

# クロスミントン審判規定

原文：ICO

翻訳：一般社団法人日本クロスミントン協会

Ver.2022年10月版

## **<目次>**

### **0 用語の定義**

### **1 継続的な試合、不正な行為とペナルティ**

### **2 大会役員と異議申し立て**

### **3 審判のサイン**

## 0 用語の定義

### 選手(Player)

クロスミントンをプレイしている人

### マッチパーティ(Match Party)

シングルスは1人の選手で構成されます。

ダブルスは2人の選手で構成されます。

### 試合相手(Opponent)

対戦相手、対戦ペア

### 試合(Match)

2マッチパーティーから成る試合

### 陣地、自陣/相手陣(Square)

自陣/相手陣はコートの一部で2つの陣地のうちの1つを指します。

### コートおよびコート間(Court with a shuttle-passing zone)

コート = 12.8メートルの距離の2つの陣地で構成されます。

それらの間にあるシャトル通過ゾーンは、向かい合う両方の陣地の間のエリアです。

### シャトル(Shuttle)

プレイ用の球はシャトルで、ICO公式のシャトルはスピーダーと呼ばれます。

### ラケット(Racket)

選手はラケットを用いて試合をします

### シングルス(Singles)

各陣地で1人の選手がプレイする試合

### ダブルス(Doubles)

各陣地で2人の選手(ペア)がプレイする試合。

### サーブ(Serve)

ラリーを開始するためのシャトルを最初に打つこと。

### サーバー(Server)

サーブを打つ選手

### リターナー(Returner)

サーブをリターンする側の選手。

### ラリー(Rally)

サーブからシャトルがコートの外に出るまでのショット。

### ポイント(Point)

ポイントは、オンラインを含む相手のコート内にシャトルを落とした、または相手のミスにより、ラリーに勝った選手のスコアに加算されます

## セット(Set)

セットは、先に16ポイント（タイブレークの場合はそれ以上）を取った選手が勝利します。

## マッチ(Match)

試合は2チーム間で競い、2セットまたは3セットで構成されます。

## ヘッドアンパイア(Head Umpire)

クロスミントンの大会のルール、規則、審判の責任者です。

## マッチアンパイア(Match Umpire)

マッチアンパイアは、試合のジャッジだけではなく、コートやその周りの環境にも責任を負います。

## 線審/サービスジャッジ/得点係(Line-/Service Umpire)

線審および得点係は、ヘッドアンパイアおよびマッチアンパイアに従います。担当範囲はマッチアンパイアにより決められ、イン/アウトの判定、サービスのジャッジ、得点版の更新等の役割に限定されます。

## 勝者(Winner)

勝者は、試合で最初に2セットを獲得した側です。

# 1 試合の流れ、不正な行為とペナルティ(Continuous match, unfair behavior and penalties)

## 1.1 試合の流れ

試合は、ルール1.2(休憩/タイムアウト)および1.3(試合の中断)で許されるケースを除き、最初のサーブから試合終了まで中断することなく行われます。

1.1.1 試合のコール後、選手は2分以内にコートに入る必要があります。そして2分間のウォームアップを開始します。

試合のコールから2分以内に選手がコートに現れなかった場合 5分間のウェイティングタイムがカウントされ、ヘッドアンパイアはマッチアンパイアから連絡を受けます。現れなかった選手に対し最後のコールが成され、マッチアンパイアまたはトーナメントの主催者から現れなかった選手がアナウンスされ、さらに5分間のウェイティングタイムが始まります。もし 5分以内に選手がコートに現れた場合は、すぐにウォームアップが始まります。選手が現れなかった場合は、ヘッドアンパイアが該当選手にブラックカードを提示し、選手は失格となり、スコアは0-16、0-16となります。

1.1.2 遅くとも試合開始の10分前までに、選手が遅れて到着することに対戦相手とヘッドアンパイアが同意した場合は、試合が延期されます。

## 1.2 休憩/タイムアウト

1.2.1 シングルスとダブルス : セット間の休憩は最大120秒

1.2.2 ダブルスのみ: 各パーティは、各セット毎に60秒間のタイムをとることができます。

## 1.3 試合の中断

1.3.1 選手選手間の問題でなければ、マッチアンパイアは必要とみなされる時間、試合を中断すること

ができます。

1.3.2 特定の状況下では、ヘッドアンパイアはマッチアンパイアに試合を中断するよう指示することができます。

1.3.3 試合が中断された場合、スコアは残り、試合はそのスコアから再開されます。

1.3.4 選手は怪我のためにタイムアウトを取ることが認められますが、セット内のタイムアウト（ルール 1.2.2.）を最初に使用する必要があります。すでに使用されている場合、**マッチアンパイアは最大3分間のタイムアウトを許可することができます。**メディカルスタッフ（がいる場合は）相談する必要があります

#### **1.4 試合の遅延**

1.4.1 いかなる状況においても、選手がリカバリーやコーチングアドバイスの為に試合を遅らせることは許されません。（ルール 1.2. / 1.3. / 1.5. を除く）

1.4.2 選手が試合を遅らせているかどうかを判断することができるのはマッチアンパイアのみです。

#### **1.5 コーチングとコートからの退出**

1.5.1 **コーチとは、選手の申請後、マッチアンパイア(またはマッチアンパイアがない場合は対戦選手)に試合開始前に正式にコーチとして指名された人物です。**コーチは 自分の選手の陣地の対角線にあるセキュリティゾーンの端にいる必要があり、審判員全員のラインの視界を妨げてはいけません。

1.5.2 選手への**コーチングは、シャトルがプレー中でない場合のみ許可されます。**コーチがコミュニケーションできるのは、審判や対戦選手ではなく、自分自身の選手に対してです。コーチの不正行為があった場合、マッチアンパイアはコーチにコートからの退場を命じることができます。

1.5.3 選手は、休憩/タイムアウト(ルール1.2)を除き、マッチアンパイアの許可なくコートを離れてはなりません。

#### **1.6 選手は次のことは許可されていません**

1.6.1 …故意に試合を遅らせたり、許可なく試合を中断したりすること。

1.6.2 …速度や品質を変えるためにシャトルを改造または損傷すること。（シャトルを服のポケットに入れることも許可されていません）。

1.6.3 …故意にラケットを投げるなど、不当かつ悪質な行為をすること。

1.6.4 …クロスミントンのルールや規定でカバーされていない不当な行為を示すこと。

#### **1.7 違反行為の扱い**

1.7.1 マッチアンパイアは、ルール1.4/1.5または1.6 に対する違反を次の方法で罰するものとする。:

1.7.1.1 …まず、違反行為を行った当事者に対して口頭で警告する。

1.7.1.2 …当事者がすでに口頭で警告を受けている場合は、**重大な警告としてイエローカードを提示し、違反者は 1 ポイントを失います(つまり、相手側に1ポイント加算します)。**さらに違反が続く場合は**レッドカードが提示され、違反者はそのセットを失います。**

1.7.1.3 …最後に、さらなる違反においては、**マッチアンパイアは失格の判定を下すヘッドアンパイアを呼び出し、違反者はその試合において失格となる(ブラックカード)。**さらにもう1つ違反を**すると、トーナメントからの失格となります。**

1.7.2 ブラックカードは、前に警告やカードを提示されていない選手に対して、重度のアンフェアな行為ま

たはルール1.2に対する違反の行為(休憩後の遅れての登場)の場合、ヘッドアンパイアによって提示されることもあります。

1.7.3 前の試合で受け取ったすべての警告/カードは、次のすべての試合でカウントされます。トーナメント中、それらは試合から次の試合へと引き継がれます。

1.7.4 ヘッドアンパイアは、その大会での違反の有無にかかわらず、重大な不公平または不適切な行為があった場合の裁定を行い、選手を直接失格にしたり、または人(観客、選手、コーチ)を大会から追放することが出来ます。さらに、国際連盟ICOは、大会を超えて、これに追加する制裁を課すことを決定する可能性があります。

## 1.8 選手のユニフォーム

1.8.1 すべてのICOの大会のすべての選手(すべての100ポイントの大会の試合、250ポイントの大会の準決勝と決勝以外の試合を除く)は名前と国名(国コードも可能)が背面にプリントされた試合用ユニフォームが必要です。ユニフォームに名前および/または国名が記載されていない選手は、プレー中ではなく、試合後にヘッドアンパイアから警告を受けます。次の試合でプレーする時も名前と国名が記載された試合用ユニフォームを選手が着用していない場合は、自動的にブラックカードによるトーナメントからの失格(その後のすべての試合は 0-16、0-16のスコアで負け)となります

## 2 大会主催者と異議申し立て

2.1 ヘッドアンパイアは、クロスミントンの大会のルール、規定および審判に責任を持ちます。

2.2 任命されたマッチアンパイアは、審判を行うことで試合の進行に責任を負います。決定を下すだけでなく、コートとその周囲に対しても責任を負います。

2.3 サービスジャッジは、サーバーによるサーブフォルトをコールしなければなりません。

2.4 線審は、担当したライン上で、シャトルが「イン」または「アウト」の場合にコールを行います。

2.5 審判員による判断は、それぞれの審判員の責任の元に行われます。マッチアンパイアが線審の誤審を認識した場合、マッチアンパイアは線審の判定を覆すことができます。

2.6 マッチアンパイアは次のことをしなければならない。

2.6.1 …クロスミントンのルールを管理し、施行し、そして、「フォルト」や必要に応じて「リプレー」をアナウンスする。

2.6.2 …次のサーブを開始する前に、選手からのポイントに関する異議について決定を下す。

2.6.3 …選手と観客に試合の進行状況を知らせる

2.6.4 …ヘッドアンパイアと相談した上、線審またはサービスジャッジを任命または解任する。

2.6.5 …どの審判も判定できないコート上に関する事項に気を配る

2.6.6 …線審が何か遮るものがあった等の理由でインアウトのジャッジができなかった場合、マッチアンパイアがイン、アウトのジャッジまたは(自身もジャッジできない場合は)「リプレー」のコールをする必要がある。

2.6.7 …ICO審判規定のルール1に関連するすべてのインシデントを書き留め、ヘッドアンパイアに報告する。

### 3 審判のサイン

3.1 「イン」:手のひらを下に向けて開くサイン

3.2 「アウト」:肩の上に手のひらをあげるサイン

3.3 タイムアウト:手で「T」の字を作る

3.4 リプレー: 両手の人差し指を上向きに

3.5 試合の中断: 両手のひらを前向きに、指先は上向きに。

3.6 コートサイドの変更: 手のひらを上下に回転

3.7 フットフォルト: 手のひらを地面と平行に。交互に前後に動かします。

3.8 ルールに違反した場合は、警告またはカードによって罰せられます。

3.9 ポイントは、手のひらがどの方向を向いているかによって決まります。

3.10 サーブ-腕を伸ばしてサーバーを指し、両チームがプレーの準備ができた後、前腕をあげ、サーブ開始のサインとします。

3.11 その他のサイン

3.11.1 どちらのパーティーがフォルトしたか、両手を頭の上にかざしながら拳（違反当事者の側）を開いた片方の手（反対のパーティー）で押します。

3.11.2 サーブの大きなフォルトを知らせるには、手で短いサーブの動きを真似してください。

以上