

# 初期のバドミントンのローカルルールに関する研究 ——1893年のバドミントン協会設立以前に 考案されたルールの研究——

蘭 和真・蘭 朝子  
(東海女子短期大学)

## Abstract

The Badminton Association was established in London in 1893. One of the main reasons for the establishment of the Badminton Association at that time was to unify the many kinds of local laws for badminton. From this point, it is obvious that there were many kinds of local laws for badminton in those days, but there are few reports about old badminton laws. The reason for this is that The British Library which contained old badminton books -including the earliest copies of the laws- was destroyed by bombing during the World War 2. But this time, authors found eleven kinds of local laws introduced before 1893. Some copies have not been reported yet. The purpose of our study was to investigate the old 11 copies of local laws introduced before 1893 in detail and compare them with the present laws. Also, by using some magazines printed around 1900, we investigated the oldest laws which are called Selby rules drawn in the middle of 1870s.

The results were as follows.

The magazine of "Lawn Tennis and Badminton, Dec., 6, 1899, pp 439" showed that the Selby rules were drawn up by Colonel H. O. Selby and published by Poona Gymkhana in 1873-74. In 1876 Selby rules were revised and republished. Authors thought this issue would be the most believable one. Many copies of the laws state that the size of the court is according to the space at command, and the strength and activity of the players. There were a variety of types of court shape, height of net, and how to play the game.

Some copies of laws had modern forms, but many had primitive forms. This means that the badminton game was played not only as a simple amusement but also as a modern game in England during the 1870s or 1880s.

From our investigation it is suggested that the laws for badminton were formed by English people who used trial and error to make the laws during the 1870s-80s and, gradually, the game of lawn tennis, fives, cricket and others effected the laws for badminton.

# 1. はじめに

世界で最初のバドミントン協会である The Badminton Association がイングランドにおいて設立されたのは1893年のことである。当時の The Badminton Association の機関誌であった Lawn Tennis and Badminton の1900年2月号掲載の“*Its Origin and Aim*”という記事<sup>(1)</sup>によると、設立の大きな理由のひとつに、当時数多く存在したローカルルールがクラブ対抗戦を行う際の障害となったためにルールを統一するための協会が必要になったことがあげられている。The Badminton Association の設立以前にローカルルールが数多く存在したことはこのことから確かであるが、そのルールの内容について詳細に報告された例はほとんどない。報告例が少ないのは、それらのルールを掲載していたと考えられる大英図書館所蔵の書籍類が第2次世界大戦のドイツの空爆によって焼失してしまったことなどからその存在が明らかにされなかったことが影響していると考えられる<sup>(2)</sup>。しかしながら、筆者らは、今回、幸運にも The Badminton Association の設立以前に作られプリントされたルールについてこれまで報告されなかったものも含めて11件のルールについてその存在を明らかにすることができた。そこで、本研究ではこれらのルールの内容を詳細に紹介し、主な特徴を明らかにすることを目的とした。また、初期のルールといえ、世界で最初に作られたルールといわれるものが色々なところで取り上げられる。その作者に因んでセルビールールと呼ばれるがこれについても比較的古い資料の記述から検討を行った。



図1 セルビー大佐 The Indian Office Library (London)所蔵の写真

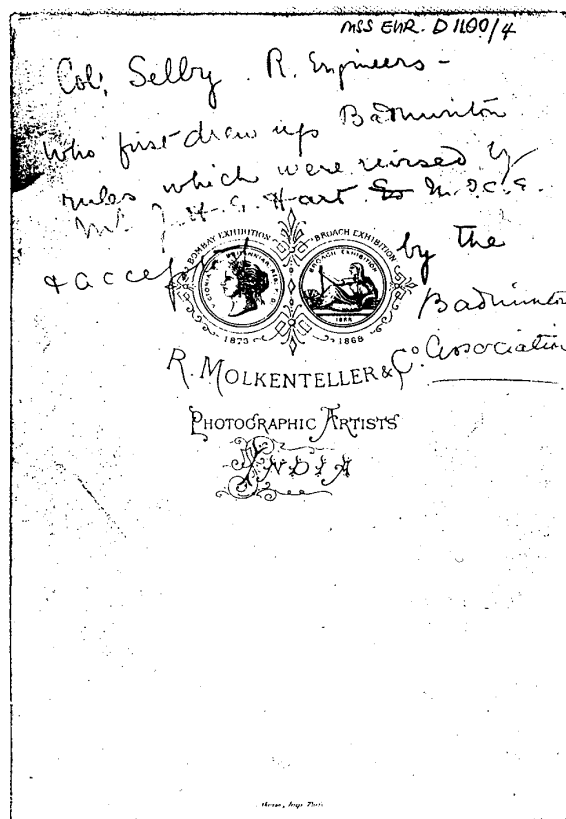


図2 図1の写真の裏に記されたメモ  
セルビー大佐が最初にバドミントンのルールを作成し、ハートがそれを改訂し、バドミントン協会に受け入れられたとある。

## 2. セルビールールについて

世界で最初に作られたとされるバドミントンのルールについては雑誌、書籍等でしばしば取り上げられるがいろいろと不明なことが多い。作られた年にしても1873年、1876年、1877年など諸説がある。作られた場所にしてもプーナであるとかカラチであるとか諸説がある。比較的古い文献にもこの件に関する記述が確認できる。最近の出版物にみられる記述はこれら比較的古い文献の引用であると考えられるので、ここでは比較的古い文献の内容からセルビールールの存在について検討をする。

Betty Uber は「冊子形式で発表された最初のルールは1877年に H. O. Selby 大佐によって作成されたものである」と *That Badminton Racket*, 1950.<sup>(3)</sup>の中で述べているが、この記述は S. M. Massey が著した *Badminton*, 1911.<sup>(4)</sup>の中の表現とほぼ同じなので、Uber は Massey の記述を引用したかあるいは孫引きしたものと考えられる。

George Thomas も「最初の規則づくりはインドでなされ、1877年に Selby 大佐によってカラチでプリントされた」と *Badminton*, 1933.<sup>(5)</sup>の中で述べている。

Massey の記述も Thomas の記述も、その内容からみて、当時の協会の機関誌（図3）であった *Badminton Gazett* の1909年11月号に掲載された H. J. Hart（協会の設立に特に貢献した人）の回顧録<sup>(6)</sup>にもとづいているようである。

Massey や Thomas の記述のもとになったと考えられる回顧録の中では、Hart は「1874年にはプリントされたルールはなく、1877年に Selby 大佐がルールをまとめてそれをプーナでプリントした」と記している。ただし、Hart は同じ回顧録の中で「私がバドミントンに最初に出会ったのは1874年にカラチのことで、そのときにはサタラで使われていた独自のルールを伝え聞きプレーしていた」と述べており、それ以前のバドミントン

のことはよく知らなかったことを示唆している。したがって、逆に考えると、Hart がバドミントンに出会う前にはすでにかなり進んだゲームとしてのバドミントンが存在していたことが推測できる。

Hart の回顧録以前に出版された文献の中にも最初のルールに関する記述がみられる。*Lawn Tennis and Badminton* の1899年12月号<sup>(7)</sup>（図4）の“The Early History of the Game”という記事によると、著者の名前は不明ではあるが「歴史的なルールが Selby 大佐によって作られ、1873-74年にプーナ駐屯地の体操場から出版された。そのルールは1876年に改訂され再び出版された。冊子のタイトルページには、“さあ、法律と権威ですよ、ご婦人方”というシェークスピアの一節がユーモアたっぷりに引用されていた」と記されている。また、*Lawn Tennis and Badminton* の1900年4月号<sup>(8)</sup>には Selby 大佐が1875年のクリスマスに著したとされるバドミントンの戦術に関する詳細なメモが掲載されている。さらに、そのメモの中には一文ではあるが、セルビールールのコートのサイズとネットの高さに言及している部分があり、ルールの存在が読みとれる。現在のところ、セルビールールに関してはこの1899年及び1900年の *Lawn Tennis and Badminton* 掲載の記事の内容がもっとも具体的で信憑性が高いと考えられる。これらの資料から推測すると、1870年代前半にはすでに成文化したルールを持ち、さらには色々な戦術も兼ね備えたゲームとしてのバドミントンがすでに存在していたものと考えられる。

実際のルールが発見されていないので真相はあくまで不明であるが、複数の資料から、1970年代にセルビールールというものが存在し、それをもとにゲームが行われていたことは確かなようである。



図3 The Badminton Associationの機関誌であったBadminton Gazetteの創刊号の表紙



図4 雑誌 Lawn Tennis and Badminton 1899年12月号のタイトルページ

### 3. 11件のローカルルールについて

11の文献に見られるルールの内容は以下のとおりであった。

- (1) “The Game of Badminton in India,” The Graphic, Vol.6, No.230, p.283, 1874. (資料①)

33行の記事およびバドミントンプレー風景のプリントによってゲームについて説明している。図5参照

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

2つのグループそれぞれに地域が割りあて

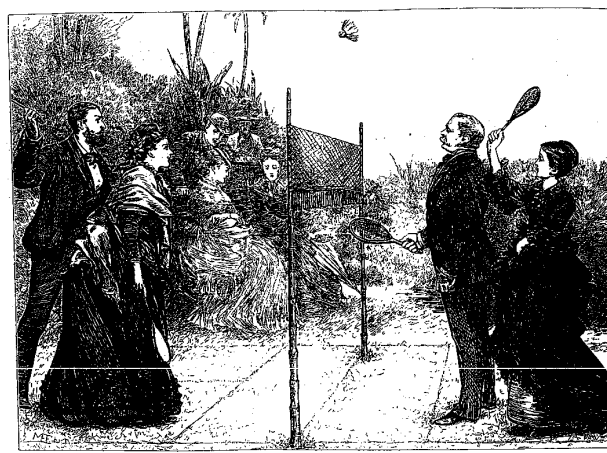


図5 資料①にみられるプレーの様子

られる。それぞれの地域はライトコートとレフトコートに分けられる。サービングラインと呼ばれる境界線によって境界をはっきりさせる。2本のサーブラインの間に2本の支柱を立て、その間に幅約18インチのネットか布きれを地面から5フィートかそれ以上のところに張る。コートの寸法は様々でプレーヤーの数によって決められる。

[シャトル、ラケット]

バトルドーとシャトルコックが一般に使われるが、風の強い日にはラケットバットと羊毛製のボールが使われる。

[プレーヤーの数]

2人でも4人でも6人でも8人でもプレーすることができる。

[スコア]

ショートゲームは15点、ロングゲームは21点まで行う。

[ゲームの進め方]

どちらのサイドがファーストハンドつまり開始するかが決まったら、ライトコートにいるプレーヤーがサーブラインの後方からネット越しに相手ライトコートにサーブする。もし、シャトルコックがレフトコートやネットの手前に落ちたり、ネットに当たったり支柱の外側つまり境界の外側を通った場合にはそのプレーヤーはアウトである。しかし、シャトルコックが相手ライトコートに落ちてい

った場合には相手はそれを取らなければならない。もし相手がそれを正しくネット越しに返すことができなかった場合はサーバーサイドが1点を得て、サーバーは場所をパートナーと替り、レフトコートから相手レフトコートへサーブをする。しかし、もし相手がサーブを正しく返球し、それをサービスサイドが返球し損なった場合にはサーバーはアウトになる。しかしそれを再び返球し、相手がそれを返球し損なったらサービスサイドに1点が与えられる。

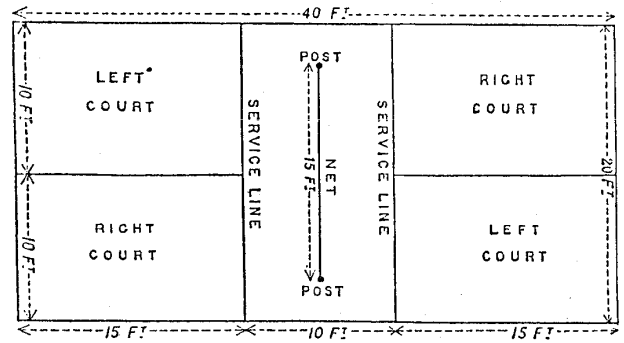


Diagram illustrating the Game of Badminton.

図6 グランドの設計図(資料②)

(2) Henry Jones, "Badminton," The Encyclopaedia Britannica, 9th ed., Vol.3, p.228, 1875. (資料②)

百科事典ブリタニカで初めて取り上げられたバドミントンという項目の中に見られるゲームについての記載。

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

グラウンドの寸法は40フィート×20フィートから30フィート×15フィートまでとさまざまである。プレーヤーの力量によって決める。グラウンドとコートの境界線は白色顔料と水を使って、あるいはテープを張り付けることによって明示するが、どちらかというと前者が好ましい。2本のサービスラインの間に15フィート離して6フィートの高さのポストを立てる。グラウンドに立てるか打ち込んで張り縄で支える。ネットは約5フィート6インチか5フィートの高さに張る。ネットの幅はあまり問題ではないが、費用が許せばグラウンドに届くほうがよい。コートのレイアウトは図6を参照。

[シャトル、ラケット]

シャトルcockおよびラケットかバトルドールが必要である。シャトルcockは約5インチの高さで約1オンスの重量のものがよい。屋外用には鉛を埋め込み重くする場合もある。ポディーはインド製のラバーでおおったほうがよい。ラケットはラケットゲームで使われるものと同様のものでよい。ただし、少しだけ小さく約2フィート6インチの長さである。

[プレーヤーの数]

2人から8人まででプレーすることができるが、2人か4人で行うのが最良である。

[スコア]

最初に15点先取した方がそのゲームに勝つ。ただし、14対14になった場合は勝つためには2点連取する必要がある。

[サービス]

サーバーはサーブするコート内に両足を着けて立たなければいけない。サーバーはシャトルcockを完全にネットを越えるように(ネットや支柱に触れないように)送らなければならない。それは、サービスコートの境界線であるサービスラインの中へ、つまりサービスラインの向こう側で対角線上に位置するコートの中に落とすということである。サーバーがこの規約を守らなかった場合はフォルトである。そして、サーバーはもう一度サーブをしなければならない。2回連続してフォルトをするとサーバーはハンドを失う。サーバーがシャトルcockをネットの向こう側へ送り損なった場合、グラウンドの境界線の外へ打った場合、二度打ちをした場合、シャトルcockを放った後に再びシャトルcockがサーバーに触れた場合もサーバーはハンドを失う。このような場合にはフォルトが認められない。これらは先にあげた場合よりも重大であると考えられるからである。サービスではシャトルcockは右コートから左コートへ、左コートからは右コートへ送らなければならない。

ない。

[ゲームの進め方]

どちらがハンドを取るかエンドを取るかをくじで決める。ハンドを取ったプレーヤーは自分のエンドのどちらか一方のコートを選び、そこから対角線上の相手コートにサーブする。対戦者はシャトルcockを地面に着けることなくネット越しに打ち返すことによってサーブスをリターンする。そして、どちらかが失敗するまでくりかえす。サーブしたプレーヤーが失敗したらハンドを失い、対戦者がハンドを得る。この場合は得点にならない。サーブを受けたプレーヤーが失敗したら1点を失う。シャトルcockをリターンするときには境界線によって決められているグラウンドの中に落とせばよい。シャトルcockは、地面に触れる前に打たなければいけない。必ずラケットで打たなければいけない。一打でリターンしなければいけない。そうしないと対戦者の得点となる。

フォルトの際あるいは規定どおりにリターンしなかった場合でも、対戦者がそのシャトルcockをリターンしたり、リターンしようと試みた場合にはそのサービスは正しくなされたものと見なされる。サーバーが得点したらもう一度そのサーバーがサーブする。その時には自分サイドのもう一方のコートから行う。そして得点を続けるかぎりひとつのコートからもう一つのコートへ替りながら続ける。サーバーがハンドを失ったら対戦者が自分のエンドのどちらかのコートからサーブを始める。得点したらもう一方のコートから行う。

パートナーと行うゲームについてはローンテニスのルールを使うこと。

[レット]

シャトルcockがラインの上に落ちたらレットとみなし、そのストロークあるいはイニングは無しとし、サーバーがもう一度サーブする。これが一般的である。ただし著者はこのルールは良くないルールであると考えている。ライン上に落ちたシャトルcockはすべてそれを打ったプレーヤーにカウントしたほうが

よいと考える。

(3) Cavendish, "The Games of Lawn Tennis and Badminton," Thos. De La Rue, p.25-29, 1876. (資料③)

Cavendish は前掲(2)の著者のペンネームである。

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

グラウンドの寸法は42フィート×20フィートから30フィート×15フィートまでとさまざまである。これは使える土地の広さやプレーヤーの力量によって決める。グラウンドとコートにはローンテニスのように図7、8に従って印をつけなければならない。支柱は約6フィートの高さにする。ネットは5フィートの高さで中央部を4フィート6インチの高さに傾斜させる。ネットの幅はさまざまでグラウンドに向かってたれさがるようにする。

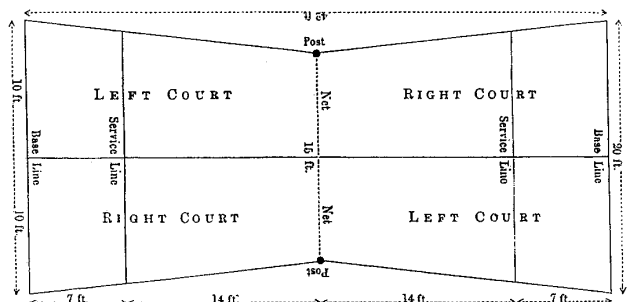


図7 グラウンドの設計図(資料③)

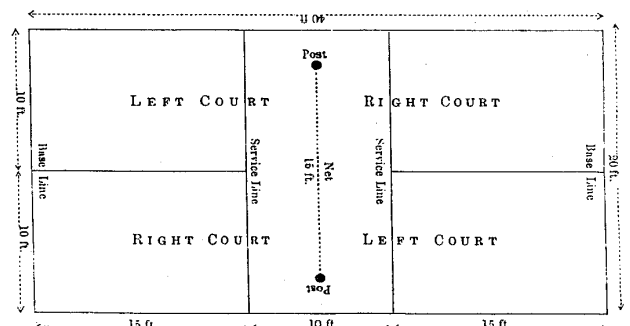


図8 グラウンドの設計図(資料③)

[シャトル、ラケット]

シャトルcockとラケットが必要である。一般に出回っているシャトルcockは約5イ

ンチの高さで約1オンスの重量がある。中には重量を増すためにおもりを埋め込んでいるものもある。しかし、より精確にゲームを行うためには次の指導に従って作られたシャトルコックを使ったほうがよい。シャトルコックの重量は約 $\frac{3}{4}$ オンスがよい。3インチの長さの白羽根のみを使ったものがよい。シャトルコックは家で膠をしっかりと塗り直したほうがよい。店で売られているもので十分なものは減多にないからである。羽根の先端の直径を約3インチにするように、羽根の中央部にしっかりとした白のより糸を内外に通して結ぶ。風の強い日にはシャトルコックの重量を1オンスに増したほうがよい。また、羽根の先端の直径も $2\frac{3}{4}$ インチにせばめたほうがよい。頑丈なラケットであればこのサイズと重量のシャトルコックでよいが、普通のラケットではこのシャトルコックを強打することは難しい。羽根の長さを $2\frac{3}{4}$ インチに短くすれば適当なものになるであろう。ラケットはラケットゲームで使われているものと同様の形のものでよい。しかし、それよりは若干小さめの方がよい。約2フィート6インチの長さのものがよい。

[プレイヤー数]

2人から8人までの間であれば何人でもプレーすることができる。

[スコア]

セティングゲームではローンテニスのルールを薦める。しかし、ラケットゲームのように13オールで5点のセティングゲームを行うこともある。同様に14オールでは3点のセティングゲームを行うこともある。その時には、ハンドを持たないほうがセティングをするか、しないかの選択権を持つ。

[ゲームの進め方]

グラウンドが図7のようにセットされている場合には(これが推薦される形である)、ゲームはローンテニスと全く同じ方法でプレーされる。ただし、すべてのストロークはボレーで行われる。シャトルコックが地面に落ちた場合は、シャトルコックが落ちたコートの反

対側のプレーヤーの得点となる。グラウンドが図8のようにセットされている場合には次のような違いがある。サービスはサービスラインとベースラインの間ならコートのどこから打ってもよい。ただし、対角線上のコートのサービスラインとベースラインの間に落とさなければならない。もし、サービスラインとネットの間に落ちたらフォルトである。サービスでシャトルコックがラインの上に落ちた時にレットと判定する場合があるが、テニスのルールのようにコートの内側に落ちたものと判定したほうがよい。二つのフォルトの間にレットがあってもその二つのフォルトは連続したものと見なされる。シャトルコックがネットや支柱に触って正しいコートに落ちた場合、サービスやリターンは正当である。ただし、これをフォルトや失敗ストロークとするものもある。

(4) 著者名なし, “Rules for the New Game of Lawn Tennis and Badminton,” J. Buchanan, p.18-23, 1876. (資料④)

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

長方形の芝地を選び、ラインテープを木釘で止める。ネットは地面から約5フィートの高さに少なくとも3インチ幅のものを設置する。支柱と支柱の間の距離は約12フィートにする。フロントラインを支柱から5フィートの位置に、リアーラインをさらに後方9フィートの位置に引く。図9は4人か8人でプレーするときの例である。

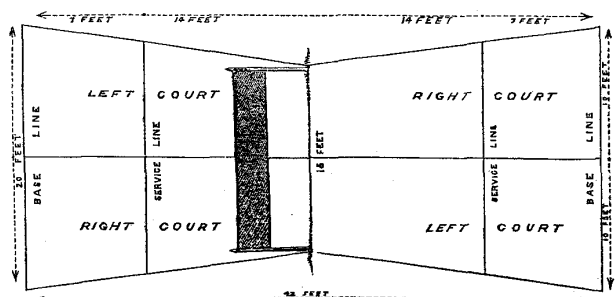


図9 グラウンドの設計図 (資料④)

[スコア]

ゲームは15点で行う。

[ゲームの進め方]

GとH、JとKがそれぞれペアを組んだとする。最初にスタートするHが右側コートのベースラインとサービスラインの間に立ち、反対サイド右側コートのベースラインとサービスラインの間に位置するJにネット越しにサービスを打つ。サービスがサービスラインに達しなかった場合にはもう一度やり直す。ただし、サービスが間違ったコートに入った場合や後方か側方のラインを割ってコートの外へ出た場合はサーバーはアウトである。Jはその正当でないサービスを受けてもよいが、打ち損なった場合にはサーバーの得点となる。その時にはHとGがコートを変替してHがKにサービスを打つ。一度ラリーが開始されたら境界線に近づくだけ近づいてシャトルコックをぎりぎりのところへ落とそうとしてもよい。万が一シャトルコックがネットの下を通ったりネットにひっかかった場合には、それを打ったプレーヤーがインサイドであればハンドを失い、反対に相手方がインサイドであれば相手方の得点となる。

(5) 著者名なし, “Rules and Directions for Playing the Popular Games Lawn Tennis and Badminton,” Jaques & Son, p.9-13, 1876. (資料⑤)

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

屋外でプレーするときにはグラウンドの寸法は重要ではない。芝地の広さによって変えてよい。ただし、どのような寸法であっても形だけはビリヤードテーブルのような形状に固執したほうがよい。用具と一緒に売られているネットをひろげて垂直に垂らし、両端のひもを支柱にしっかりとつけ、そのひもをグラウンドへくいか木釘で打ち込み固定する。(図10参照) ネットでプレーヤーを2つのサイドに分ける。それぞれのサイドはさらに2つのコートで分けられる。コートをはっきりと示すためにネットの中央を貫抜くようにひもを張

るか芝の上にチョークで印をつけるとよい。

両サイドのネットから3フィートのところにラインを引き、これをサービスラインと呼ぶ。

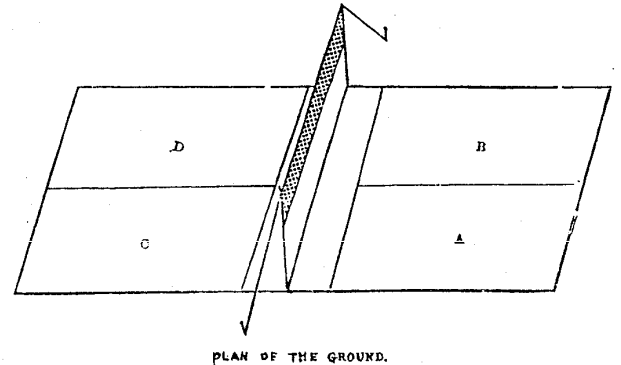


図10 グラウンドの設計図 (資料⑤)

[プレーヤーの数]

おのおののサイドが8人を越えない数なら何人でもプレーすることができる。しかし、両サイド4人ずつというのが一般的な数である。

[スコア]

最初に21点か29点得点したほうが勝ちとする。両サイドのプレーヤーの数が2人ずつあるいは4人ずつの場合は21点で、それを越える場合は29点で行う。

[ゲームの進め方]

最初にサービスするサイドはくじで決める。最初のイニングのみはチャンス均等にするという目的で、サイドにいるプレーヤーの半分だけがサービスを行う。第1イニングの次は反対サイドのプレーヤー全員がサービスを行う。その後も全員が交替しながらサービスを行う。ゲームは一人のプレーヤーがいずれか一方のコートに立ち、反対サイドの対角線上のコートに立っているプレーヤーにサービスを行うことによって開始される。シャトルコックをサービスすること、これがこのゲームの大きな特徴である。したがって、ルールでもこの点について執拗に固執し、サービスは以下のように行われている。サーバーとなった人は左手にシャトルコックを持ち、右手にバトルドーを持ち、ネット越しに反対サイ



ドのサービスラインの向こうへ打つ。バトルドローは肘の高さより上に上げてはいけない。また、常にアンダーハンドで打たなければいけない。サービス以外の時にはオーバーハンドであろうがアンダーハンドであろうが構わないが、サービスの時はアンダーハンドに限る。サービー（サービスをリターンするプレーヤー）がシャトルコックを正しくリターンすることができなかつたり、一打でリターンできなかった場合はサーバーが1点を得る。しかし、サービーがシャトルコックをリターンし、それをサーバーサイドが打ち損なつた場合はサーバーはアウトとなる。（これをハンドアウトと呼ぶ）そして、同じサイドの他のプレーヤーが自分の場所でサーバーとなり、サービスを受けたサイドは1点を得る。サービスの後は両サイドのプレーヤーともに自分のコートに居続ける必要はない。境界線の中であればどこでシャトルコックを打つてもよい。サーバーがサービスを打ち損なつたり、オーバーハンドで打つたらサーバーはアウトである。また、シャトルコックがネットを越さなかつたり、相手サイドのサービスラインの前に落ちたり、間違ったコートに落ちたり、境界線の向こう側に落ちたらサーバーはアウトである。サーバーサイドが得点を得たら、サーバーはコートを移動しなければならない。したがって、右コートから左コートへ移動することになる。サーバーサイドの他のプレーヤーはそれから自分の場所を選ぶ。一方のサイドの全員がサービスを済ませたら反対サイドが順番にサーバーとなる。サービスサイドでないサイドがシャトルコックを打ち損なつたり、ネットを越すことができなかつたり、境界線の外に打つた場合はサービスサイドの得点となる。プレーヤーはシャトルコックが間違つたコートや境界線の外にサーブされた場合にはそれをリターンしなくてよいが、もしそれをリターンした場合にはプレー継続と見なす。プレーヤーは各ゲームの終りにサイドを替る。そして、前のゲームの勝者が次のゲームの最初のサーバーとなる。

(6) “*The Earliest Days of Badminton*”

The Badminton Gazette, p.84, Feb., 1930.

（資料⑥）で紹介された初期のバドミントンのルール。

1878年に H. Day, Racquet Master at the Oval, Kennington, によって作られた11項からなるルール。作者は一晩5ギニーでゲームのデモンストレーションをしたとある。

[ゲームの進め方]

- ① どちらのサイドが最初にサーブするかをくじで決め、開始するサイドの一人がサービスラインの後方に立ち、ネットと相手サービスラインを越えるようにシャトルを打つ。サーバーがアウトになったらサーバーのサイドはアウトである。しかし、その後からは一方のサイド全員がローテーションしながらサーブし1イニングを終える。
- ② ゲームを通して同じローテーションを繰り返さなければならない。自分の順番にサーブし損なつた場合にはそのイニングでのサービスを失う。
- ③ サービスサイドでない方は相手サイド全員がアウトになるまで得点できない。
- ④ いかなる時でも、リターンされたシャトルはネットやボールに触れずに境界線を越えていかななければならない。
- ⑤ シャトルは一振りだけでリターンしなければならない。また、地面にタッチさせてもいけない。
- ⑥ インサイドがシャトルをリターンし損なつたら、ルール④、⑤に従ってその失敗したプレーヤーはアウトで、サーバーのパートナーの一人がサーバーと替る。そのサイドの全員がサービスを終えたら反対サイドがサーブする。
- ⑦ アウトサイドがシャトルをリターンし損なつたらルールに従ってインサイドが1点を得る。
- ⑧ 3回サービスを失敗したらそのプレーヤーはアウトである。
- ⑨ サーブされたシャトルが短かつた場合、相手方はそれを受けてもよいし、それを受け

ずに次のサービスを待ってもよい。プレーヤーは境界線の外側に出てシャトルを打ってもよい。

⑩ アウトサイドのプレーヤーは順番にサービスを受けなければならない。

⑪ 15点か21点ゲームがよい。14点、または20点をゲームボールと呼び、その時にはアウトサイドはそれを受けるためにベストプレーヤーを選んでよい。

(7) Julian Marshall, "Lawn Tennis and Badminton," Jefferies & CO., p.56-59, 1878.

(資料⑦)

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

コートはローンテニスで定められているものと同じ寸法のものでよい。ただし、それはプレーヤーの技量に応じて広くしても狭くしてもよい。ネットは支柱のところで5フィート6インチ、中央部で4フィート6インチの高さがよい。図11参照

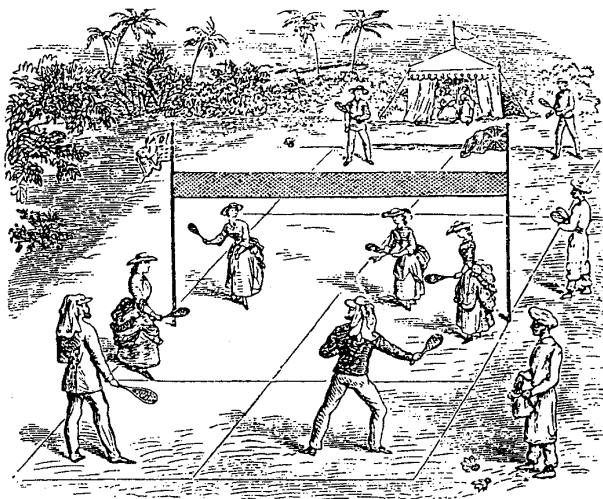


図11 資料⑦にみられるプレーの様子

[シャトル、ラケット]

ラケットはローンテニスで使われているものよりも軽く、長さは24~26インチ、重さは8~12オンスである。シャトルコックは色々なパターンで作られている。屋外用の、特に風の強い天候用のものは重さが1½オンス、長さが2½インチのものがベストである。屋内では重さ約1オンスの軽めのものが使われ

る。もし売られているシャトルコックの質が一流でなかったら、最初に羽根を抜き取り、強力なかわで再びうえ込み、羽根の広がりすばめて飛びを速くするために羽根の間の内外に糸かストリングを巻き付けるとよい。

[プレーヤーの数]

両サイドがそれぞれ2人、3人、4人、6人、あるいはそれ以上の人数で行うことができる。

[スコア]

ラケットゲーム同様に15点で行う。両サイドともに13点に到達した場合は、普通、5点のゲームをセットする。14オールの場合は3点のゲームをセットする。アウトサイドがセティングをするかしないかの選択権を持つ。ただし、テニスの得点法も同様にバドミントンで機能する。そして、ゲームを面白くするであろう。

[ゲームの進め方]

バドミントンはひとつの大きな例外を除いてはローンテニスと同様にプレーされる。その例外とはシャトルコックを必ずボレーでリターンしなければならないということである。決してハーフボレーやバウンドした後に打ってはいけない。シャトルコックが地面に触れたらそれを打ったプレーヤーの勝ちである。サービスはベースラインとサービスラインの間のどこから打ってもよいが、シャトルコックは対角線上のコートのサービスラインとベースラインの間に落とさなければならない。シャトルコックがコートの外やネットあるいはネットの前に落ちたらフォルトである。サービスやリターンでシャトルコックがライン上に落ちた場合はローンテニス同様にラインの内側に落ちたものと見なしてよい。これをシャトルコックを打ったものに不利になるように、あるいはレットとカウントするものもあるが、テニスのルールがベストである。レットが二つのフォルトの間に起こった場合もフォルトが連続したものと見なす。シャトルコックがネットに触れて通過した場合はインプレーと見なす。

(8) 著者名なし, “*Lawn Tennis and Badminton*,” J. G. Cayless & Sons, p.27-39, 1879. (資料⑧)

著者はこの本のねらいについて「ゲームに関するすべてのことをできるだけ簡単にわかりやすくすることである」と述べている。20項からなるロー (Laws)、および、9つの専門用語について定義がなされている。

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

グラウンドはできるかぎり平坦であるほうがよい。寸法は使える土地の広さと参加する人数による。最もよい寸法は30×15フィートであろう。このスペースは4つのコートに区分けしなければならない。グラウンドの設計は図12を参照するとベストである。ラインをいかに示すかということにしばしば悩まされる。溝を掘る場合もあるがグラウンドをアレンジする人の判断による。図は一方のサイドの配置をA, B、もう一方をY, Zとしている。中央は2つの部分に分けられニュートラルグラウンドと示されている。ニュートラルグラウンドの中央に2本の支柱が立てられる。支柱はしっかりとグラウンドの中に埋められている。(支柱はフットボールで使われるものを真似て、先端が鉄でできたもので差し込みやすくなっているものがベストである) ちょっとした力では倒れたり曲がったりしないように、クリケットの時のように張り縄で先端をしっかりと支える。支柱はグラウンドから7フィートの高さで、支柱には5フィートの高さに幅9インチのネットを張る。支柱と支柱の間にしっかりと伸ばし、どんなときにも緩まないようにフックかなにかでかたくとめる。

[プレイヤーの数]

それぞれのサイドが2人でも4人でもプレーできる。

[スコア]

最初に15点先取したサイドの勝ちである。しかし、例外がある。スコアが13オールか14オールになった場合である。13オールの場合は5点をセットし、14オールになった場合は3点をセットし、両サイドの得点を0に戻し、

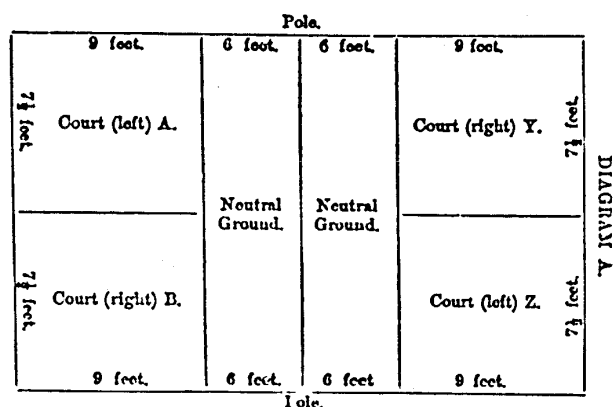


図12 グラウンドの設計図 (資料⑧)

それから3点、あるいは、5点先取したサイドの勝ちとする。

[ゲームの進め方]

AとBが一つのサイドでYとZがもう一方である。図13はフォーハンデッドゲームの様子を示している。プレーはラケットゲーム同様に、ファーストハンドを決めるためのスピンによって開始される。スピンに勝ったサイドの最初のハンドは1回しか認められない。その後は2回認められる。A, Bがスピンに勝ったとする。Bが右コートからその中に立ってサービスを行う。シャトルコックを対角線上に打つことによって開始する。つまり、反対サイドの右コートに位置しているYに対してネット越しに送る。最初のサービスがとられた後はそれぞれのコートに居続けることはしない。したがって、AとBはXとZがサービスをうけた後は自分達が好きなように自分達のサイドを動いてよい。ただし、ラインを踏み越えてはいけない。Bがシャトルコックをサーブしたとする。そのままにしているとシャトルコックはYのコートに落ちてしまうのでYはそれを打たなければならない。YはバトルドーでシャトルコックをAとBが立っているほうへ再び打ち返さなければならない。さもなければ反則である。AとBはさらにそれをルールどおりにXとYへ打ち返さなければならない。ゲームはそうしてどちらかがリターンし損なうか、ルールに反する行為をするまで続けられる。リターンし損なうか、ル

ールに反する行為をしたサイドがサービスサイドであればハンドを失い、サービスを受けたサイドであればポイントを失うことになる。サーバーが間違ったコートにサーブしたり、ネットを越えなかったり、グラウンドの外側に打った場合はハンドを失う。ただし、YかZがイレギュラーなストロークやミスショットを受けた場合やりターンした場合は正しいコートの中へサーブされたものとして取り扱われる。Bが自分のファーストハンドでポイントを得たらそのサイドの得点は“1”で、ワンラブとコールされる。Bが最初の試みで失敗したらハンドを失う。そして、最初のサービスは1回しか認められていないのでサービスはBの対角線上のYに移り、Yがサーブしなければならない。その場合、ゲームはラブオールで、Yが幸運にしてA、Bを凌いだ場合は1点を得てワンラブとなる。そして、YとZはコートを替えYがAにサーブする。ルールでは得点がなされた場合はいかなるときでも得点をしたサイドは反対サイドのプレーヤーが交互にサービスを受けることができるようにサービスコートを交替しなければならないとある。Yが失敗した場合、反対サイドはまだサービスを得ることはできないがワンハンドがアウトになりZのサービスの番となる。そこでは得点をするか、あるいは失敗してサービスを失うかのいずれかである。両方のハンドがアウトになったらA、Bのイニングとなる。この様にゲームは続けられる。最初にBがファーストハンドでYにサーブし、退けられるとYがBにサーブする。BがYを翻弄することに成功したらZがAにサーブする。Zが失敗したらY、Zのハンドともにアウトで、BとAがサービスを引き継ぎ、得点するか、あるいは、アウトになるかである。プレーは勝ちが決まるまで続けられる。

#### [Laws of the Game]

I. ゲームは最初に15得点したサイドの勝ちである。両サイドが13オールになったら両サイドの合意によって5点のゲームをセットしてもよい。そのときには得点0から開始し、

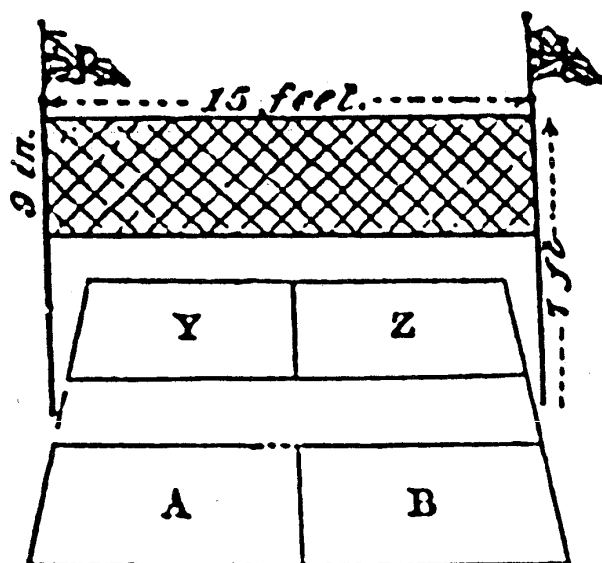


図13 資料⑧にみられるフォーハンデッドゲームの様子

先に5得点したほうの勝ちである。14オールになったら両サイドの合意によって3点のゲームをセットしてもよい。

#### ゲームの開始

II. トスカスピンに勝ったサイドがゲームを開始する。両サイド4人ずつでプレーした場合、最初に持つハンドは1つだけである。この最初のハンド以降はそれぞれのサイドがハンドアウトになるまで2つのハンドを持つ。

#### サーバー

III. サーブするプレーヤーは自分のコートを囲んでいるラインを踏まずに、両足をコートに着けて立たなければいけない。さもなければそのサーブは不当なサーブとカウントされ、もう一度サーブしなければいけない。

IV. サーブするプレーヤーはネットに当たらないように、自分サイドの誰にも触れないように、そして、相手方のバウンダリーラインを越さないように、対角線上の相手コートの中にシャトルコックを打たなければならない。

V. サーバーが正しいコートにシャトルコックを打ち入れ損なったり、ネットは完全に越したのにショートしてしまった場合はそれをレットとカウントし、サーバーはもう一度サーブしてよい。サーバーが2度目の試みでシャトルコックを正しいコートに打ち入れること

ができなかったり、バウンダリーラインを越してしまった場合はサーバーはハンドを失う。

VI. ネットは完全に越したが正しいコートに落ちなかったサーバーが打ったシャトルコックを、サービーが打ち返そうとしてミスしたり、不当な方法でリターンした場合は、そのサーブは正当なものとカウントされサーバーが1点を得る。

VII. ネットは完全に越したがバウンダリーラインの向こう側に落ちたサーバーが打ったシャトルコックを、サービーがとろうとしなかったらサーバーのハンドはアウトである。また、サーバーが打ったシャトルコックがネットを完全に越えなかった場合もサーバーのハンドはアウトである。

VIII. サーバーがサービスに関するすべての約束事を果たした場合は1点を得てパートナーとコートを替る。得点毎にコートを替る必要がある。

IX. ネットを完全に越したサーバーが打ったシャトルコックを、サービーのパートナーがサービーの替りにとったらサーバーに得点が与えられる。

#### サービー

X. サーバーがシャトルコックをネットにも当てず、サーバーサイドの誰にも当てずに正しくサービーのコートに送った場合、サービーはこれを完全にネットを越すように、さらに、バウンダリーの外へ出さないようにリターンしなければならない。さもなければ反対サイドが点を得る。

XI. サービーが正しくリターンしたシャトルコックを反対サイドのプレーヤーが同じように正当な方法で再リターンし損なった場合は、サーバーとそのサイドはハンドを失う。このケースで、そのサーバーがそのサイドの第1サーバーであったらパートナーの一人にサーブを譲る。また、そのサーバーが最後のサーバーであったらサービーサイドの一人にサーブを譲る。

XII. シャトルコックを打つことによってでなく、つまり、リターンしようとしてではな

く、サービーに当たってバウンダリーの外に出た場合は、サービーに不利益に判定され、サーバーに得点が与えられる。同様のことがその後のリターンについても当てはめられる。どのような場面で誰がこの様な失敗をしてもハンドを失うか、あるいは、対戦者の得点ということになる。

XIII. サービーは自分のサーブを必ずとらなければならない。自分サイドの誰かが替りにとった場合はサーバーの得点となる。

XIV. サーブがサービーによって正しくとられ、リターンされた後は、両サイドともにコートに居続ける必要は全くない。また、シャトルコックがネットを越えてきた場合には誰がそれを打ってもよい。

XV. いかなる場合もシャトルコックは地面に着く前にバトルドローで打たなければならない。手で打ってもいけないし、プレーヤーやプレーヤーのドレスに触れてもいけない。それは反則と見なされる。反則がサーバーサイドのものであればハンドを失い、サービーサイドのものであれば得点を失う。

#### 一般ルール

XVI. シャトルコックがコートのいかなるライン上に落ちてても、コートの内側に落ちたものと見なされる。

XVII. シャトルコックを打つのは一度だけである。いかなるプレーヤーも自分のパートナーが打ち損なった後にそれを打ち上げようとしてはいけない。

XVIII. 両サイドは開始のためのトスをしなければならない。トスに勝ったサイドがサーブを始める。サーブは常に右コートから始める。

XIX. ゲームに勝ったサイドが次のゲームでサーブを開始する。また、プレーヤーは各ゲーム終了後コートを替る。しかし、ゲーム中はサービーを奪うということに関するかぎり、コートを替ない。

XX. ラバーの勝者サイド、つまり、3ゲームのうち2ゲーム先取したサイドが勝者とみなされる。

(9) J. Keith Angus, "The Sportsman's Year-book," Cassel, Petter, Galpin & Co., p. 193, 1880. (資料⑨)

「バドミントンはローンテニスの直接的な先祖であり、ほとんど似たようなゲームである。ただし、ボールの替りにシャトルコックが使われる。」という簡単な説明の後に10項からなるルールが示されている。

① トスに勝ったサイドはワンハンドだけを得る。最初のサービス以後はそのサイドがアウトになるまで全員がサーブする。

② シャトルをサーブするプレーヤーは、コートからネット越しにネットの向こう側のサービスラインの向こう側に公正に打たなければいけない。もし失敗したらもう一度行うことができるが、そこで失敗したら、つまり、シャトルを境界線の外に打ったり、境界線の上に打ったらサーバーはハンドを失う。

③ 第1サービスはどちらのコートで打ってもよい。ただし、その後は交互にコートを変えて打たなければならない。サーバーがコートを間違えてサーブした場合はもう一度行う。それで失敗したらハンドを失う。

④ サービスはゲームを通して、第1サービスが行われたネットサイド側から、両サイドのプレーヤーとも行わなければならない。

⑤ サービスの後は両サイドのプレーヤーともにネット越しに、いずれのコートの中へでもよいが、サービスラインの後方へ、しかも、境界線の内側へリターンし、落とさなければいけない。また、シャトルはグラウンドに落ちる前に打たなければならない。

⑥ スコアリング。サービスサイドが決定打を打ったら1点を得る。サービスサイドでないサイドが決定打を打ったらサービスを行ったプレーヤーのハンドはアウトとなる。

⑦ 正しくないサービスを受けてもよいが、そのシャトルをリターンし損なったらサービスを打ったサイドが1点を得る。

⑧ ゲームは11点、15点、21点のいずれのポイントでも行うことができる。ポイントについてはプレーを始める前に取り決めなければ

ならない。

⑨ アンパイアの決定は最終決定である。

⑩ 8人でプレーする場合は男性は女性の後方に位置し、後方でプレーする。

(10) 著者名なし, "Lawn Tennis and Badminton," 発行所不明, p.27-30, 1881. (資料⑩)

ゲームの進め方に関する記述は資料④と全く同じである。ただし、バドミントンのゲームの概要および推薦するコート、ネットに関する記述には違いがある。

[グラウンド、コート、ポスト、ネット]

コートは図14の寸法と形に従ってラインを引いたほうがよい。ネットは1フィート幅のものを5.5フィートの高さに支え綱でしっかりとめて張ったほうがよい。

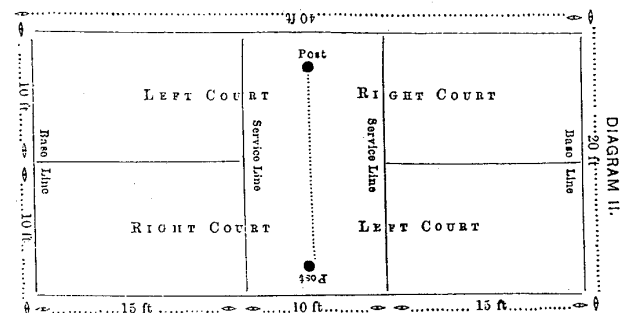


図14 グランドの設計図 (資料⑩)

[プレーヤーの数]

1対1でもそれ以上の数でもプレーできる。

[スコア]

15点で行う。

[ゲームの進め方]

GとH、JとKがそれぞれペアを組んだとする。最初にスタートするHが右側コートのベースラインとサービスラインの間に立ち、反対サイド右側コートのベースラインとサービスラインの間に位置するJにネット越しにサービスを打つ。サービスがサービスラインに達しなかった場合にはもう一度やり直す。ただし、サービスが間違ったコートに入った場合や後方か側方のラインを割ってコートの

外へ出た場合はサーバーはアウトである。Jはその正当でないサービスを受けてもよいが、打ち損なった場合にはサーバーの得点となる。その時にはHとGがコートを変替してHがKにサービスを打つ。一度ラリーが開始されたら境界線に近づけるだけ近づいてシャトルコックをぎりぎりのところへ落とそうとしてもよい。万が一シャトルコックがネットの下を通ったりネットにひっかかった場合には、それを打ったプレイヤーがインサイドであればハンドを失い、反対に相手方がインサイドであれば相手方の得点となる。

(11) 著者名なし, “*Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc., etc., etc.*, Ward, Lock, & Sons, p.30-39, 1883. (資料⑪)

「バドミントンは簡単に言えばボールの替りにシャトルコックを使うローンテニスである。バドミントンが最初にプレーされたのはインドで、1874年の夏にボーフォート公爵によってイングランドへ導入されたものと私は信じている。」と著者は冒頭でバドミントンのことを紹介している。また、10項からなるローが示されている。

[コート、ポスト、ネット]

グラウンドはローンテニスで用いられるものと同じ方法で準備することができる。よくなされた平坦な草地は砂利やコンクリートの土地よりもよい。賢明な人たちは芝生を刈り払って溝を掘り、白い粉をその中に入れ永久的なバドミントン芝コートを作ったりしている。しかし、この方法は必ずしもよい方法ではない。なぜなら、いつもプレーしていると芝がはげ、見苦しくなるためである。もっとよい方法はローンテニスやクロケットのように芝が痛んできたならグラウンドを時々替ることである。グラウンドにはチョークか白色顔料でマークを打っておくとよい。

図15のように支柱を立てネットを張る。ネットは強く二重によった鞭縄で作ったものがよい。支柱は丈夫なトネリコかボダイジュで作ったものがよい。最初の頃はネットの替り

にカラーロープが使われていたが、すぐにネットの方がよいことがわかった。シャトルコックがラインの上を通ったか下を通ったかが簡単にわかるからである。ネットは完全にグラウンドを横切るものでも部分的に横切るものであってもよいが、高さは約5フィートか5.5フィートである。グラウンドの寸法は約50フィート×30フィートである。ただし、ネットとグラウンドの寸法は土地やプレーヤーの都合で修正する。ネットが固定されたら図16に従ってグラウンドに印を入れる。A, Bと印された2つのコートに一人かそれ以上のプレイヤーが入り一つのサイドである。C, Dについても同様である。ネットの両サイドにはサービスラインがあり、エンドにはベースラインがあり、両脇にはバウンダリーラインがある。これらの芝の上に印してもよいし、短いポストとひもで示してもよい。



図15 資料⑪にみられるプレーの様子

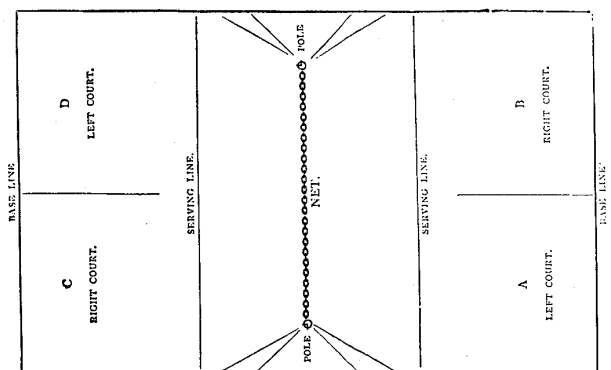


図16 グラウンドの設計図 (資料⑪)

[シャトル、ラケット]

シャトルコックには一般に鉛が詰められている。バトルドーはキャットガットをフェースに張った普通のラケットである。4つか6つのバトルドーをはさむラケットプレスは便利である。バトルドーは使わないときには曲がりやすいからである。

[プレイヤーの数]

2人でも4人でももっと多い人数でもプレーできるが、最もよい人数は4人である。

[ゲームの進め方]

プレーかグランドかという選択を一般的な方法で行い、一方がシャトルコックを自分のコートから反対側のコートの一つに投げることによって始める。サーバーはサービスラインの後方からサーブしなければならない。また、シャトルコックを対角線上のコートに投げ入れなければいけない。したがって、コートAからサーブする場合はコートDへ投げる。コートBからサーブする場合はコートCへ投げる(逆の場合も同じ)。反対側のプレイヤーはそれを自分のコートを離れずにネット越しにリターンする。ネット越しにリターンすることに失敗したら1点が相手に得点される。シャトルコックが間違ったコートに落ちたり、境界の向こうに落ちたらサーバーはアウトで、そのラウンドでは再びプレーできない。そのパートナーもアウトになったらそのラウンドは終りで次のラウンドが始まる。最初にスローされた後はコートの境界を守る必要はない。プレイヤーはグランドのどこでシャトルコックをレシーブしてもよい。シャトルコックは手でサーブされるが、レシーブはバトルドーでのみ行う。ただし、シャトルコックを打つことによってサーブするプレイヤーも中にはいる。これがゲームの概要である。シャトルコックを落とすことなくより長く続けたサイドが多く得点を得る。

[The Laws of Badminton]

① 両サイドにプレイヤーともにそれぞれのコート内に位置する。コートはどちらを選んでもよい。

② サーバーは自分のコートの範囲内に立ち、シャトルコックをネット越しに対角線上の相手コートに投げ入れなければならない。

③ ハンドアウト。もし最初に投げたシャトルコックがネットを越えなかったり、正しいコートに達しなかったり、違うコートの中に入ったり、バウンダリーラインを越えた場合はそれを投げたものはアウトで、そのラウンドでは再びプレーすることができない。(サーバーは2投、3投が認められる場合がある)

④ 同じサイドのプレイヤー達はパートナーである。得られた得点は共有される。

⑤ ハンドイン。サーブされたシャトルコックを打ち損なったプレイヤーは1点失いアウトとなる。

⑥ サイドアウト。一方のサイドのすべてのプレイヤーがアウトになったら新しいラウンドが開始される。シャトルコックは前にのようにサーブされる。

⑦ 次の場合に得点となる。ミスで反対サイドに1点。ネットの下に当たると1点。境界の外へ出すと1点。ネットや支柱を叩くと1点。バトルドーの替りに手でシャトルコックをとると1点。ただし、サービスのために投げ返されたものについては例外である。バトルドーやシャトルコックがドレスやパートナーに触れた場合は1点のペナルティー。(バツマンは最初のスローの時に2回のトライが認められる場合がある)

⑧ ゲームは15点で行う。しかし、両サイドが13オールになった場合は“セット5”を選んでもよい。両サイドが14オールになった場合は“セット3”を選んでもよい。つまり、スコアが18点か17点に増えるということである。

⑨ サービスをうけることについて、間違ったパートナーがサービスをうけたら、反対サイドに1点が与えられる。

⑩ ゲームは献上した得点の少ないサイドの勝ちである。



#### 4. ローカルルールの内容の検討

##### (1) グランド、コート、ネット

当時は現行のコートのことを一般的にグラウンドと呼んでいた。また、現行のサーブスコートのことを単にコートと呼んでいた。コートの寸法については、一応は図示しているものの、使える土地の広さやプレーヤーの力量によって変えてよいというのが多数みられた。当時はラケットやシャトルのサイズや重量にも規格がなく、そのことがラリーをおもしろくすることをさまたげていたと推測される。その為、当時は、現在のように、例えばコートの寸法にあったシャトルを使うというような発想ではなく、シャトルやラケットや技術にコートを合わせるといった試みがなされていたものと思われる。

コートの形状についてもいろいろなバリエーションがあった。それぞれの歴史的な背景については今後の研究が待たれるところである。

ポストやネットに関してはほとんどの場合ははっきりと取り決めがなされている。コートの寸法のようにプレーヤーの力量によって変えてよいという記述は資料⑪を除いてはみられなかった。ネットの幅や、材質、支柱の材質にまで言及しているものもあった。また、その設営方法については資料②、③、⑤、⑧、⑪などのようにかなり詳しく解説されているものもあり、当時はこのネットの設営が大変な作業であったのではないかと推測された。また、このネットの設営というのが羽根突き遊びとしてのバトルドールアンドシャトルコック(図17)とゲームとしてのバドミントンを区別する重要な要素であったと推測される。



図17 バトルドールアンドシャトルコック  
The Graphic, May 13, 1871.掲載のプリント

##### (2) シャトル、ラケット

シャトルについては資料②、③、⑦にみられるようにかなり詳しくその寸法や重量等と言及したり、補修方法や簡単にこわれないようにするための強化方法を紹介しているものもあった。これらの資料から、当時はバトルドールアンドシャトルコック用の色々なバリエーションのシャトルが存在し、それを改良しながらバドミントンゲームに適するシャトルが作られていったのではないかと推測された。

##### (3) プレーヤーの数

プレーヤーの数に関しては、資料①、②、③などでは1対1から4対4まで幅広くできるとしている。もっと多い場合には資料⑤のように8対8でもできる。あるいは資料⑦のように6対6でもそれ以上でもできるというものもあり、色々なバリエーションがあったようである。

プレーヤーの数に関しては初期の頃には色々な人数でプレーされていたのが用具やコートの寸法等が標準化されるという流れの中でプレーを楽しむのに適当な人数に落ち着いていったのではないかと考えられる。

##### (4) スコア

ゲームに勝つために必要な得点は、11、15、21、29と様々なパターンがあった。最も一般

的な得点は15点で9件の資料（資料①、②、④、⑥、⑦、⑧、⑨、⑩、⑪）が推薦をしていた。1874年に発表されたローンテニスのルールの原型となった *Sphairistikè*<sup>(9)</sup>（図18）でも、勝つために必要な得点は15点となっており、互いに影響を与えていたのではないかと推測される。4件の資料（資料③、⑦、⑧、⑪）は現行と同様の延長戦としてセティングを推薦していた。これはラケットゲームの方法を取り入れたものであった。また、2件の資料（資料②、③）ではローンテニスのルールから延長戦としてデュースを推薦していた。

スコアに関しても色々なパターンからゲームの継続時間を考慮し試行錯誤を重ねながら現行の方法にまとまっていったのではないかと考えられる。

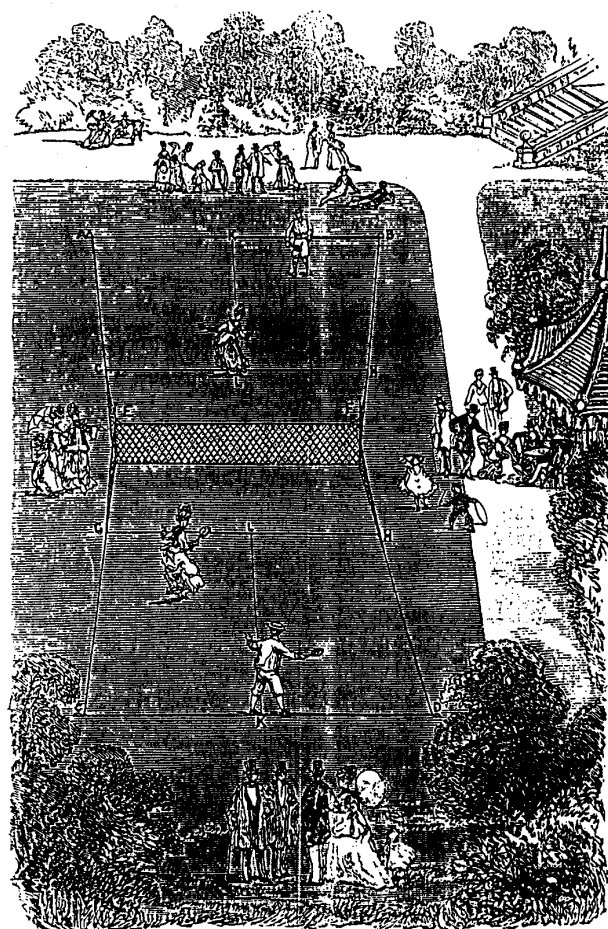


図18 *Sphairistikè* のプレーの様子

#### (5) ゲームの進め方

数件のルールでは得点権のあるサービスという意味でハンドという言葉を用いている。ハンドという語はトランプゲームにおいて持ち札という意味でも使われる語であるのでトランプゲームからの影響が考えられる。トランプゲームの影響と言えば J. L. Baldwin の存在がクローズアップされる。Bernard Adams<sup>(10)</sup> は S. M. Massey<sup>(11)</sup> が「バドミントンというゲームの名前はボーフォート公爵の邸宅であるバドミントンハウス（図19）に因んで名付けられ、その起源はバドミントンハウスで最初にプレーをした J. L. Baldwin にある」と記述していることから、この Baldwin がバドミントンというゲームのルールづくりをバドミントンハウスの中で試みた可能性があるとしている。Bernard Adams はその根拠として Baldwin が当時の雑誌の記事<sup>(12)</sup>（図20）にも取り上げられるくらいに立派なスポーツマンであったことやボーフォート公爵（図21）の親友であったこと、さらにはゲームのルールづくりに長けていた点をあげ説明している。事実、Baldwin は1864年に *The Laws of Short Whist*<sup>(13)</sup>（図22）というトランプゲームを考案し書籍にして発表したり、1870年には Besique というゲームのルールを考案し書籍にして発表している<sup>(14)</sup>。Short Whist というゲームはトランプゲームであるので当然のことながらその中ではハンドという語が多用されている。ハンドという語についてはこの Baldwin が影響を与えたのかどうかは今のところ明らかではない。しかしながら、興味深い点ではある。もっとも、ローンテニスの初期のルールとして知られる *Sphairistikè*<sup>(9)</sup> などにもハンドという語が使われているのでローンテニスの影響を受けた可能性も大きい。

サービスについては、現行のルールと同様に、コート内に設けられたサービスコートの中から対角線に位置する相手サービスコートにラケットでネット越しに打ち入れるというものほとんどであった。しかしながら、資

料③ではローンテニスの要領でコートの外側からサービスラインとネットの間に入れるというものもあった。また資料⑪のようにサーブは手で投げ入れるというものもあった。ちなみに、資料⑪ではサービスを受けるものをバッツマン (Batsman) と呼び、明らかにクリケットの影響を受けている様子が推測された。サービスに関するフォルトについては、ほとんどの場合触れられてはいなかった。しかしながら、資料②ではサーバーは両足をつけて立たなければいけないと規定していたり、資料⑤のようにバドルドーは肘の高さより上げてはいけない、アンダーハンドで打たなければいけないと規定しているものもあり、比較的高度な技術がすでにゲームで使われていたことも推測された。

得点法についてはサービスポイント制でゲームを進める方法がほとんどであった。サービス権については現行と同様にサービス権が交替していく方法がほとんどであった。



図19 バドミントンハウス (著者ら撮影)



図20 ボルドウィン  
Vanity Fair, Sep. 5, 1895. 掲載のプリント

VANITY FAIR



"the Duke of Sport"

図21 第8代ボーフォート公爵  
Vanity Fair, Sep. 30, 1876.掲載のプリント

# THE LAWS OF SHORT WHIST,

EDITED BY

J. L. BALDWIN.

Is that the Law?

Thyself shalt see the Act.

ADOPTED BY THE FOLLOWING CLUBS:--

ARLINGTON,  
ARMY AND NAVY,  
ARTHURS,  
HOODLES,  
BROOKES'S,  
CARLTON,  
CONSERVATIVE,  
GARIBOLDI,  
GUARDS.

JUNIOR CARLTON,  
OXFORD AND CAMBRIDGE,  
PORTLAND,  
RALEIGH,  
REFORM,  
ROYAL YACHT,  
ST. JAMES'S,  
WHITES.

AND

## A TREATISE ON THE GAME

By J. C.

LONDON:

HARRISON, 59, PAUL MALL,

BOOKSELLER TO THE QUEEN AND H. R. H. THE PRINCE OF WALES

MDCCLXIV.

Right of Translation reserved.

Price 3s. 6d.

図22 The Short Whist のタイトルページ

### 5. まとめ

本研究によって次のことが明らかにされた。

The Badminton Association の設立以前にも色々な種類のローカルルールが存在した。その内容はコート形状、寸法、ネットの高さ、用具、得点法、ゲームの進め方等、ゲームに関わる全般において様々なバリエーションがみられた。

バドミントンのルールは1870年代から1880年代にかけて、人々がゲームを楽しむことを目的にルールづくりを行い、試行錯誤を繰り返す中で現行のルールの基礎となるものが形成されていったものと考えられる。ローンテニス、ファイブス、クリケットなどの他のゲームの影響を受けながら新しいローカルルールが考案されては淘汰統一されていくという流れの中で近代スポーツ的なルールが作ら

れていったと考えられる。

今回検討した1870年代に考案されプリントされたルールには簡単なゲームの手引き書的なものも多かったが、一方ではかなり進んでいると思われるルールもみられた。このことは当時バドミントンがイングランドで単なる遊びとしてだけではなくかなり進んだゲームとしてプレーされていたことを示唆するものと考えられる。

現在、日本の多くの書物では、バドミン  
トンの誕生説として、「1873年頃英国のグロ  
スター州バドミントン村のボーフォート公  
爵のバドミントンハウスで行われたパーティ  
でインド帰りの将校が伝えたゲームがバドミ  
ントンとして広まっていった」という話をと  
りあげて説明しているものが多い<sup>(15)(16)(17)(18)</sup>  
<sup>(19)</sup>。しかし、このことに対して、1870年代に  
かなり進んだルールが存在し英国内の出版社  
から書籍としてプリントされていたという事  
実、さらには、スポーティングガゼット誌  
(Sporting Gazette) の1873年10月25日号の  
広告欄に運動用具店であったジェームス・リ  
リーホワイト社のバドミントン用具に関する  
販売広告の記事<sup>(20)</sup> (図23) が掲載されていた  
という事実は大きな疑問を投げかけるもので  
あろう。初期のローカルルール of 考案された  
年代や内容そして当時の情報伝達の時間的な  
速度からみても、バドミントンゲームは前出  
の誕生説のように劇的に生まれたとは考えに  
くい。むしろ、主に1870年代から1880年代に  
かけて他のゲームからの影響も受けながら当  
時の人々の手を経て徐々に進化していったと  
考える方が自然であろう。

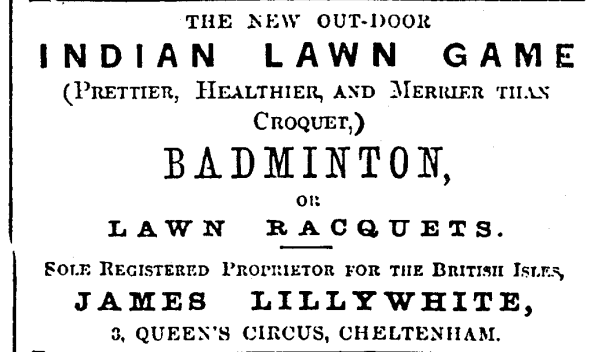


図23 1873年10月のSporting Gazette誌  
に掲載された広告

## 6. 謝辞

本研究は勲日本オリンピック委員会在外研  
究員として英国バドミントン協会に留学した  
際に収集した資料をもとにおこなったもので  
ある。ご協力いただいた関係各位には深く感  
謝の意を表します。

## 【註】

- (1) Its Origin and Aim, Lawn Tennis and Badminton, Feb. 7, p.470, 1900.
- (2) Bernard Adams, The Badminton Story, BBc, p.11, 1980.
- (3) Betty Uber, That Badminton Racket, Hutchinson's Library of Sports and Pastimes, p.20, 1949.
- (4) S. M. Massey, Badminton, G. Bell & Son's Ltd., p.2, 1911.
- (5) George Thomas, Badminton, Seeley Service & Co. Limited, p.9, 1933.
- (6) H. J. Hart, The Badminton Gazette, Nov., p.6, 1909.
- (7) Lawn Tennis and Badminton, Dec. 6, p.439, 1899.
- (8) Lawn Tennis and Badminton, Apr. 4, p.500, 1900.
- (9) Walter Wingfield, The Game of Sphairistikè or Lawn Tennis, Harrison, 1874.
- (10) Bernard Adams, The Badminton Story, BBc, p.24, 1980.

- (11) S. M. Massey, Badminton, G. Bell & Son's Ltd., p.1, 1911.
- (12) Man of the Day, Vanity Fair, Sep. 5, 1895.
- (13) J. L. Baldwin, The Laws of Short Whist, Harrison, 1864.
- (14) The Sporting Gazette, Jan. 8, p.30, 1870.
- (15) 栗本義彦, バドミントン教本, 不昧堂書店, p.12, 1964.
- (16) 体育大事典, 不昧堂, p.1215, 1976.
- (17) 今井先, バドミントンあれこれ, バドミントンマガジン4月号, p.91, 1980.
- (18) 堺栄一, バドミントン, 講談社, p.7, 1982.
- (19) 旺文社 百科事典, p.408, 1983.
- (20) The Sporting Gazette, No.599, Sat. Oct. 1, p.1, 1873.
- 資料① The Game of Badminton in India, The Graphic, Vol.6, No.230, p.283, 1874.
- 資料② Henry Jones, Badminton, The Encyclopaedia Britannica, 9th ed., Vol.3, p.228, 1875.
- 資料③ Cavendish, The Game of Lawn Tennis and Badminton, Thos. De. La Rue, p.25-29, 1876.
- 資料④ 著者名なし, Rules for the New Game of Lawn Tennis and Badminton, J. Buchanan, p.18-23, 1876.
- 資料⑤ 著者名なし, Rules and Directions for Playing the Popular games Lawn Tennis and Badminton, Jaques & Son, p.9-13, 1876.
- 資料⑥ The Earliest Days of Badminton, The Badminton Gazette, fed., p.84, 1930. で紹介されたルール
- 資料⑦ Julian Marshall, Lawn Tennis and Badminton, Jefferies & CO., p.56-59, 1878.
- 資料⑧ 著者名なし, Lawn Tennis and Badminton, J. G. Cayless 6 Sons, p.27-39, 1879.
- 資料⑨ J. Keith Angus, The Sportsman's Yearbook, Cassel, Petter, Galpin & Co., p.193, 1800.
- 資料⑩ 著者名なし, Lawn Tennis and Badminton, 発行所不明, p.27-30, 1881.
- 資料⑪ 著者名なし, Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc., etc., etc., Ward, Lock, Sons, p.30-39, 1883.