち切らずにS 2まですべて行います。
- 1 3 マッチ（試合）の進行状況により、最初から2あるいは3コート並行で実施することがあります。
- 1 4 競技開始15分前を目安にオーダー用紙を提出し、相手チームとの交換を行います。オーダー交換所は、アリーナ内に置きます。但し、大会1日目の第1試合のオーダー交換は、監督会議の終了後にその場で行います。
- 1 5 タイムテーブルに基づいて試合を進行します。進行状況により予定された試合の開始時刻やコートを変更することがありますので放送に注意してください。（開始予定時刻より早めることはありません。）
- 1 6 選手招集所は設けません。選手の入場は、放送による試合のコールを合図にコートに直接集合します。その際、指定された入場口から入場してください。競技終了後は、指定された退場口から退場してください。
- 1 7 マッチ（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。
- 1 8 ベンチは主審に向かって右側を若番（対戦表のチーム番号の小さい番号）、左側を遅番（対戦表のチーム番号の大きい番号）とします。
- 1 9 全参加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、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。

### 【会場内の公式練習】

- 2 0 朝の練習については次の通りとします。
  - (1) 指定されたコートで行ってください。
  - (2) シャトルは各チームで用意してください。
- 2 1 マッチ（試合）の練習について
  - (1) 各試合の前に2分間以内とします。
  - (2) 練習相手は、チーム構成員とします。
  - (3) シャトルは各チームで用意してください。

### 【入場時の携行品】

- 2 2 競技フロアに持って行くものは、選手ID、交換用ラケット（ケースから出しておく）、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。（23も参照）

### 【主審の許可】

- 2 3 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・水筒を使用してください。コートサイドに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) 団扇については、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) プレーが不当に中断しない範囲で、素早いタオルの使用やラケット交換時にガットを切ることを（素早く切ることができる場合に限り）認めます。

### 【スコアリングシステム】

- 2 4 すべての種目を21ポイント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】

- 2 5 サービス時、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下とします。
- 2 6 スピンサーブは禁止とします。違反した場合は、フォルトとなります。

### 【インターバル】

- 27 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から離れてはなりません。

### 【アドバイス】

- 28 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から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せん。
- 29 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。（所定の席についてください。）

### 【抗議・異議、質問】

- 30 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】

- 31 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】

- 32 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】

- 33 マッチ（試合）中に怪我や事故が生じた場合は、主審の判断により、マッチ（試合）を中断することができます。必要に応じてレフェリー（競技役員長）を呼び、その判断に従います。レフェリーの判断なく、レフェリー以外の者がプレーヤーに近寄ることはできません。
- 34 大会医療スタッフは、負傷等により処置が必要なプレーヤーに対して、インターバル中を除き、レフェリーの指示で、1選手に1度だけ、マッチ中にスプレーを使用した処置をすることができます。
- 35 試合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】

- 36 棄権について
- (1) 当該プレーヤーか監督がレフェリーに申し出てください。（棄権届用紙に必要事項を記載し、提出してください。）
  - (2) 対戦前に対戦相手が棄権となった場合、招集されたコートで勝者は勝者サインをしてください。
  - (3) マッチ（試合）を棄権した場合、それ以降の出場はレフェリー判断とします。
  - (4) プレーヤーがマッチの開始時にコートに入らず、放送呼び出し後5分以上経過した場合、不戦勝とし棄権の措置をとることがあります。その判断はレフェリーが行います。

### 【禁止行為】

- 37 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。
- 38 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。）