

令和8年度埼玉県バドミントン競技会

地域クラブ活動 細則（諸注意）

- 1 この大会は、2026年度（令和8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及び公認審判員規程に拠り行う。その他は、大会要項および地域クラブ活動代表者会議の決定に準拠し運営する。

【使用用具・用器具等】

- 2 使用用具・用器具は、（公財）日本バドミントン協会検定・審査合格用具・用器具とする。使用シャトルは、（公財）日本バドミントン協会第2種検定合格シャトルとし、環境に合致したスピードのシャトルを使用する。
- 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してはならない。
- 4 審判員については相互審判とする。線審は2人編成で配置する。
- 5 サービスジャッジ（サービス高測定器の使用）は配置しない。
- 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する。上衣背面中央部には、縦20cm、横30cmの範囲内にチーム名の表示をすること。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すること。あいさつの際には、上衣の裾は下衣の中に入れること。
- 7 上衣の背面中央に必ずチーム名を明記すること。文字の色は上衣に鮮明に映えるものとする。ゼッケンを使用する場合、白の布地で縦20cm、横30cmの大きさを基準とする。（ゼッケンの場合の文字の色は、黒色または濃紺色とする。）文字列、背番号は視認性の高い文字（楷書体・明朝体またはゴシック体のような文字、数字（算用数字））を使用し、文字、数字の色は上衣背面の文字列、背番号表示部分の色と明確に区別できる色とする。
選手名（埼玉連）を明記する場合、上段：チーム名、下段：選手名（埼玉県）とす。原則として姓の表示を基本とするが、フルネームでの表示も認める。同姓の選手がいる場合には、誤認防止のため名前の一文字目を小さく表示するか、フルネームで表示すること。
背面表示については、県大会の要項に拠る。
- 8 防汗や整髪のために、ハチマキの使用は認めるが、体裁良く結ぶこと。インナーについては、露出する場合は、審査合格品とする。
- 9 会場内では、監督・選手はADカードを必ず携行すること。出場登録選手は上衣にプリントされたチーム名の背面表示、あるいはゼッケンをADカードの代替とすることを認める。
- 10 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むこと。例えば、チームユニフォーム（Tシャツの場合、チーム名の表記があること）・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、ジーンズや七分丈パンツ、バミューダ、ショーツ、スリッパとサンダルは禁止とする。その適否判断は大会レフェリーに委ねるものとする。また、コーチ席に座る者全てにこの規定は適用される。今大会では、七分丈パンツを認める。

【競技場への入場可能者】

- 11 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1～3名、選手5～8名とする。
 - （2）団体戦の選手変更及び監督の変更については、疾病や傷害などの特殊な場合のみとし、団体戦開催の朝の打合せ（監督会議）までに書面（所定用紙）によって大会本部に申し出る。なお、選手の追加は認めない。
- 12 コーチ席に着席できるのは、以下の通りとする。コーチ席は2席とする。（ADカードを必ず身につけること）
 - （1）団体戦…登録してある監督・選手
 - （2）個人戦…登録してある監督
男女種目を問わず、団体戦に登録してある監督・選手
 - （3）監督は優先してコーチ席にはいること。

【試合進行】

- 1 3 試合形式については、種目ごとに代表者会議にて決めた方式にて行う。
- 1 4 団体戦のマッチの順序は、D1→S→D2の順に行い、2試合（マッチ）先取で打ち切りにて行う。
- 1 5 競技開始10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う。オーダー交換所は、アリーナ内本部に置く。
- 1 6 タイムテーブルに基づいてマッチを進行する。進行状況により予定されたマッチの開始時刻やコートを変更することがあるので放送に注意すること。
- 1 7 選手招集所は設けない。選手の入場は、放送によるマッチのコールを合図にコートに直接集合する。その際、指定された入場口から入場すること。競技終了後は、指定された退場口から退場すること。
- 1 8 マッチが連続する場合は、次のマッチまでに少なくとも10分間以内の間隔を取る。
- 1 9 ベンチは主審に向かって右側を対戦表のチーム・選手番号の小さい番号、左側を対戦表のチーム・選手番号の大きい番号とする。
- 2 0 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、代替スコアリングシステムに変更し運営する。もしくは中止にする場合がある。

【会場内での公式練習】

- 2 1 朝の練習について
 - (1) 指定されたコートで行う。
 - (2) シャトルは各チームで用意する。
 - (3) 練習相手は、チーム所属員とする。
- 2 2 試合前の練習については、なしとする。昼食後、試合開始5分前までの10分間の練習を認める。

【入場時の携行品】

- 2 3 競技フロアーに持って行くものは、交換用ラケット（ケースから出しておく）、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する。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くこと。
(26も参照)

【主審の許可】

- 2 4 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うこと。マッチ（試合）を中断しないように心掛ける。
 - (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ア・真空断熱スポーツボトル・水筒を使用すること。コートサイドにかごやドリンクケースを設置するが、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とも可とする。
 - (2) 氷嚢の使用はインターバルのときのみ認める。また、フロアー内への大きなクーラーボックスの持ち込みは禁止するが、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する。ただし、ベンチまたはコーチ席の下に置き、フロアーを濡らすことのないように十分注意すること。
 - (3) うちわについては、インターバル時のみ使用を認める。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する。
 - (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る（主審の許可は不要である）。プレー中はコートサイドに置いたままにせず、コーチ席に置くこと。
 - (5) ラケット交換時にガットを切ることについては、プレーが不当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る。

【スコアリングシステム】

- 2 5 すべての種目を15ポイント3ゲームマッチ（ラリーポイント制）にて行う。スコアが14-14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、20-20になった場合には、先に21点目を得点したサイドがそのゲームの勝者となる。（種目によって、試合進行状況によって制限ポイントに切り替える場合もある。）

【サービス】

2 6 サービス時、シャトル全体が必ずコート面から 1.15 m 以下でなければならない。

2 7 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。

【インターバル】

2 8 すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが 8 点になったとき、60 秒を超えないインターバルを認める。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る。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らない。

【アドバイス】

2 9 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る。プレーの遅延行為とならないよう、十分に注意すること。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らない。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る。

3 0 インターバル中に、コートでアドバイスできるのは 2 人までとする。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らない。（所定の席につくこと）

【抗議・異議、質問】

3 1 審判の判定に「抗議」や「異議」を唱えることは一切認められない。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」をすることができる。

【注意・警告・フォルト・失格】

3 2 以下の違反をしたサイドに主審は警告をする。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する。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する。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る。

- (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) シャトルのスピードや飛び方を変えるために故意にシャトルに手を加えたり、破損したりすること
- (6) 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
- (7) ラケットや身体でネットなどのコート施設を叩くこと
- (8) 耳障りな掛け声や叫び声を発すること
- (9) 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 3 会場内の施設にシャトルが触れた場合はフォルトとする。（会場ルール）

【怪我・事故】

3 4 マッチ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（競技役員長）を呼び、その判断に従う。

3 5 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する。

3 6 マッチ中の怪我等の応急処置は主催者で行うが、その後の処置は各自の責任とする。

【棄権】

3 7 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る。
- (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する。

- (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する。
- (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、棄権の措置をとることがある。その判断はレフェリーが行う。

【禁止行為】

- 3 8 競技者の試合中におけるモバイル機器(タブレット・携帯電話 等)・その他電子機器の使用を禁止する。
コートに持ち込む際は必ず電源を切っておくこと。
- 3 9 競技エリア内での撮影は禁止する。(あらかじめ許可を得ている者を除く)

【会場の使用方法】

- 4 0 決められた場所以外に駐車、駐輪しないこと。
- 4 1 ゴミは必ず持ち帰ること。(帰宅途中に道端などにゴミを捨てないこと。)
- 4 2 トイレはていねいに使用すること。
- 4 3 会場内の電源を使用しないこと。
- 4 4 借りているエリア以外への立ち入りをしないこと。(廊下や外でシャトル打ちをしないこと。)
- 4 5 お金やラケットなど貴重品は各自で管理すること。(盗難に気を付ける。)
- 4 6 不審者には十分注意してください。(見かけた場合は、すぐに本部や、施設職員へ知らせること。)
- 4 7 会場では、スマートフォンやゲーム機など学校生活と同様の決まりを守ること。

【引率】

- 4 7 参加当日の引率予定生徒全員の動静が、チームで把握できているようにすること。
- 4 8 集合場所を適切に指定し、集合から解散まで引率者(監督)が帯同して引率すること。
- 4 9 集合してから解散するまで、生徒(中学生)が途中で単独行動をすることがないようにすること。
- 5 0 生徒が自宅を出てから帰宅するまで、事故防止、安全確保に十分配慮し責任を持つこと。

【組み合わせ基準】

- 5 1 団体戦はリーグ戦を基本とする。8チーム以上の場合は、2つ以上のグループでリーグを行い、その後に順位決定戦を行う。
- 5 2 個人戦は学校総合体育大会ではトーナメント戦を基本とする。新人戦については、人数に応じて試合方式を検討する。
- 5 3 個人戦シードについては、学校総合体育大会ではチームとしてシード枠を設ける。
新人戦では、1・2年生の学校総合体育大会の地区予選・県予選の選手自身の結果を基にシードを設ける。