

審判員とプレイヤーの心得

本大会は相互審判制で運営しています。審判は『ゲームを円滑に進め、プレイヤーが気持ちよくプレーできるようにする』重要な役割です。参加者には審判経験が少ない方も多いですが、以下の心得を参考に、前向きに審判に取り組んでいただければ幸いです。皆様のご協力をよろしくお願いいたします。

1. 基本姿勢

- 公平第一：味方への肩入れや応援行為はやめましょう。審判は試合の公正さを守る立場であり、どちらのチームにも偏らないことが大切です。
- 真摯な態度：プレーに集中してください。選手は審判の態度をよく見えています。誠実な態度は試合の雰囲気をよくします。
- 最新ルールを理解：2006年以降ラリーポイントになりましたが、未だ旧ルールベースの知識のまま審判を行っている方も見受けられます。実務経験者に聞くなど知識をアップデートしましょう。
- 目的を意識：「ゲームはプレイヤーのためのもの」公認審判員規定より。審判は試合を支える役割であり、選手が気持ちよくプレーできる環境を作ることが使命です。

2. 主審のポイント

- 中央で視野確保：片側に寄るとオーバーネット判定が不正確になります。ネット際のプレーを正しく見るために、常に中央で構えましょう。
- 正しいコール：「ポイント」という言葉は旧ルールの名残で、現在は使いません。
- スコア管理を正確に：スコアが正しく書けると、サーバーやレシーバーの間違いを防げます。
- 線審を信頼：ライン判定は線審に任せ、ラインの勘違いなどミスが明らかな場合のみオーバーコールしてください。線審とのアイコンタクトを忘れず、協力して正確な判定を行いましょう。
- インターバル管理：ゲーム中の1分とゲーム間の2分です。ストップウォッチを準備していますのでスムーズな試合進行にご協力をお願いします。

3. 線審のポイント

- 落下点を確認：シャトルの軌跡ではなく、実際の落下点で判定してください。
- 明確な判定を：アウトは両手を広げ大声で「アウト」、インは無言でラインを指差します。ラインから遠いと思ってもジャッジしてください。
- 主審とアイコンタクト：判定後に主審と目を合わせ、確認してから動作を終えましょう。
- 態度に注意：足を組む・雑談・応援などはせず、プレー中はシャトルに集中し、審判としての品位を保ちましょう。

審判は『試合を支える大切な役割』です。仲間内だからといって気を抜かず、より良い大会運営を目指しましょう。一人ひとりの誠実なジャッジが、選手の安心感や大会の満足度を高めてくれます。

4. プレーヤーの心得

競技規則では『審判員の判定に対して疑問のある場合は、団体戦の場合は当該プレーヤーと監督に限り質問することは認められています。ただし、抗議あるいは異議であってはならない。』と定められています。審判も人間ですので間違いもあります。完璧さを求めすぎないようにしましょう。

5. 試合前後の握手について

新型コロナウイルス感染症対策として、長らく試合前後の握手が自粛されていましたが、2023年（令和5年）5月の指針改定に伴い、本来のマナーである「握手」が再開されています。握手は対戦相手や審判員に対し、互いの健闘を称え、感謝の意を表すための大切な作法です。地方大会などでは挨拶（会釈）のみで済ませる習慣が残っている場面も見受けられますが、近畿・全国等の上位大会や国際大会においては、以前と同様に握手を交わす光景が日常に戻っています。上のレベルの大会に出場する際には、こうした本来のマナーを忘れないように心がけましょう。

サービスフォルトを指摘してみよう！

バドミントンのサービスフォルトは、勇気が必要な判定のひとつです。「自信がない」と見逃されがちですが、明らかな違反を放置すると公平性が損なわれます。

大切なのは、「相手を惑わせる動き」や「一方が有利になる違反」を適切に指摘すること。自然で公平なジャッジのためのポイントをまとめました。

① サービスの開始と空振り

サーバーのラケットヘッドが後方から前方へ動き出した瞬間が「サービス開始」です。

- ・開始後の空振りはフォルト、開始前にシャトルを落とした場合はやり直し（フォルトではない）

② サービスは「一連の動作」で

サービスは、開始してからシャトルを打つまで「切れ目のない一連の動作」で行わなければなりません。ラケットを前に動かした後で一度止めたり、大きく戻したりする動作はフォルトです。ただし、毎回同じタイミング・動作で繰り返される「その人固有の癖」はフォルトとしないこともあります。

③ 正しい打ち方（「コルク」を最初に！）

サービスでは、ラケットが最初に「シャトルの台（コルク）」を打たなければなりません。

- ・羽根を先に打ったり羽根をこすったりするのはフォルト
- ・スピンサーブは禁止：シャトルを指でひねったり弾いて回転を加える行為はNG

④ 足の動き（フットフォルト）

「サービス開始から、シャトルを打つ瞬間まで」は、サーバー・レシーバー共に両足の一部が床に接し、静止していなければなりません。

- ・打つ瞬間にかか上がったり、打つまでに軽くかか上がったりするのは問題ありません。
 - ・つま先を含めて足が床から完全に離れるのはNG。足を引きずる動作も足が浮いたと見なされます。
- ※踏み出して打つ動作は現行ではフォルトを取りませんが、引きずり動作はフォルトです。

⑤ 高さの制限（115cm）

現在は、打つ瞬間のシャトル全体の高さが床から 115cm 以下と定められています。デバイス無しでは正確な判定は困難ですが、明らかに高い場合のみフォルトとしてください。