

# 「3ゲーム×15点制」導入に関連する 条文等の変更点

- ▶ 競技規則第7条・第8条・第16条
- ▶ 審判用語
- ▶ 公認審判員規程第5条
- ▶ 15点を超過した場合

20260529 公益財団法人日本バドミントン協会

## はじめに

本年5月1日に「3ゲーム15点制」導入について本会から通達を行いました。

BWF改訂の訳語を確定して『BAJ ルールブック2026』に落とし込む作業はこれからですが、既に各地の大会で代替スコアリングシステムが運用されていますので、現行競技規則等の中の部分に変更されることになるのかについて、変更部分を赤く色付けしてお知らせします。

また、15点を超過してゲームを行ってしまった場合の処置についても記載しています。ご活用ください。

## 競技規則第7条 スコアリングシステム

- 第1項** マッチは、2ゲーム先取の3ゲームで行う。(付録2、3参照)
- 第2項** ゲームで**15点**を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。  
ただし、競技規則第7条第4項 第5項を除く。
- 第3項** ラリーに勝ったサイドが得点することができる。  
すなわち、相手のサイドが「フォルト」をしたり、シャトルが相手のコート内に落ちてインプレーでなくなった場合である。
- 第4項** スコアが**14点**オールになった場合には、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームでの勝者となる
- 第5項** スコアが**20点**オールになった場合には、21点目を得点したサイド  
そのゲームでの勝者となる。

## BAJ BADMINTON RULE BOOK 2026 P11

### 競技規則第8条 エンドの交替

**第1項 プレーヤーは次の場合にエンドを変える。**

- 〔1〕 第1ゲームを終了したとき**
- 〔2〕 第2ゲームを終了したとき(第3ゲームを行う場合)**
- 〔3〕 第3ゲームでどちらかのサイドが最初に8点に達したとき。ただし、ハンディキャップマッチ(付録2、3)の場合は除く。**

## 競技規則第16条 プレーの継続、不品行な振る舞い、罰則

### 第2項 インターバル

- [1] 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。  
ただし、ハンディキャップマッチ(付録2、3)の場合は除く。
  
- [2] 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。

## 付録3 代替スコアリングシステムおよび代替サービス法について

### 代替スコアリングシステム

マッチは、前もって定めがあれば以下のいずれかを行うことが許可される。

1. 21点1ゲームマッチ
2. 1ゲーム**21点**で2ゲーム先取の3ゲームマッチ
3. 1ゲーム**11点**で3ゲーム先取の5ゲームマッチ

## 代替スコアリングシステム

ただし、上記2の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される

### 第7条 スコアリングシステム

第1項 マッチは、2ゲーム先取の3ゲームで行う

第2項 ゲームで**21点**を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。  
ただし、競技規則第7条第4項、第5項を除く

第3項 ラリーに勝ったサイドが得点することができる。  
すなわち、相手のサイドが「フォルト」をしたり、シャトルが相手のコート内に落ちてインプレーでなくなった場合である、

## 代替スコアリングシステム

### 第7条 スコアリングシステム

第4項 スコアが**20点**オールになった場合には、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームでの勝者となる

第5項 スコアが**29点**オールになった場合には、**30点**目を得点したサイドがそのゲームでの勝者となる

### 第8条 エンドの交替

第1項 プレーヤーは次の場合にエンドを変える。

- 〔1〕 第1ゲームを終了したとき
- 〔2〕 第2ゲームを終了したとき(第3ゲームを行う場合)
- 〔3〕 第3ゲームでどちらかのサイドが最初に**11点**に達したとき

## 1-2 審判用語

### 3. マッチ中

3.1.10 「…ゲームポイント」 例:「**14**ゲームポイント**6**」 または  
「**20**ゲームポイント**19**」

3.1.11 「…マッチポイント」 例:「**14**マッチポイント**8**」 または  
「**20**マッチポイント**19**」

3.1.12 「ゲームポイントオール」 例えは:「**20**ゲームポイントオール」

3.1.13 「マッチポイントオール」 例えは:「**20**マッチポイントオール」

## 公認審判員規程 第5条 第4項 マッチ中

- [ 9 ] 各ゲーム中、どちらかのサイドが**8点目**を得点したラリーの後(競技規則付録3に定める別のスコアリングシステムが採用されている場合は、インターバルが許可される適切なスコアに達した時ラリーの後)、主審はスコアをコールし、その後直ちに「インターバル」とコールする。  
または、場合によっては「サービスオーバー」とコールし、その後スコア、「インターバル」とコールする。
- [ 11 ] 競技規則第16条第2項[ 1 ]の各インターバル(どちらかのサイドが**8点**になった時のインターバル)の始まりに、必要に応じて主審はコート係または線審にコートを拭くよう(モツピング)指示する。

## 公認審判員規程 第5条 第4項 マッチ中

- [12] ゲーム中のインターバル(どちらかのサイドが**8点**になった時のインターバル)では「○コート(複数のコートで協議を行う会場では、コート番号)20秒」とコールし、そのコールを繰り返す。
- [13] 競技規則第16条第2項[1]の各インターバル(どちらかのサイドが**8点**になった時のインターバル)では、どちらのサイドも認められたコーチであれば2人までコートに入ってきてよい。そして、主審が「20秒」とコールしたらコートから離れなければならない。

## 公認審判員規程 第5条 第4項 マッチ中

- 〔15〕 もし両方のサイドが競技規則第16条第2項(どちらかのサイドが**8点**になった時のインターバル、ゲーム間のインターバル)に基づくインターバルを要求しない場合は、それらのインターバルなしでマッチやゲームにおけるプレーは継続するものとする。ただし、レフェリーによりインターバルが必須と決定した場合は除くものとする。

## 公認審判員規程 第5条 第5項 延長ゲーム

- 〔1〕 どちらかのサイドが**14点**になったときは、それぞれのゲームでの最初の機会に「ゲームポイント」、または「マッチポイント」と適切にコールする。
- 〔2〕 どちらかのサイド、または両方のサイドが**20点**になったときは、それぞれのゲームで「ゲームポイント」、または「マッチポイント」と適切にコールする。

## 公認審判員規程 第5条 第6項 各ゲームの終わりには

- [10] 第3ゲーム、あるいは1ゲームマッチでは、どちらかのサイドが**8点目**を得点したラリーの後(競技規則 付録3に定められている別のスコアリングシステムが採用されている場合は、インターバルが許可されている適切なスコアに達した時のラリーの後)、スコア、続いて「インターバル」、「チェンジ エンズ」とコールする。  
場合によっては「サービスオーバー」とコールし、次にスコア、続いて「インターバル」、「チェンジ エンズ」とコールする。

## 15点でゲームを終了し忘れた場合(延長ゲームの場合を除く)

**21点ゲームとして 21点まで進める。(延長ゲームなし)**

**次のゲームからは15点とする。**

**(2015年度 第2回競技審判部会にて 回答済)**

**結果報告は そのまま**

**得点率の計算も21点の結果を入れ込む**