

第 17 章 - バドミントン

スペシャルオリンピックス バドミントン競技は、全てスペシャルオリンピックス公式スポーツルールに従う。国際的なスポーツプログラムとして、スペシャルオリンピックス(SO)は、国際バドミントン連盟(IBF)のルールを基に、これらのルールを定めた。IBFの規則が、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールに矛盾する場合は、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールが優先される。

セクション A - 公式種目

1. シングルス
2. ダブルス
3. ユニファイドスポーツ® ダブルス
4. ミックスダブルス
5. ユニファイドスポーツ® ミックスダブルス
6. 個人技能競技

以下は、初級レベルのアスリートに有効な種目である。

7. ターゲットサービス
8. リターンボレー
9. リターンサービス

セクション B - 競技ルール

1. 適応ルール
 - a. 車椅子を使用しているアスリートは、左右のどちらのサービスエリアからでも、オーバーヘッドサービスを使う選択権を有する。
 - b. 車椅子を使用しているアスリートのサービスエリアは、通常のサービスエリア(ネットとショートサービスラインまでの距離)の半分の距離とする。
2. ユニファイドスポーツ ダブルス
 - a. 各ユニファイドスポーツ ダブルスチームは、アスリート1名とパートナー1名からなる。
 - b. 各チームで、それぞれのサービスの順番(ファーストサーバー、セカンドサーバー)とコート(左右どちらのコートにつくか)を決めることができる。(得点時またはデュース時)
3. 個人技能競技
 - a. ハンドフィーディング
 - 1) フィーダー(シャトルを出す人:通常はコーチ)は、手にたくさんシャトルを持ち、そのシャトルをダーツのように、アスリートへ向けて投げる。

- 2) アスリートは飛んできたシャトルをラケットで打ち、1回打つごとに1ポイントとする。
- b. ラケットフィーディング(オーバーヘッドストローク)
- 1) フィーダーは、一回の試技につき4または5個のシャトルを使う。フィーダーは、アスリートに向けてアンダーストロークを使い、高くシャトルを打ち上げる。
 - 2) シャトルを1回打つごとに1ポイントとする。
 - 3) アスリートが失敗したり、又はシャトルを打った場合、すぐに次のシャトルが投げられカウントを続ける。
- c. “Ups” 競技
- 1) アスリートは、シャトルを繰り返し空中へ向けて打つ。
 - 2) 30秒の間で、一回打ち上げるごとに1ポイントとする。
 - 3) シャトルが地面に落ちた場合は、別のシャトルを与え、カウントを続ける。
- d. フォアハンドストローク
- 1) アスリートは、ネットから2フィート(約70センチ)離れたところに立つ。フィーダーはネットの反対側に立つ。
 - 2) フィーダーはアンダーハンドサーブで、アスリートのフォアハンド側へシャトルを打つ。
 - 3) アスリートは、5回の試技のうち、フォアハンドストロークでうまく打ち返せた回数により、ポイントが与えられる。1回打つごとに1ポイントとする。
- e. バックハンドストローク
- 1) フィーダーがアスリートのバックサイド側へシャトルを打つこと以外は、アスリートへのシャトルの出し方および得点基準は、フォアハンドストロークの要領が適用される。
- f. サービス
- 1) アスリートは、どちらか一方のサービスコートから5回のサービスの試技を行う。
 - 2) アンダーハンドサービスを打つことができなければ、オーバーハンドサービスを行ってもよい。
 - 3) サービスが正しいサービスボックス内に入るごとに、10ポイントとする。
 - 4) サービスがサービスボックスから外れた場合は、0ポイントとする。
- g. 最終成績
- 1) 最終得点は6つの個人技能競技、それぞれのスコアの合計により決められる。

以下の種目は初級レベルのアスリートに有効なものである。

4 . **ターゲットサービス**

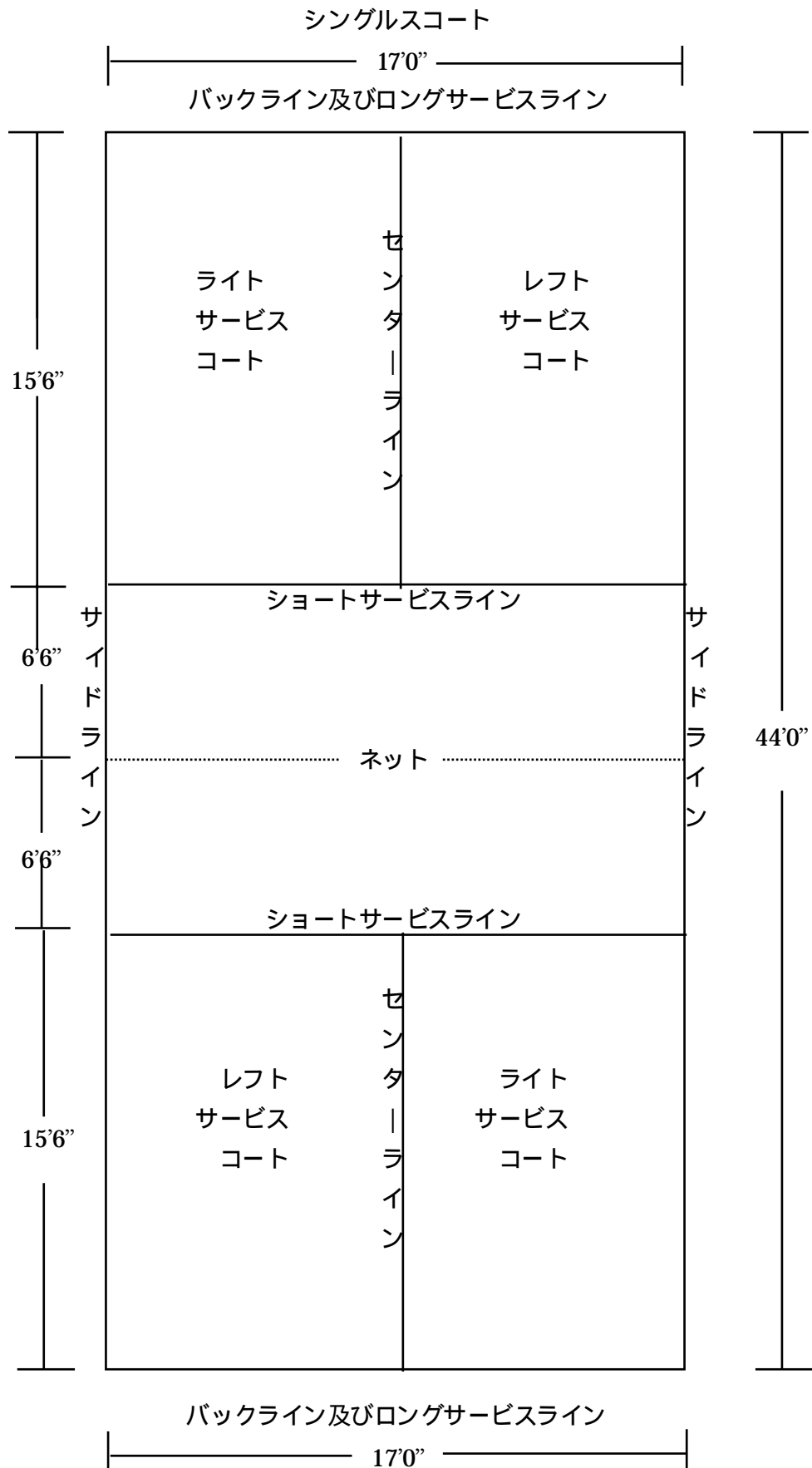
- a . アスリートは、相手のシングルスコート境界線内であればどこにでも 10 回でシャトルをサーブすることができる。アスリートはサービスラインの後ろからサーブすること。
- b . 成功したサービス 1 回につき、1 ポイント得点する。

5 . **リターンボレー**

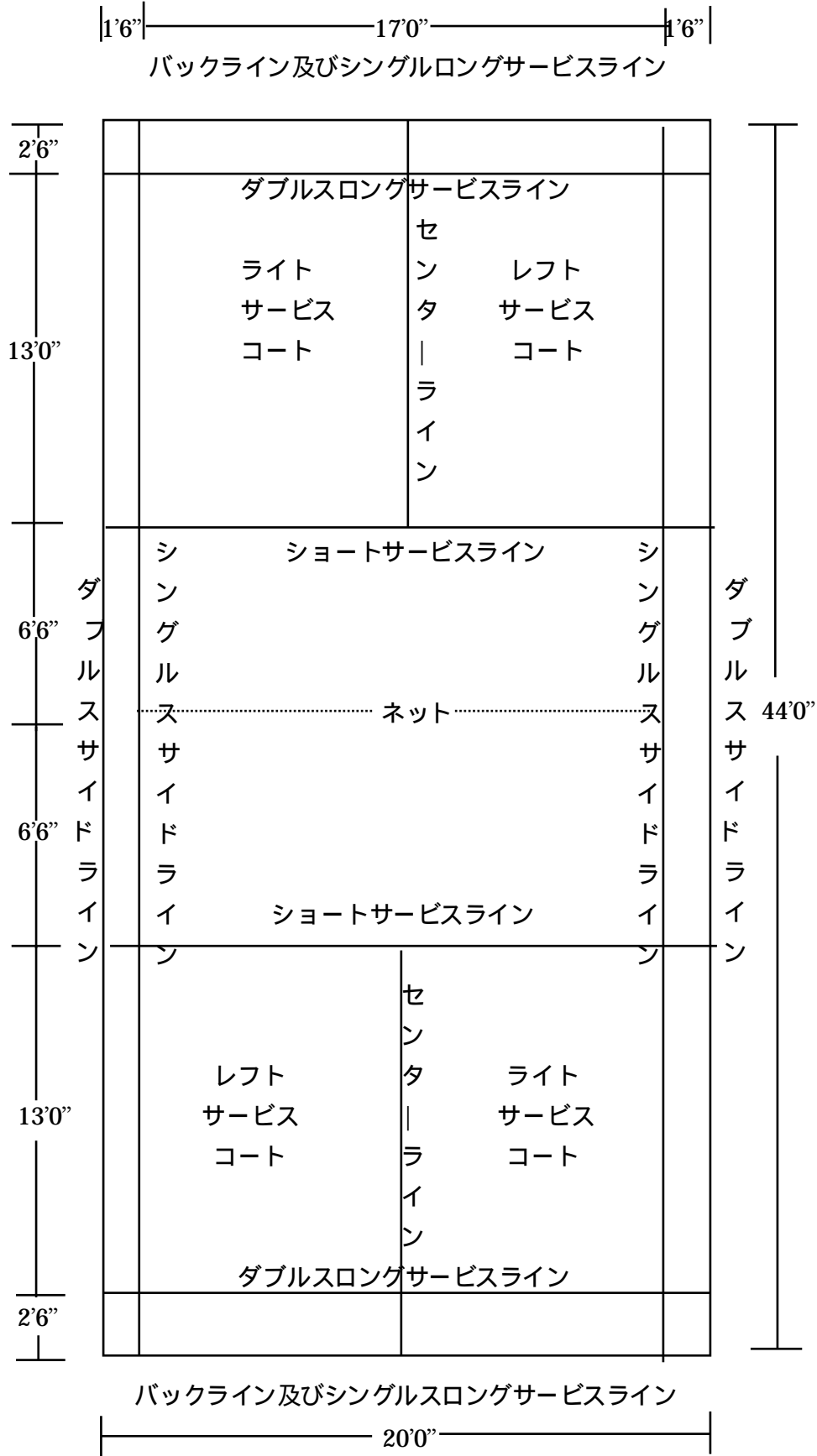
- a . アスリートはシャトルを返す 10 回の試技が与えられる。相手側のコートの中央部からフィーダーはアスリート側のコートにシャトルを打ち込む。アスリートは反対側のシングルスコートにシャトルを打ち返す。
- b . 対面のシングルスコートへシャトルをうまく返す度に 1 回、1 ポイント得点する。

6 . **リターンサービス**

- a . アスリートは、10 回の試みでサーブされたシャトルを返さなければならない。
フィーダーは、相手側のサービスエリアの各サイドからアスリートのコート内に 5 本ずつサーブする。アスリートはサーブされたシャトルを返そうと試みる。
- b . サービスを上手く返す度に 1 ポイント得点する。



ダブルスコート



<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本本部事務局にご連絡ください。