

## 初期のオフィシャルバドミントンルールの研究

— 1898年～1912年のルールの変化 —

蘭 和 真

### はじめに

世界で初めてバドミントン競技に関わる協会が1893年に英国で設立された。その協会の名称は「The Badminton Association」で、目的はルールを統一するためということであった。つまり、こういうことである。当時、英国にはいくつかのバドミントンクラブがあった。そして、それぞれのクラブが独自のルールを持っていた。いわゆるローカルルールである。クラブの数が増えるにしたがって各クラブは対抗戦を意識し始めた。しかし各クラブのルールが違うので対抗戦ができなかった。対抗戦毎にルールをすりあわせるのは大変なことである。だからといって、一方のルールにあわせれば一方が極端に不利になる、ということで対抗戦を行うのが難しかったのである。そこで、協会をつくってルールを統一しよう、ということでこの協会がつくられたのである。1893年8月、サウスシークラブのドルビー大佐が設立の提案を書状にしたため、英国国内の知りうるすべてのバドミントンクラブに送った。そして、同年9月12日、呼びかけに応じた14のクラブの代表がハンプシャー州のサウスシーに集まった。そこで、いくつかの約束事を取り交わし発会したという次第である。

しかしながら、このときに制定されたルールについては、現在のところ、残念ながら公式文書が発見されていないことからその内容については明らかにされていないようである。

他方、著者が確認している最も古いオフィシャルルール集は1898年のものである。そこで、本研究ではその1898年版を日本語訳し、全容を明らかにすることとした。

また、その3年後にルールの大改定があり1901-1902年版として発行されているが、こ

れについては、当時の雑誌の記事<sup>(4)</sup>に詳細が記述されているが、次のとおりである。

1901年4月12日に、The Badminton Association (バドミントン協会)の定期総会がロンドンにおいて開催された。総会は、協会会長でギルドフォードクラブ所属のバックレー氏が議長を務め、議事の進行を行った。15のクラブから代表が参加し、残りの10のクラブからは委任状が提出された。この総会では、歴史的なルールの改正が行われた。それは、サウスシークラブ代表のシェークスピア陸軍少将(Major-General G. R. Shakespear)から提案された案を元に行われたものであった。さて、シェークスピア陸軍少将から出された提案の主な内容は以下のとおりであった。

まずはコート形状である。当時のコートの形は真ん中がくびれた砂時計型であった。非常に煩わしいコートであったために、シェークスピア少将はそれを現行と同様の長方形にしようという提案したのであった。また、当時は、シングルスもダブルスも同じコートでやっていたのであるが、シングルス用のコートを新設しようという提案した。さらに、ポストの設置位置についてもサイドライン上ではなくコートの外側に設置しようという提案した。これは、ポストの外側を通過して相手コートに入っていくシャトルの通過を防ごうとするためのものであったと思われる。このような配慮をシェークスピア少将がしたのは、アワーグラス型コートではポストの外側を通過するシャトルをフォルトとしているが、その判定が難しくトラブルが頻発した。そこで、コートの外側にポストを設置しネットを張れば、そんなトラブルも起こらないだろうと考えてのことであると思われる。

実は、この提案は今回の総会の前年、すなわち、1900年4月に行われた定期総会の際にも

シェークスピア少将から出された。しかし、そのときは、長方形のコートで試合をやったらどのようなゲームになるのか、想像がつかないという意見が出された。そこで、多数決をしたところ、シェークスピア少将の提案は小差で退けられた。もちろん、アワグラス型コートが不便であったことも事実で、1年間試行期間を設け、色々なことを試してみて、来年、すなわち、1901年の総会で再び議論しようということになった。ちなみにそのときには、シェークスピア少将からではないがロングサービスラインの廃止も提案された。すなわち、ロングサービスラインをバックバウンダリーラインにしようという案である。

1901年の総会において、結局、コート形状については、多数決の結果、23対2で変更が可決された。みんなが試しにやってみて、長方形の方がやり易かったのであろう。

他方、シングルスコートについても新設されることになった。その寸法については、シェークスピア少将の原案を修正しながら現行の大き

さに決まった。そのときに、ロングサービスラインについても検討されたが、バックバウンダリーラインをロングサービスラインにしようということになった。さらに、ポストの設置位置については、シェークスピア少将の提案を元に折衷案が取り入れられた。つまり、新ルールでは、ポストはサイドライン上でも、あるいは、2フィートを超えない範囲であればコートの外側でもよいということになった。これは、狭い建物でプレーをしているクラブに配慮したものであった。つまり、コートの幅は、これまでの砂時計型のコートも新しい長方形型のコートも20フィートであるが、クラブによってはこの幅ぎりぎりの狭い建物でバドミントンをやっているクラブもあるのである。そこで、ポストを設置する位置をコートの外側何フィートという風に決めてしまうと困るクラブもでてくるのである。そこでこの様に幅を持たせたのである。

もちろん、サービス、プレーのいずれの時点においても、シャトルがポストの外側を通過したとしてもフォルトではなくなった。

一方、ダブルスのロングサービスラインについては廃止にはならなかった。

本研究では上述のように大改定された1901-1902年版についても日本語訳をし、その全容を明らかにすることとした。さらに、その後1911-1912年版までのルール改正についてもその変化を明らかにすることとした。

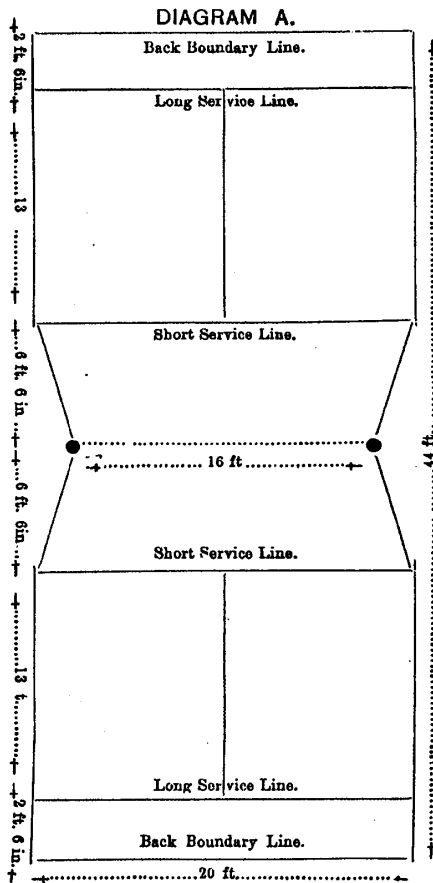


図-A

### オフィシャルバドミントンルール 1898年版の全容

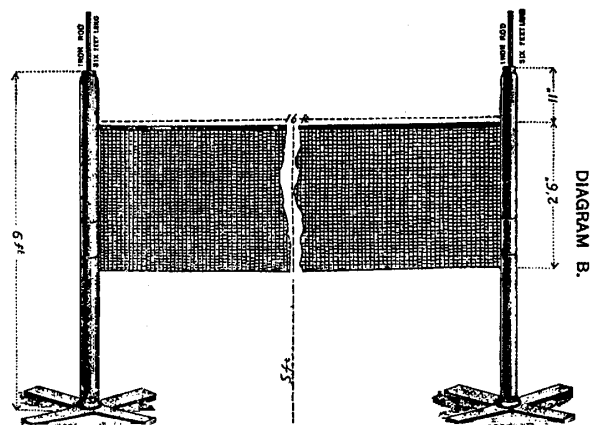


図-B

### コート (THE COURTS)

1. コートは次の図Aの通りにレイアウトし 1 1/2 インチ幅の白か黒のペンキかチョークで書かれた線で明確に示す。
2. ネットはなめらかな木綿の細紐を 3/4 インチ四方の網にしたものを長さ 16 フィート丈 2 フィート 6 インチにし中央部の高さ 5 フィートポスト部の高さ 5 フィート 1 インチに張る。
3. ポストは上述のとおりネットをまっすぐに保つことができるしっかりとしたもので少なくともネットのレベルよりも 6 フィート高く突き出したものとする。図Bの配置が推薦される。
4. シャトルは 65～75 グレインの重さで、直径 1 インチのコルクに 16～18 枚の羽根をつけ、羽根の長さは 2 1/2 インチとし、上端が 2 1/4 インチの広がりを持ち、コルクの 1 インチ上部に糸をかける。  
 上述の用具は F. H アイレス氏 (ロンドン アルダーゲートストリート 111 番地) でのみ手に入れることができる。

### ゲーム (THE GAME)

5. ゲームは各々のサイドが 1 人ずつあるいは 2 人ずつでプレーされる。
6. コートの選択—最初のゲームにおけるサイドとファーストサービス権はトスによって決められる。それは次のように規定される。もしトスの勝者がファーストサービス権を選んだらもう一方のプレーヤーはサイドを選択する。逆の場合も同じである。また、次のようにも規定されている。トスの勝者が望むならば最初の選択をもう一方のプレーヤーにさせてもよい。しかしゲームに勝ったサイドは次のゲームを開始する義務がある。そのときは勝者サイドのどちらのプレーヤーが次のゲームを開始してもよい。
7. ゲームは 15 得点から成る。13 オールでは先に 13 に達したサイドがセティング 5 の選択権を持つ。14 オールではセティング 3 である。
8. 3 ゲームのうち 2 ゲームを先取した方が勝

者である。3 ゲーム目がプレーされる場合はどちらかのスコアが 8 になったらサイドを交替する。

### フォルト (FAULTS)

9. サイドが“イン”のプレーヤーがフォルトをした場合はハンドアウトとなる。サイドが“アウト”のプレーヤーがフォルトをした場合は“イン”サイドに 1 点がカウントされる。
10. 次の場合はフォルトである。
  - (a) サービスがオーバーハンドである場合。  
 (打たれる瞬間のシャトルがサーバーのウエストよりも高い場合そのサービスはこのルールが意味するオーバーハンドであると考える)
  - (b) サービスが間違ったコートに落ちた場合 (すなわち、サーバーに対して対角線上の反対コートに落ちなかった場合) あるいはショートサービスラインに達しない場合、あるいはロングサービスラインを越えた場合あるいはバウンダリーラインの外側に落ちた場合。
  - (c) サーバーの両足が自分のコート内でない場合。  
 注) ライン上にある足はコートの外側にあるものとみなされる。
  - (d) サービスあるいはプレーのいずれかにおいてシャトルコックがゲームの境界線の外側に落ちた場合、あるいは両ポストあるいは両ポスト上のパーティカルラインの間を通過しなかった場合、あるいはネットの間やネットの下を通過した場合あるいは屋根や側面の壁やプレーヤーのどれかの身体か衣服に触れた場合。  
 注) ライン上に落ちたシャトルコックはすべてそのラインが境界を示すコート内に落ちたものとする。
  - (e) シャトルコックがネットの打者サイドを越える前に打たれた場合。ただし、打者のラケットがシャトルを追ってネットを越えるのはよい。
  - (f) シャトルがインプレーの間にプレーヤーがラケットや身体でネットやサポートに触

れた場合。

- (g) 1人のプレーヤーがシャトルコックを2回打った場合、あるいは1人のプレーヤーとそのパートナーが2人でシャトルコックを打った場合。
- (h) プレーヤーが間違っただけで、あるいは間違っただけのコートからサーブし、フォルトがコールされた場合、あるいは次のサービスがリターンされる前に認められた場合。

### プレー (THE PLAY)

- 11. ファーストハンドをどちらのサイドが持つかが決まったらそのサイドの右側コートのプレーヤーが反対サイドの右側コートのプレーヤーにサーブすることによってゲームを開始する。反対サイドの右側コートのプレーヤーがシャトルコックがグラウンドに触れる前にリターンしたら“イン”サイドの1人がそれを打ち返さなければならない。さらに“アウト”サイドはそれを打ち返さなければならない。それはフォルトを犯すかシャトルコックがグラウンドに触れるまで繰り返される。“イン”サイドがフォルトを犯した場合はサーバーのハンドはアウトとなる。そして、反対サイドの右コートのプレーヤーがサーバーとなる。しかしサービスを受けなかったり“アウトサイド”がフォルトを犯した場合は“イン”サイドが1点を得る。そして“イン”サイドはコートを変えサーバーは左コートから反対のサイドの左コートにサーブする。また自分のスコアに1点が加えられたときに限り自分サイドのプレーヤーどうしがコートを交代する。各イニングのファーストサーブは右側コートから行う。サービスが取られた後はサービスラインを無視する。

### 一般ルール (GENERAL RULES)

- 12. サーブを受けることができる者は1人だけである。また、プレーヤーは2回連続してサーブを受けてはならない。
- 13. サーバーは相手が準備するまでサーブをしてはいけない。サービスリターンを試みられた場合レシーバーは準備ができていたものと

見なされる。サーブを打つときにサーバーが予備的に相手にフェイントをかけたりボークをした場合にはレシーバーにはサービスを受ける義務はない。

- 14. ゲームを開始するサイドの最初のイニングはワンハンドだけである。
- 15. サーバーは自分のコートのショートサービスラインとロングサービスラインの間のどこでも好きなところに立ってよい。
- 16. シャトルコックがサービスの際にネットかポストに触れた場合はレットである。しかし、インプレー中であればそのストロークは無効ではない。
- 17. どのような不測の事態についてもあるいは突発的な事故に対してもどちらかのプレーヤーから次のサービスの前に申し出があればアンパイヤーはレットとすることができる。その時にはプレーをやりなおす。
- 18. たとえそれが正しかろうが間違っただけがアンパイヤーの決定は最終のものである。

### 付録 (APPENDIX)

両サイド1人ずつのゲームではルール 11、12と異なる次のことを除いて上述のルールを適用できる。異なることとは得点が入る毎に両方のプレーヤーがコートを替えるということと同じプレーヤーが続けてサーブを受けるということである。

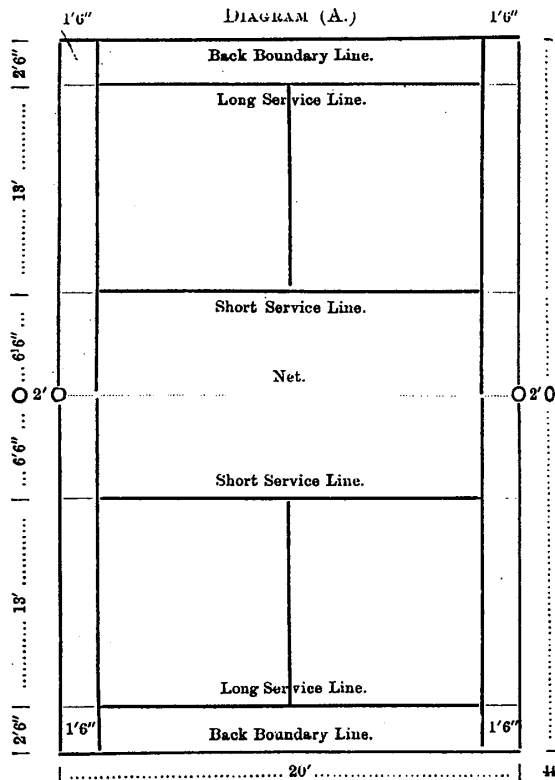
バドミントンゲームは1つのサイドが3人づつあるいは4人づつでもプレーできる。この場合にはゲームは21得点で構成される。19オールでは先にその点に達したサイドがセティング5の選択権を持つ。20オールではセティング3である。

コートのバックバウンダリーラインをロングサービスラインとしてもよい。またバックプレーヤーはサービスがフロントプレーヤーを越えた後ならばそれを受けてもよい。

ゲームを開始するサイドの最初のイニングはツーハンドのみである。その後はすべてのイニングでサイドの全員がハンドを持つ。また“イン”サイドの最初のプレーヤーはセカンドハンドがアウトになったらサードプレーヤーと場所

を交替する。同様にセカンドプレーヤーはサー  
ドハンドがアウトになったらフォースプレー  
ヤーと場所を交替する。

### オフィシャルバドミントンルール 1901 - 1902年版の全容



NOTES.—The posts may be placed on the side boundary lines, or at any distance not exceeding 2ft. outside the said lines.  
The inner side lines show the side boundaries for the Singles' Court. In the Singles' Court the Long Service Lines do not apply, the Back Boundary Lines becoming the Long Service Lines, and the Medium Lines being produced to join the Back Boundary Lines.

図 (A)

#### コート (THE COURTS)

1. コートは次の図 (A) の通りにレイアウトし 1 1/2 インチ幅の白か黒のペンキかチョークで書かれた線で明確に示す。
2. ネットはなめらかな木綿の細紐を 3/4 インチ四方の網にしたものを長さ 20 フィート ~ 24 フィート丈 2 フィート 6 インチにしポストの位置にしたがって (注 A 参照) 中央部の高さ 5 フィートポスト部の高さ 5 フィート 1 インチに張る。またネットの上縁部には 3 インチの白いテープを二つ折りに縁取りしテープの中に紐を通して支える。

3. ポストは 5 フィート 1 インチの高さで上述のとおりネットをまっすぐに保つことができるしかりとしたものとする。
4. シャトルは 75 ~ 85 グレインの重さで、直径 1 インチのコルクに 16 ~ 18 枚の羽根をつける。羽根の長さは 2 1/2 インチとし、上端が 2 1/4 インチの広がりを持ち、コルクの 1 インチ上部に糸がかかる。

#### フォーハンデッドすなわちダブルゲーム (THE FOUR-HANDED OR DOBLE GAME)

5. ゲームは 1 サイド 2 人ずつでプレーされる。
6. コートの選択 一最初のゲームにおけるサイドとファーストサービス権はトスによって決められる。それは次のように規定される。トスの勝者がファーストサービス権を選んだらもう一方のプレーヤーはサイドを選択する。逆の場合も同じである。また、次のようにも規定されている。トスの勝者が望むならば最初の選択をもう一方のプレーヤーにさせてもよい。しかしゲームに勝ったサイドは次のゲームを開始する義務がある。そのときは勝者サイドのどちらのプレーヤーが次のゲームを開始してもよい。
7. ゲームは 15 得点から成る。13 オールでは先に 13 に達したサイドがセティング 5 の選択権を持つ。14 オールではセティング 3 である。
8. 3 ゲームのうち 2 ゲームを先取した方が勝者である。プレーヤーは第 1 ゲームが終わったらサイドを交代する。3 ゲーム目がプレーされる場合にはリードしている方のスコアが 8 になったらサイドを交替する。

#### フォルト (FAULTS)

9. サイドが "イン" のプレーヤーがフォルトをした場合はハンドアウトとなる。サイドが "アウト" のプレーヤーがフォルトをした場合は "イン" サイドに 1 点がカウントされる。
10. 次の場合はフォルトである。
  - (a) サービスがオーバーハンドである場合。  
(打たれる瞬間のシャトルがサーバーのウエストよりも高い場合そのサービスはこの

ルールが意味するオーバーハンドであると考える)

- (b) サービスが間違っただコートに落ちた場合(すなわち、サーバーに対して対角線上の反対コートに落ちなかった場合)あるいはショートサービスラインに達しない場合、あるいはロングサービスラインを越えた場合あるいはバウンダリーラインの外側に落ちた場合。
- (c) サーバーの両足が自分のコート内でない場合。  
注) ライン上にある足はコートの外側にあるものとみなされる。
- (d) サービスあるいはプレーのいずれかにおいてシャトルコックがゲームの境界線の外側に落ちた場合、あるいはネットの間やネットの下を通過した場合あるいは屋根や側面の壁やプレーヤーのどれかの身体か衣服に触れた場合。  
注) ライン上に落ちたシャトルコックはすべてそのラインが境界を示すコート内に落ちたものとする。
- (e) シャトルコックがネットの打者サイドを越える前に打たれた場合。ただし、打者のラケットがシャトルを追ってネットを越えるのはよい。
- (f) シャトルがインプレーの間にプレーヤーがラケットや身体でネットやサポートに触れた場合。  
注) シャトルコックがインプレーというのはサーバーがラケットでシャトルコックをヒットしたときからシャトルコックがグラウンドに触れるかプレーヤーの誰かの衣服に触れるかネットを越さずにネットに当たるかこのルールで定められた何らかのフォルトが起こるまでのことを指す。
- (g) 1人のプレーヤーがシャトルコックを連続的に2回打った場合、あるいは1人のプレーヤーとそのパートナーが連続的に打った場合さらにシャトルがはつきりと打たれなかった場合。
- (h) プレーヤーが間違っただ順番で、あるいは

間違っただコートからサーブし、フォルトがコールされた場合、あるいは次のサービスがリターンされる前に認められた場合。

### プレー (THE PLAY)

11. ファーストサービスをどちらのサイドが持つかが決まったらそのサイドの右側コートのプレーヤーが反対サイドの右側コートのプレーヤーにサーブすることによってゲームを開始する。反対サイドの右側コートのプレーヤーがシャトルコックがグラウンドに触れる前にリターンしたら“イン”サイドの1人がそれを打ち返さなければならない。さらに“アウト”サイドはそれを打ち返さなければならない。それはフォルトを犯すかシャトルコックがインプレーでなくなるまで繰り返される。“イン”サイドがフォルトを犯した場合あるいはシャトルコックがネットのサーバーサイドのグラウンドに触れた場合はサーバーのハンドはアウトとなる。そして、反対サイドの右コートのプレーヤーがサーバーとなる。しかしサービスを受けなかったり“アウトサイド”がフォルトを犯したりシャトルコックがネットの“アウトサイド”のグラウンドに触れた場合は“イン”サイドが1点を得る。そして“イン”サイドはコートを替えサーバーは左コートから反対のサイドの左コートにサーブする。ゲームは次の方法で続けられる。サーブは各々のコートから対角線上にある反対サイドのコートの1つになされる。また自分のスコアに1点が加えられたときに限り自分サイドのプレーヤーどうしがコートを交替する。各イニングのファーストサーブは右側コートから行う。サービスが取られた後はサービスラインを無視する。

### 一般ルール (GENERAL RULES)

12. サーブを受けることができる者は1人だけである。また、プレーヤーは2回連続してサーブを受けてはならない。
13. サーバーは相手が準備するまでサーブをしてはいけない。しかしサービスリターンが試みられた場合はレシーバーは準備ができてい

たものと見なされる。サーブを打つときにサーバーが予備的に相手にフェイントをかけたりボークをした場合にはレシーバーにはサービスを受ける義務はない。

14. ゲームを開始するサイドの最初のイニングはワンハンドだけである。
15. サーバーは自分のコートのショートサービスラインとロングサービスラインの間のどこでも好きなところに立ってよい。
16. サービスの際にシャトルコックがネットに触れた場合はレットである。しかし、インプレー中であればそのストロークは無効ではない。シャトルコックがどちらかのポストの外側を通して返球されるべきコートの境界を示すラインの上あるいはその内側に落ちた場合そのリターンはグッドである。どのような不測の事態についてもあるいは突発的な事故に対してもアンパイヤーはレットとすることができる。
17. いずれのことが起こった場合でもプレーヤーのアピールなしにフォルトあるいはレットを宣告するのはアンパイヤーの義務である。また、いかなるアピールに対しても、次のサービスがなされる前であれば、その論点に関して自分で決定するのもアンパイヤーの義務である。もし必要ならラインズマンを任命する。試合ではアンパイヤーが任命されている場合はアンパイヤーの決定が最終のものである。しかし、レフリーが任命されている場合はレフリーが任命されている場合はアピールがLawsに関する質問である場合に限りアンパイヤーの決定がレフリーに委ねられる。

#### ツーハンデッドすなわちシングルゲーム

##### (THE TWO - HANDED OR SINGLE GAME)

18. 両サイド1人ずつのゲームではルール11, 12と異なる次のことを除いて上述のルールを適用できる。異なることとは、得点が入る毎に両方のプレーヤーがコートを替えるということと同じプレーヤーが続けてサーブを受けるということである。

注意—シングルゲーム用のコートは図 A

および付け加えられている注意書きに示されているようにレイアウトする。

#### シックスあるいはエイトハンデッドゲーム

##### (THE SIX or EIGHT-HANDED GAME)

19. バドミントンゲームは1つのサイドが3人ずつあるいは4人ずつでもプレーできる。この場合にはゲームは21得点で構成される。19 オールでは先にその点に達したサイドがセティング5の選択権を持つ。20 オールではセティング3である。
20. コートのバックバウンダリーラインをロングサービスラインとする。また、バックプレーヤーはサービスがフロントプレーヤーを越えた後ならそれを受けてもよい。
21. ゲームを開始するサイドの最初のイニングはツーハンドのみである。その後のすべてのイニングではサイドの全員がハンドを持つ。また“イン”サイドの最初のプレーヤーはセカンドハンドがアウトになったらフォースプレーヤーと場所を交替する。

#### 細かな解釈 (KNOTTY POINTS)

##### 協会の委員会による LAWS の補足解説

- (a) 代表資格について: プレーヤーが次のいずれかに該当する場合、州の代表としてプレーするための資格を持つ。そのプレーヤーがその州で生まれている場合。そのプレーヤーが試合の少なくとも1年前からそこに住んでいる場合。そのプレーヤーが試合の少なくとも1年前からその州にある本協会クラブの会員であった場合。
- (b) サーバーがサーブしようとするときにラケットをシャトルに全く当て損なった場合はそれをフォルトとカウントしない。ただしラケットがシャトルコックにほんの少しでも触れた場合はサービスが打たれたものとみなしサービスに関するルールを直ちに適用する。
- (c) AがBにサーブするときにシャトルコックがBのパートナーに当たった場合はたとえそのパートナーがコートの外側に立っていたとしてもAが1点を得る。
- (d) インプレーでシャトルコックを打ったプ

レーヤー(グッドのリターンをしなかった場合のプレーヤー)、あるいはシャトルコックが当たったプレーヤーはコートの内側に立っているが外側に立っているがそのストロークを失う。

- (e) レシーバーが準備する前にサーブが打たれ、それをレシーバーがリターンしようとして失敗した場合、それは失敗ストロークである。
- (f) サービスでシャトルコックがネットの上縁部に当たりそれをレシーバーが打った場合はそのシャトルコックは正しいコートの中へ落ちて行ったものと考えフォルトを要求することはできない。
- (g) ラリーでシャトルコックがネットに引っかかったりコートの外側に落ちた後、打者のラケットや身体がネットに触れてもそのときはシャトルコックがインプレーではないのでペナルティーにはならない。ルール 10(f)を見よ。
- (h) “プレーヤー”という言葉はサーバーがシャトルコックを打った瞬間からゲームに参加しているすべての者に当てはまる。

## 1902 - 1903 年版以降の変化

### 1902-1903年版における変更点

変更点なし。

### 1903-1904年版における変更点

(1) 項目 4. が以下の (旧) から (新) に変わった。

(旧)

4. シャトルコックは 75~85 グレインの重さで直径 1 インチのコルクに 16~18 枚の羽根をつける。羽根の長さは  $2\frac{1}{2}$  インチとし、コルクの 1 インチ上部に糸をかがる。

(新)

4. シャトルコックは 73~85 グレインの重さで、直径  $1\sim 1\frac{1}{8}$  インチのコルクに 16 枚の羽根をつける。羽根は長さ  $2\frac{1}{2}\sim 2\frac{3}{4}$  インチで、 $2\frac{1}{8}\sim 2\frac{1}{2}$  インチの広がり

を持ち、ベースの部分とコルクの 1 インチ上部の両方を糸でしっかりと縛り接着する。

注) シャトルは次の場合に正しいペースであると考え。普通の力のプレーヤーが全力のアンダーハンドストロークで一方のバックバウンダリーラインからおおむね 45 度の角度でシャトルコックをラケットで打ってシャトルコックが反対側のバックバウンダリーラインの 1 フィート内側に落ちた場合。

(2) 項目 8. に以下の下線部が追加された。

8. 勝者は 3 ゲームのうち 2 ゲームを先取したものである。プレーヤーは第 1 ゲームが終わったらサイドを交替する。3 ゲーム目がプレーされる場合にはリードしている方のスコアが 8 になったらサイドを交替する。また、ハンディキャップゲームではどちらか一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な総エース数の半分を取ったらサイドを交代する。

(3) 項目 10. (c) に以下の下線部が追加された。

10. (c) サーバーの両足が自分のコート内でない場合、あるいはサービスを受けるプレーヤーの両足がサービスが打たれるまで自分のコート内でない場合。(Law 15 参照)

注) ライン上にある足はコートの外側にあるものとみなされる。

(4) 項目 11. の最後の一文“サービスが取られた後はサービスラインを無視する。”が以下の下線部の表現に変わった。

(新)

11. ファーストサービスをどちらのサイドが持つかが決まったらそのサイドの右側コートのプレーヤーが反対サイドの右側コートのプレーヤーにサーブすることによってゲームを開始する。反対サイドの右側コートのプレーヤーがシャトルコックがグラウンドに触れる前にリターンしたら“イン”サイドの 1 人がそれを打ち返さなければならない。さらに、アウトサイドはそれを打ち返さなければなら



ない。それはフォルトを犯すかシャトルコックがインプレーでなくなるまで繰り返される。インサイドがフォルトを犯した場合、あるいはシャトルコックがネットのサーバーサイドのグラウンドに触れた場合はサーバーのハンドはアウトとなる。そして、反対サイドの右コートプレイヤーがサーバーとなる。しかし、サービスを受けなかったりアウトサイドがフォルトを犯したりシャトルがネットのアウトサイドのグラウンドに触れた場合はインサイドが1点を得る。そして、インサイドはコートを替えサーバーは左コートから反対サイドの左コートにサーブする。ゲームは次の方法で続けられる。サーブは各々のコートから対角線上にある反対サイドのコートの1つになされる。また、自分のスコアに1点が増えられたときに限り自分サイドのプレイヤー同士がコートを交替する。各イニングのファーストサーブは右側コートから行う。もし、サービスがLaw15のもとでフォルトでなかったらサービスが打たれたあとはサーブスラインを無視する。

(5) 項目 15. が以下の (旧) から (新) に変わった。

(旧)

15. サーバーは自分のコートのショートサービスラインとロングサービスラインの間のどこでも好きなところに立ってよい。

(新)

15. サーバーとサービスを受けるプレイヤーはそれぞれのコートの境界内(ショートサービスライン、ロングサービスライン、セントラルライン、サイドラインによって定められているところの)にサービスが打たれるまで立っていなければならない。

#### 1904-1905年版における変更点

変更点なし。

#### 1905-1906年版における変更点

変更点なし。

#### 1906-1907年版における変更点

次の (1) ~ (8) が改訂された。

(1) 従来はコートとしてシングルス、ダブルス兼用コートが図示されていたが、この年から図 (A), (B) のようにそれぞれの専用コートが図示されるようになった。[図 (A), (B)]

(2) 項目 2 が以下の (旧) から (新) に変わった。

(旧)

2. ネットはなめらかな木綿の細紐を $\frac{3}{4}$ インチ四方の網にしたものを、長さ20フィート~24フィート、丈2フィート6インチにし、ポストの位置にしたがって(注、図A)、中央部の高さ5フィート、ポスト部の高さ5フィート1インチに張る。また、ネットの上縁部には3インチの白いテープを二つ折りに縁取りし、テープのなかに紐を適して支える。

(新)

2. ネットはなめらかな木綿の細紐を $\frac{3}{4}$ インチ四方の網にしたものを長さ17フィート~24フィート、丈2フィート6インチにし、ポストの位置にしたがって(注、図A, B)、中央部の高さ5フィート、ポスト部の高さ5フィート1インチに張る。また、ネットの上縁部には3インチの白いテープを二つ折に縁取りし、テープのなかに紐を通して支える。

(3) 以下の項目 10. (h) が削除された。

10. (h) プレイヤーが間違った順番で、あるいは間違ったコートからサーブし、フォルトがコールされた場合、あるいは次のサービスがリターンされる前に認められた場合。

(4) 以下の項目が項目 17. として新たに追加された。

17. プレイヤーが間違った順番で、あるいは間違ったコートからサーブし得点した場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

(5) 以下の項目が項目 18. として新たに追加された。

18. 間違ったコートに立っているプレーヤーがサービスを受け、そのサイドがそこで勝った場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

(6) 従来の項目 17、18、19、20、21 の項目番号がそれぞれ 19、20、21、22、23 に変わった。

(7) 以下の KNOTTY POINTS (a) の項が削除され、項目 (b), (c), (d), (e), (f), (g), (h) がそれぞれ (a), (b), (c), (d), (e), (f), (g) に変更された。

(a) 州代表資格について：プレーヤーが次のいずれかに該当する場合、州の代表としてプレーするための資格を持つ。そのプレーヤーがその州で生まれている場合。そのプレーヤーが試合の少なくとも 1 年前からそこに住んでいる場合。そのプレーヤーが試合の少なくとも 1 年前からその州にある本協会加盟クラブの会員であった場合。

(8) 新たに以下の COUTY QUALIFICATION の章が加えられた。

#### 州代表資格 (COUTY QUALIFICATION)

1. プレーヤーが本協会加盟クラブの会員であった場合、そのプレーヤーは自分が生まれた州の代表として、あるいは少なくとも 1 年以上前から住んでいる州の代表としてプレーする資格を持つ。
2. ある州の代表としてプレーしたことのあるプレーヤーはその後他の州の代表としてプレーしていなければその州の代表としてプレーすることができる。
3. どのプレーヤーも 1 シーズン中に 1 つ以外の州のプレーヤーとしてプレーすることはできない。
4. 出場資格に関して疑問が生じた場合は協会の委員がこれを解決するものとする。

#### 1907-1908年版における変更点

(1) 項目 2. に以下の下線部が追加された。

2. ネットはなめらかな木綿の細紐を  $\frac{3}{4}$  インチ四方の網にしたものを長さ 20 フィート ~ 24 フィート丈 2 フィート 6 インチにしポストの位置にしたがって (注 A 参照) 中央部の高さ 5 フィートポスト部の高さ 5 フィート 1 インチに張る。またネットの上縁部には 3 インチの白いテープを二つ折りに縁取りしテープの中に紐を通して支える。そして、それを引っ張ってポストの上端と同じ高さにする。

(2) 項目 6. が以下の (旧) から (新) に変わった。変更点は下線部

(旧)

6. コートの選択 — 最初のゲームにおけるサイドとファーストサービス権はトスによって決められる。それは次のように規定される。トスの勝者がファーストサービス権を選んだらもう一方のプレーヤーはサイドを選択する。逆の場合も同じである。また、次のようにも規定されている。トスの勝者が望むならば最初の選択をもう一方のプレーヤーにさせてもよい。しかしゲームに勝ったサイドは次のゲームを開始する義務がある。そのときは勝者サイドのどちらのプレーヤーが次のゲームを開始してもよい。

(新)

6. コートの選択 — 最初のゲームにおけるエンドとファーストサービス権はトスによって決められる。それは次のように規定される。トスに勝ったサイドがファーストサービス権を選んだらもう一方のプレーヤーはサイドを選択する。逆の場合も同じである。また、次のようにも規定されている。トスに勝ったサイドが望むならば最初の選択をもう一方のプレーヤーにさせてもよい。しかしゲームに勝ったサイドは次の常に次のゲームを開始する。そのときは勝者サイドのどちらのプレーヤーが次のゲームのファーストサービスを行ってもよい。

(3) 項目 7. が以下の (旧) から (新) に変

わった。

(旧)

7. ゲームは15得点から成る。13オールでは先に13に達したサイドがセティング5の選択権を持つ。14オールではセティング3である。

(新)

7. フォーハンデッドゲームは15得点あるいは21得点から成る。そしてそれは取り決めによって行ってよい。15得点のゲームではスコアが13オールになったら先に13に達したサイドが5点のゲーム“セティング”の選択の権利を持つ。また、スコアが14オールになったら先に14に達したサイドが3点のゲーム“セティング”の選択の権利を持つ。ゲームがセットされたらスコアは“ラブオール”とコールされ、ゲームが13オールでセットされたか14オールでセットされたかによって5点あるいは3点先に取ったサイドがそのゲームを得る。いずれのケースにおいても“セット”ゲームの要求はスコアが13オールあるいは14オールになった後の次のサービスが打たれる前に行わなければならない。

注) “セティング”はハンディキャップゲームでは認められない。

(4) 8. が以下の(旧)から(新)に変わった。

(旧)

8. 勝者は3ゲームのうち2ゲームを先取したものである。プレーヤーは第1ゲームが終わったらサイドを交替する。3ゲーム目がプレーされる場合にはリードしている方のスコアが8になったらサイドを交替する。また、ハンディキャップゲームではどちらか一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な総エース数の半分を取ったらサイドを交替する。

(新)

8. 勝者は3ゲームのうち2ゲームを先取したものである。プレーヤーは第2ゲームの開始に当たりエンドを交替する。勝者を決めるのに第3ゲームが必要な場合は第3ゲームにつ

いても同様である。第3ゲームでは15点のゲームはリードしている方のスコアが8になったらエンドを交替する。21点のゲームではリードしている方のスコアが11点になったらエンドを交替する。また、ハンディキャップゲームではどちらか一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な総エース数の半分を取ったらサイドを交替する。(総エース数の半分が分数になる場合はその上の数にする)。シングルゲームで行う試合でもプレーヤーは1対1の後の3ゲーム目に上述のようにエンドを交替する。

(5) 項目9. が以下の(旧)から(新)に変わった。

(旧)

9. サイドが“イン”のプレーヤーがフォルトをした場合はハンドアウトとなる。サイドが“アウト”のプレーヤーがフォルトをした場合は“イン”サイドに1点がカウントされる。

(新)

9. サイドが“イン”のプレーヤーのどちらかがフォルトをした場合、サーバーはアウトとなる。サイドが“アウト”のプレーヤーがフォルトをした場合は“イン”サイドに1点がカウントされる。

(6) 項目10. (b)が以下の(旧)から(新)に変わった。

(旧)

10. (b)サービスが間違ったコートに落ちた場合(すなわち、サーバーに対して対角線上の反対コートに落ちなかった場合)あるいはショートサービスラインに達しない場合、あるいはロングサービスラインを越えた場合、あるいはバウンダリーラインの外側に落ちた場合。

(新)

(b) サービスで、シャトルコックが間違ったハーフコートに落ちた場合(すなわち、サーバーに対して対角線上の反対コートに落ちなかった場合)あるいはショートサービスラインに達しない場合、あるいはロングサービス

ラインを越えた場合、あるいはバウンダリーラインの外側に落ちた場合。

(7) 項目 10. (c)が以下の (旧) から (新) に変わった。

(旧)

10. (c)サーバーの両足が自分のコート内でない場合、あるいはサービスを受けるプレーヤーの両足がサービスが打たれるまで自分のコート内でない場合。(Law15 参照)

注) ライン上にある足はコートの外側にあるものとみなされる。

(新)

10. (c)サービスが打たれるまでサーバーの両足がその時にサービスを打つことになっているハーフコート内でない場合。あるいは、サービスが打たれるまでサービスを受けるプレーヤーの足がその時にサービスを打ち入れられることになっているハーフコート内でない場合。(Law 15 参照)

注1) サーバーのラケットにシャトルが当たった瞬間“サービス”が打たれたということになる。

注2) ライン上にある足はコートの外側にあるとみなされる。

(8) 項目 10. (d)に以下の下線部が追加された。

10. (d)サービスあるいはプレーのいずれかにおいてシャトルコックがゲームの境界線の外側に落ちた場合、あるいはネットの間やネットの下を通過した場合、あるいはネットに当たり留まった場合、あるいは屋根や側面の壁やプレーヤーのだれかの身体か衣服に触れた場合。

注) ライン上に落ちたシャトルコックはすべてそのラインが境界を示すコート内に落ちたものとする。

(9) 項目 10. (e)に以下の下線部が追加された。

10. (e) “インプレーで” シャトルコックがネットの打者サイドを越える前に打たれた場合。ただし、打者のラケットがシャトルを追ってネットを越えるのはよい。

注) シャトルコックが“インプレー”というのはサーバーがラケットでシャトルコックをヒットしたときからシャトルコックがグラウンドに触れるかプレーヤーの誰かの衣服に触れるか(d)に示されているようにネットを越さずにネットに当たるか Law10で定められた何らかのフォルトが起こるまでのことを指す。

(10) 以下の項目 10. (f)の下線部が削除された  
10. (f)シャトルがインプレーの間にプレーヤーがラケットや身体でネットやサポートに触れた場合。

注) シャトルコックがインプレーというのはサーバーがラケットでシャトルコックをヒットしたときからシャトルコックがグラウンドに触れるかプレーヤーの誰かの衣服に触れるかネットを越さずにネットに当たるかこのルールで定められた何らかのフォルトが起こるまでのことを指す。

(11) 以下の項目が 10. (h)として新たに追加された。

10. (h)プレーヤーが故意に相手を妨害した場合。

(12) 項目 11. が以下の (旧) から (新) に変わった。(変更点は下線部分)

(旧)

11. ファーストサービスをどちらのサイドが持つかが決まったらそのサイドの右側コートのプレーヤーが反対サイドの右側コートのプレーヤーにサーブすることによってゲームを開始する。反対サイドの右側コートのプレーヤーがシャトルコックがグラウンドに触れる前にリターンしたら”イン”サイドの1人がそれを打ち返さなければならない。さらに“アウト”サイドはそれを打ち返さなければならない。それはフォルトを犯すかシャトルコックがインプレーでなくなるまで繰り返される。“イン”サイドがフォルトを犯した場合あるいはシャトルコックがネットのサーバーサイドのグラウンドに触れた場合はサーバーのハンドはアウトとなる。そして、反対

サイドの右コートプレーヤーがサーバーとなる。しかしサービスを受けなかつたり“アウトサイド”がフォルトを犯したりシャトルコックがネットの“アウトサイド”のグラウンドに触れた場合は“イン”サイドが1点を得る。そして“イン”サイドはコートを替えサーバーは左コートから反対のサイドの左コートにサーブする。ゲームは次の方法で続けられる。サーブは各々のコートから対角線上にある反対サイドのコートの1つになされる。また自分のスコアに1点が増えられたときに限り自分サイドのプレーヤーどうしがコートを交替する。もし、サービスがLaw15のもとでフォルトでなかつたらサービスが打たれたあとはサービスラインを無視する。

(新)

11. ファーストサービスをどちらのサイドが持つかが決まったらそのサイドの右側ハーフコートのプレーヤーが反対サイドの右側ハーフコートのプレーヤーにサーブすることによってゲームを開始する。反対サイドの右側コートのプレーヤーがシャトルコックがグラウンドに触れる前にリターンしたら“イン”サイドの1人がそれを打ち返さなければならない。さらに“アウト”サイドはそれを打ち返す。その繰り返しである。それはフォルトを犯すかシャトルコックがインプレーでなくなるまで繰り返される。“イン”サイドがフォルトを犯した場合あるいはシャトルコックがネットのサーバーサイドのグラウンドに触れた場合はサーバーのハンドはアウトとなる。ゲームを開始するサイドは第1イニングでは1つのハンドしか持たないので(Law14参照)反対サイドの右ハーフコートのプレーヤーがサーバーとなる。しかしサービスをリターンしなかつたり“アウトサイド”がフォルトを犯したりシャトルコックがネットの“アウトサイド”のグラウンドに触れた場合は“イン”サイドが1点を得る。そして“イン”サイドは1つのハーフコートからもう1つのハーフコートに替わり、サーバーは左ハーフコートに位置し反対サイドの左ハーフコートのプレーヤーにサーブする。一方のサ

イドが“イン”を維持する限りサービスはそれぞれのハーフコートから交互に対角線上のハーフコートに打たれる。“イン”サイドがハーフコートを交替するのは得点をしたときである。各イニングのファーストサーブは右側から行う。サービスが打たれたあとはサーバーもサーブされたプレーヤーもいかなるバウンダリーラインに影響されることなく自分のサイドのどこにいてもよい。

(13) 項目12. に以下の下線部が追加された。  
12. サーブを受けることができる者は1人だけである。また、プレーヤーは1つのゲームの中では2回連続してサーブを受けてはならない。

(14) 項目14. に以下の下線部が追加された。  
14. ゲームを開始するサイドの最初のイニングはワンハンドだけである。その後の全てのイニングでは各々のサイドの各々のパートナーがハンドを持つ。パートナーは引き続いてサーブする。

(15) 項目15. に以下の下線部が追加された。  
15. サーバーは自分のコートのショートサービスラインとロングサービスラインの間のどこでも好きなところに立ってよい。——上述のLaw10(c)を見よ

(16) 項目17. が以下の(旧)から(新)に変わった。

(旧)  
17. プレーヤーが間違った順番で、あるいは間違ったコートからサーブし得点した場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

(新)  
17. プレーヤーが間違った順番で、あるいは間違ったハーフコート(そのときに打つことになっているハーフコートの誤り)からサーブし得点した場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターン

される前に認められたらレットである。

(17) 項目 18. が以下の (旧) から (新) に変わった。

(旧)

18. 間違っただコートに立っているプレーヤーがサービスを受け、そのサイドがそこで勝った場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

(新)

18. 間違っただーフコートに立っているプレーヤーがサービスを受け、そのサイドがラリーに勝った場合、レットが要求されたらレットである。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

(18) 項目 20. に以下の下線部が追加された。

20. 両サイド 1 人ずつのゲームではルール 11, 12 と異なる次のことを除いて上述のルールを適用できる。異なることとは、得点が入る毎に両方のプレーヤーがコートを替えるということと同じプレーヤーが続けてサーブを受けるとのことである。レディースシングルスマッチではゲームは 11 得点からなる。スコアが 9 オールの時は最初に 9 に達したサイドが 5 点の“セティング”ゲームの選択権を持つ。スコアが 10 オールの時は最初に 10 に達したサイドが 3 点のゲームを“セット”してもよい。

注意—シングルスゲーム用のコートは図 B および付け加えられている注意書きに示されているようにレイアウトする。

(19) 以下のシックスあるいはエイトハンドゲームに関する項目 21, 22, 23 が削除された。

21. バドミントンゲームは 1 つのサイドが 3 人ずつあるいは 4 人ずつでもプレーできる。この場合にはゲームは 21 得点で構成される。19 オールでは先にその点に達したサイドがセティング 5 の選択権を持つ。20 オールではセティング 3 である。

22. コートのバックバウンダリーラインをロングサービスラインとする。また、バックプレーヤーはサービスがフロントプレーヤーを越えた後ならそれを受けてもよい。

23. ゲームを開始するサイドの最初のイニングはツーハンドのみである。その後のすべてのイニングではサイドの全員がハンドを持つ。また“イン”サイドの最初のプレーヤーはセカンドハンドがアウトになったらフォースプレーヤーと場所を交替する。

(20) 細かな解釈 (NOTTY POINTS) の項目 (d), (e) に以下の下線部が追加された。

(d) レシーバーが準備する前にサーブが打たれ、それをレシーバーがリターンしようとして失敗した場合、それは失敗ストロークである。したがってそのサービスは有効である。

(e) サービスでシャトルコックがネットの上縁部に当たりそれをレシーバーが打った場合はそのシャトルコックは正しいコートの中へ落ちて行ったものと考え、Law 16 によりレットである。したがって、フォルトを要求することはできない。

(21) 以下の項目が細かな解釈 (NOTTY POINTS) に項目 (h) として新たに追加された。

(h) ネット際に立っているプレーヤーが自分お顔を守るためやリターンをインターセプトするためにラケットをあげることは、それによって故意に相手の邪魔をしようとしていなければ、それは Law 10. (h) が意味する妨害ではない。

### 1908—1909年版における変更点

(1) 項目 8. に以下の下線部が追加された。

8. 勝者は 3 ゲームのうち 2 ゲームを先取したものである。プレーヤーは第 2 ゲームの開始に当たりエンドを交替する。勝者を決めるのに第 3 ゲームが必要な場合は第 3 ゲームについても同様である。第 3 ゲームでは 15 点のゲームはリードしている方のスコアが 8 になったらエンドを交替する。11 点のゲームではリードしている方のスコアが 6 点になっ

たらエンドを交替する。21点のゲームではリードしている方のスコアが11点になったらエンドを交替する。また、ハンディキャプゲームではどちらか一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な総エース数の半分を取ったらサイドを交替する。(総エース数の半分が分数になる場合はその上の数にする)。シングルゲームで行う試合でもプレーヤーは1対1の後の3ゲーム目に上述のようにエンドを交替する。

- (2) 以下の細かな解釈 (NOTTY POINTS) (d) が削除され、項目(e)(f)(g)(h)がそれぞれ(d)(e)(f) (g)に変更された。
- (d) レシーバーが準備する前にサーブが打たれ、それをレシーバーがリターンしようとして失敗した場合、それは失敗ストロークである。したがってそのサービスは有効である。

#### 1908-1909年版における変更点

変更点なし。

#### 1909-1910年版における変更点

- (1) 項目4. の以下の下線部が削除された。
4. シャトルコックは73～85グレインの重さで、直径1～1 1/8インチのコルクに16枚の羽根をつける。羽根は長さ2 1/2～2 3/4インチで、2 1/8～2 1/2インチの広がりを持ち、ベースの部分とコルクの1インチ上部の両方を糸でしっかりと縛り接着する。
- 注) シャトルは次の場合に正しいペースであると考え。普通の力のプレーヤーが全力のアンダーハンドストロークで一方のバックバウンダリーラインからおおむね45度の角度でシャトルコックをラケットで打ってシャトルコックが反対側のバックバウンダリーラインの1フィート内側に落ちた場合。
- (2) 項目18. の以下の下線部が追加された。
18. 間違ったハーフコートに立っているプレーヤーがサービスを受け、そのサイドがラリーに勝った場合、レットが要求されたらレット

である。あるいは次のサービスがリターンされる前に認められたらレットである。

注) プレーヤーがそうすべきでないときに故意にサイドを替えたとしても、次のサービスが打たれた後までその間違いが発見されなかった場合、その間違いは変更されない。そして、レットも要求できないし認められない。

#### 1910-1911年版における変更点

変更点なし。

#### 1911-1912年版における変更点

- (1) 以下の項目が細かな解釈(NOTTY POINTS) に項目(e)として新たに追加され、従来の項目(e)(f)(g)がそれぞれ(f)(g)(h)に変更された。
- (e) サービスやラリーでシャトルコックがネットを越えた後にネットに引っかかるか乗った場合はレットである。

### まとめ

#### 1901-1902年版での変更点

- (1) コート、ポスト、ネットの形状および寸法が変更された。
- ① コートの形状が Waisted Shape から Rectangular Shape に変わった。
  - ② ポストの位置についてはサイドバウンダリーライン上でも2フィートを越えない範囲であればコートの外側でもよいことになった。従いネットの長さが従来は16フィートであったが20～24フィートとなった。
  - ③ シングルス用のサイドバウンダリーラインが新たに設けられた。
  - ④ シングルスでは従来までのロングサービスラインが廃止されバックバウンダリーラインをロングサービスラインとすることとなった。
  - ⑤ ポストの高さが5フィート1インチになった。
- (2) サービス、プレーのいずれのときにおいて

もシャトルがポストの外側を通過してもフォルトではなくなった。

#### 1903-1904年版での変更点

- (1) シャトルの重量, コルクの直径, 羽根の枚数, 羽根の長さとはびり、糸のかかり方に関する規定が変更され、シャトルコックのペースに関する規定が新たに設けられた。
- (2) ハンディキャップゲームにおける3ゲーム目途中でのチェンジエンド(当時はチェンジサイドと呼んでいたが)に関する規定が新たに設けられた。
- (3) サービスを受けるプレーヤーに対してサービスが打たれるまで自分のサービスコート(当時は単にコートと呼んでいたが)の中に両足をつけて立ってなければいけないという規定が設けられた。
- (4) サービスに関するルールの中で従来まではサービスを受けた後はサービスラインを無視してよいと規定されていたが、サービスが打たれた後はサービスラインを無視してよいという規定に変更された。

#### 1906-1907年版での変更点

- (1) シングルス, ダブルス専用コートが図示されるようになった。従い、ネットの長さの規定が17~24フィートに変更された。
- (2) サービスの順番あるいはコートを間違えた場合、従来はフォルトであったが、そのときに得点をした場合はそのプレーをレットにするということに変更された。
- (3) 間違ったコートに立ったプレーヤーがサーブをし、そのラリーに勝った場合はそのプレーをレットにするという規正が新たに設けられた。
- (4) 州の代表選手としてプレーするための資格を規定する章が新たに設けられた。

#### 1907-1908年版での変更点

- (1) ダブルゲームの得点が従来は15点と規定されていたが、15点あるいは21点に変更された。
- (2) 従来までは1ゲーム目が終了したときと3

ゲーム目の途中でチェンジエンド(この年からチェンジサイドではなくチェンジエンドと呼ばれるようになった)をするように規定されていたが、1ゲーム目が終了した時と2ゲーム目が終了した時と3ゲーム目の途中でチェンジエンドをするように変更された。

- (3) 現在のサービスコートという意味で使われていたコートという言葉に変わってハーフコートという言葉が現在のサービスコートの意味で使われるようになった。
- (4) 故意に相手を妨害した場合はフォルトであるという規定が新たに設けられた。
- (5) レディースシングルマッチの1ゲームの得点が11点と決められた。また、9オールではセティング3、10オールではセティング2という規定が新たに設けられた。
- (6) シックスあるいはエイトハンドドゲームに関する章が削除された。
- (7) ネット際で自分の顔を守るためやリターンをインターセプトしようとしてラケットを上げてもそれが放意に相手の邪魔をしようとするものでなければフォルトではないという解説が新たに設けられた。

#### 1908-1909年版での変更点

- (1) 11点のゲームでは3ゲーム目、リードしている方のスコアが6になったらエンドを替えるという規定が新たに加えられた。

#### 1909-1911年版での変更点

- (1) シャトルコックの糸かかりに関する規定が変更された。

#### 1911-1912年版での変更点

- (1) シャトルコックがネットを越えた後にネットに引っかかるか乗った場合はレットであるという規定が新たに設けられた。



参考文献

- (1) 蘭和真, 蘭朝子 (1997): バドミントンの初期のルールに関する研究—1893年のバドミントン会設立以前に考案されたルールの研究—, 東海女子大学紀要, 第15号: p15-36.
- (2) 蘭和真, (1999): 「バドミントンはじめて物語」, 東京都バドミントン協会発行, 東京都バドミントン協会創立50周年記念誌: p258-263.
- (3) Bernard Adams (1980): "The Badminton Story", British Broadcasting Corporation, 1980.
- (4) The Lawn Tennis Association (1901): "The Badminton Association", Lawn Tennis, Nov. 6, 1901.