

バドミントンが近代スポーツとして成立した1893年前後の ゲームに関する研究

Clarifying the Game of Badminton When it was Formalized as a Modern Sport in
Approximately 1893

蘭 和真[※]

Kazuma Araragi[※]

Abstract

The purpose of the present study was to clarify the game of Badminton when its association was founded in approximately 1893 and its rules were formalized. We reviewed descriptions of Badminton in 11 books, published between 1874 and 1883, and Badminton Association bulletins, issued from 1899–1930.

Badminton was first named in the county seat of the Duke of Beaufort in Gloucestershire, England. Books and bulletins indicate that this name was used from approximately 1874; however Anglo-Indians played competitive badminton in India in the 1870s before it was popularized in England. Many local rules were introduced in India, which included different variations, such as shape and dimension of the court; number of players; scoring system; and how to serve. These variations continued as the game of badminton developed during the 1880s. It became a competitive and popular game in England following this; however, the varied local rules made it difficult to play club matches on equal terms. Some pioneer clubs sought to standardize the rules but this failed; therefore, the establishment of a formal association was considered. The Badminton Association was formally established with volunteers in 1893. This led to the formalization of the association rules by committee.

The association rules enabled a framework for playing; however, shape of the court remained confusing for players. The Association adopted an hour glass shape that was waisted at center of the side bounded lines. The rules stated that the shuttlecock must pass between the posts or the vertical lines above them. Iron rods were placed above the posts, like in the rugby goal, to judge the shuttlecock flight course. However, this was difficult for umpires and players. Subsequently, several clubs urged the associated to change the court to a rectangular shape after one year of its establishment; however, they were in the minority at that time. These amendments continued to be proposed until 1900.

The annual general meeting of the Badminton Association was held in London on 12 April 1901. Important amendments relating to the shape of the court (i.e., changing from the hour glass to rectangular shape) were proposed by Major General Shakespear of the Southsea Badminton Club. These amendments were adopted by a majority of 23 to 2 votes. It was hypothesized that this change would significantly affect badminton tactics and techniques.

The six and eight handed game, which was played by 3 or 4 players a side, respectively, existed in the official badminton rules of 1898. Interestingly, these games were deleted from the official rules in 1907–08. General games with local rules are recorded from the 1870s. At these earlier dates, badminton was referred to as “Hit and Scream” because of reports that ladies screamed when a fast shuttlecock appeared close to hitting them. Ladies and men played in the front and rear court spaces, respectively. Therefore, a fast shuttlecock from an opponent caused fear in the ladies standing at the

※日本経済大学経済学部健康スポーツ経営学科

front. It is hypothesized that the six and eight handed games were deleted to avoid the risk of the injury.

Keywords: Badminton, early history, local rule, official rule

I. はじめに

Massey (1907)によると、バドミントンという名称は英国グラスタシャー州にあるボーフォート公爵の邸宅の名前からつけられたものであるが、英国で本格的に行われるようになる前にはインドでかなりプレーされていた。The GRAPHIC (1874) 4月25日号の記事によると、当時、インドではバドミントンがクッコケーに取って代わり、色々な場所で、老いも若きもこの娯楽にのめり込んでいた。ここでは当時のゲームの様子を細かく紹介している。その記述によると、ゲームは2人でも、4人でも、6人でも、8人でもプレーできるとある。また、バトルドーとシャトルコックが一般的に使われるが、風が強い日にはラケットバットと紡毛製のボールが代わりに使われるとある。細かなルールの記述もあるがこれについては後述するとして、ここで注目したいのはバドミントンという名称である。この記事の中ではインドでのプレーの様子を絵によって紹介しているが、そのタイトルには、THE NEW OF BADMINTON IN INDEAという表現を使っている。注目すべきはBADMINTONという語である。Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1899) 12月号のTHE EARLY HISTORY OF THE GAME. という記事によると、1873年にインドの駐屯地の体育館ではこのゲームのことを、Tomfool Gameと呼んでいたという。バトルドーでシャトルコックを打つ音がTom Tomと聞こえたことシャトルがflowerに似ていたことからTomfoolと名付けられたという。しかしながら、この名前は一般化されることはなかった。バドミントンのネーミングに関しては、SORTING GAZETTE (1873) のタイトルページに掲載された広告にもBADMINTONという語が使われている。JAMES LILLYWHITEという玩具商から出された広告であるが、ラケットやシャトルコックをセットにして販売したのではないかと推測される。いずれにしてもこの頃にバドミントンという娯楽がネーミングも含めてインドと英国の両方で定着していった様子が推測される。その後、1870年代には複数のバドミントンに関するルールを含めたゲーム解説書が出版されている。この頃に多くのローカルルールが創作されながらバドミントンが近代スポーツへの道を歩み始めたのであろう。

このような道筋をたどりながらバドミントンは近代スポーツの仲間入りを果たすことになるが、その原点は協会の設立ではなかろうか。すなわち、THE BADMINTON ASSOCIATIONの成立である。Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1900) 2月号のTHE BADMINTON ASSOCIATION. ITS ORIGIN AND AIMS. という記事によると、当時はコートの形状を始めルールがバラバラで色々なクラブが試合をできない状態であったとある。そこで、ルールを統一するために協会を作ろうということになった。そこで、サウスシークラブの名譽幹事であったドルビー大佐が、1893年8月に知りうる全てのバドミントンクラブの幹事に回状を送った。そして、1893年9月12日に協会が設立され、その中の委員会で統一ルール、すなわち、アソシエーションルールが制定されたという。したがって、こ

ここで定められたルールこそが現行のルールの原点といえよう。さらに、このルールの制定を持ってバドミントンが近代スポーツの仲間入りを果たしたと考えられよう。

バドミントン競技は上述のような経過をたどり現競技の原型が形作られた。しかしながら、その過程では現在のものとはかなり異なるプレーの様子もあったようである。そこで本研究では1874年代～83年にかけて発行された11の書物ならびに1899年～1930年に発行されたバドミントン協会の機関誌の記述を頼りにバドミントンが近代スポーツの仲間入りした1893年前後のプレーの様子を探った。

II. バトルドーシャトルコックからバドミントンへの移行期の様子

Adams (1980) によると、バドミントンのルーツはイギリスに古くから伝わるバトルドーアンドシャトルコックと呼ばれる羽根つき遊びである。この遊びは19世紀にはイングランドの貴族や富豪などの田舎の邸宅で広く行われるようになっていた。そして、この遊びは19世紀の半ばにはボーフォート公爵の爵位を持つサマーセット家でもグラスタシャー州にあるバドミントンハウスの中で行われていた。バドミントンハウスに残されている当時使われていた2本のバトルドーの羊皮には手書きの記述が残されている。1本には、1830年1月12日(土)に2117回続いたとある。2本目には、1845年2月にヘンリエッタ・サマーセット嬢が友人のベス・ミッチェルと2018回続けたとある。これらのことから、この頃、このような形でバトルドーアンドシャトルコック遊びが何回続けることができるかということを競うゲームに進化していたことが想像される。また、この競技化という現象が、バドミントンが近代スポーツへ進化するための出発点であったのではないかと推測される。

他方、Thomas (1933) は、1863年～1868年頃、ある雨の日にバドミントンハウスの中で行われたパーティーの際、ホールにひもを張ってバトルドーアンドシャトルコックを行った。これがバドミントンの始まりだと信じていると述べている。いずれにしても、ボーフォート公爵位を持つサマーセット家のカントリーハウスであるバドミントンハウスの中で19世紀の半ばにバトルドーアンドシャトルコック遊びが徐々に進化し娯楽から競技に変わっていったことが推察される。

このようにバドミントンハウスで進化した遊びであったが、この後の進化はイングランド国内というよりはインドでの進化が先行したようである。前出、Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1899) 12月号のTHE EARLY HISTORY OF THE GAME. という記事の中でもそのことについては触れられている。例えば、打具についても羊皮を張ったバトルドーから羊の腸で作ったガットを張ったものになっていったのも1873年頃のインドでのようである。そして、打具については軽くて使いやすいものに改良され、シャトルコックについても良質のものが作られるようになったとある。

他方、ルールについてもインドが先行していたようである。前出の記事にそのことが触れられている。初期の頃は文書化されていないルールでプレーしていた。したがって、色々な形や大きさのコートがあり、得点法も最初はラケットのものを適用し、その後、テニスのを改良したとある。しかしながら、1873年にプーナ室内競技場が最初のルールを考案し発行したとある。初めてルールが文書化されたということである。この歴史的なルールの作者はセルビー中佐(後に大佐)である。このルールは3年後の1866年にハート氏によって改訂され再出版された。そして、ハート

氏が再び改訂し1889年にバスバドミントンクラブから出版された。これに関連して、1893年にThe Badminton Associationが設立され統一ルール、いわゆるアソシエーションルールが決められたが、The Badminton Gazette (1914)によると、このハート氏によって改訂されたルールがアソシエーションルールのベースとなったとある。

さらに、この当時のインドではかなり高度な戦術についても文書化され、プレーヤーたちにアナウンスされていたようである。Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1900) 4月号のThe Theory of Badmintonの記事では、1875年のクリスマスに前出のセルビー大佐がボンベイで発表した理論が詳しく示されている。例えば次のようなものである。前衛と後衛のプレーヤーの間にあがったシャトルは前衛が下がりながら打つよりも後衛が前進しながら打ったほうがよい。アンダーハンドはなるべく使わないでオーバーヘッドでシャトルを打て。シングルスではロングハイサービスが有効だ。相手がオーバーヘッドで打つ可能性がある場合はできるだけネットから遠いところへシャトルを送れ。したがって、1870年代半ばのインドにおいてはかなり高度なゲームに進化していたことが推測される。そして、このときのインドでのバドミントンは多くの軍人によって、ルールや用具、技術、戦術が改良されていったようで、彼らが英国に帰国するときにそれらの知識を持ち帰り英国でもバドミントンが進化していったものと推測される。

Ⅲ. ローカルルールのもとに行われたバドミントンの様子

バドミントンは上述のように英国に昔から伝わる遊びであるバトルドーシャトルコックから進化し、1870年代に入って競技として楽しめるようになったと考えられる。そして、競技をする中で色々なルール、すなわちローカルルールが考えられていったものと想像される。そこで、ここでは1870年代～80年代にかけて作られたローカルルールの概要を蘭・蘭 (1995) の記述を元に表1～11にまとめることとする。

表1 The Graphic (1874). The Game of Badminton in Indiaの概要

空間	2つのグループそれぞれに地域が割りあてられる。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本のサービスラインの間に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。
用具	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パットと紡毛製のボールが使われる。
人数	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。
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ビス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つ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、もし相手がサービスを正しく返球し、それをサービスサイドが返球し損なつ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つたらサービスサイドに1点が与えられる。

表2 Henry Jones (1875). Badminton, The Encycropaedia Britanicaの概要

空間	<p>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、どちらかというとな前者が好ましい。2本のサービスラインの中間に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。</p>
用具	<p>シャトルコックおよびラケットかバトルドーが必要である。シャトルコックは約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どよい。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。</p>
人数	<p>2人から8人まででプレーすることができ、2人か4人で行うのが最良である。</p>
スコア	<p>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。</p>
進め方	<p>サービスについては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コック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ぬ。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コック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、2度打ちをした場合、シャトルコックを放った後に再びシャトルコックがサーバーに触れた場合もサーバーはハンドを失う。この様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コック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。ゲームの進め方については、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。対戦者はシャトルコック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ビスをリターンする。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。シャトルコック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。シャトルコックは、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コックをリターンしたり、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く。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く。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。レットについては、シャトルコックがラインの上に落ちたらレッドとみなし、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。ライン上に落ちたシャトルコック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。</p>

表3 Cavendish (1876). The Game of Lawn Tennis and Badmintonの概要

空間	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。
用具	シャトルコックとラケットが必要である。一般に出回っているシャトルコックは約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、より正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白のより糸を外に通して結ぶ。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がよい。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。
人数	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。
進め方	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。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ごく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ド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。2つのフォルトの間にレットがあってもその2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。

表4 Buchanan J (1876). Rules for the New Game of Lawn Tennis and Badmintonの概要

空間	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。
用具	記述なし
人数	記述なし
スコア	ゲームは15点で行う。
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1度やり直す。ただし、サービスが間違っただけで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、打ち損なっただけの場合はサーバーの得点となる。その時にはHとGがコートを交替して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。

表5 Rules and Directions for Playing the Popular Games Lawn Tennis and Badminton (1876) の概要

空間	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。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。
用具	記載なし
人数	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。
進め方	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。ゲームの進め方については、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を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。その次も全員が交替しながらサービスを行う。ゲームは1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、右手にバトルドールを持ち、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。バトルドール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っ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ってもよい。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っ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、境界線の外に打っ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っ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もよいが、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。

表6 The Badminton Gazette (1930). The Earliest Days of Badmintonの概要

空間	記載なし
用具	記載なし
人数	記載なし
スコア	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イヤーを選んでよい。
進め方	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。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った場合にはそのイニングでのサービスを失う。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。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ければならない。シャトルは一振りでも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ず次に次のサービスを待ってもよい。プレイヤーは境界線の外側に出てシャトルを打ってもよい。アウトサイドのプレイヤーは順番にサービスを受けなければならない。

表7 Julian Marshal (1878). Lawn Tennis and Badmintonの概要

空間	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、それはプレイ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。
用具	シャトルとラケットについては、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、羽根の広がりをするほめて飛びを速くするために羽根の間の内外に糸カスティングを巻き付けるとよい。
人数	プレイヤーの数については、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	スコアについては、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。
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イヤーの勝ちである。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。レッドが2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。

表8 Lawn Tennis and Badminton (1879). の概要

空間	<p>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。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。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。</p>
用具	記載なし
人数	プレーヤーの数については、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	<p>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点セット両サイドの得点を0に戻し、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。</p>
進め方	<p>AとBが一つのサイドでYとZがもう一方である。フォーハンデッドゲームの様子を示す。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のによって開始される。スピンの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がスピンの勝ったとする。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ぬ。Bがシャトルコックをサーブしたとする。そのままではシャトルコックはYのコートに落ちるのでYはそれを打たなければならない。Yはバトルド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だけにサーブしたり、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リ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がサーブする。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のイユングとなる。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。</p>

表9 Keith Angus J (1880). Sportsman's Year-Bookの概要

空間	記載なし
用具	記載なし
人数	記載なし
スコア	記載なし
進め方	<p>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。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。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替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。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。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。スコアリングについては、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。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。スコアについては、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。アンパイアの決定は最終決定である。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。</p>

表10 Lawn Tennis and Badminton (1881) の概要

空間	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。
用具	記載なし
人数	プレーヤーの数については、1対1でもそれ以上の数でもプレーできる。
スコア	スコアについては、15点で行う。
進め方	<p>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がコートを交替して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。</p>

表11 Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc. etc. etcの概要

空間	<p>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。よくなら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ーケー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。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グラウンドに印を入れる。</p>
用具	記載なし
人数	プレーヤーの数については、2人でも4人で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。
スコア	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。
進め方	<p>A、Bと印された2つのコートに1人かそれ以上のプレーヤーが入り1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も示してもよい。シャトルとラケットについては、シャトルコックには一般に鉛が詰められている。バド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つのバドルドーをはさむラケットプレスは便利である。バドルドーは使わないときには曲がりやすいからである。ゲームの進め方については、プレーかグラウ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）。反対側のプレー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。プレーヤーはグラウ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、レシーブはバドルドーでのみ行う。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ーヤーも中にはいる。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の点を得る。</p>

以上の表の通り、1870年代の後半以降、ローカルルールには多くのバリエーションがあったことは明らかである。また、単なる遊びではなく高度なルールが存在していたということは、高度な技術や戦術も存在していたことが推測される。このような状況が1880年代にも引き継がれ、ついには1893年に成立した統一ルールの策定につながっていく風景が想像される。

特に、Lawn Tennis and Badminton (1879) によるルール解説では、以下の20項目からなるルールの条文を示している。かなり高度なルールであると言わざるを得ず、アソシエーションルールに影響を与えた可能性も捨てきれない。また、上述までではないが、Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc., etc., etc. 1883) によるルールでも以下の通り10項目の条文を示している。特筆したいところである。

[Laws of the Game] (Lawn Tennis and Badminton (1879) による)

- 1) 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、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

- 2) トスカスピん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、最初を持つハンドは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

- 3) 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。
- 4) 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。
- 5) 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つたり、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。
- 6) 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してカウントされサーバーが1点を得る。
- 7) 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つ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つた場合もサーバーのハンドはアウトである。

- 8) 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。
- 9) 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、サービのパートナーがサービ
の替りにとったらサーバーに得点が与えられる。

サービ

- 10) 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
ビのコートに送った場合、サービ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。
- 11) サービ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サイドの一人にサーブを譲る。
- 12) シャトルコックを打つことによってでなくて、つまり、リターンしようとしてではなく、サー
ビに当たってバウンダリーの外に出た場合は、サービ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。
- 13) サービ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。
- 14) サーブがサービ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。
- 15) 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、サービサイドのものであれば得
点を失う。

一般ルール

- 16) シャトルコックがコートのいかなるライン上に落ちても、コートの内側に落ちたものと見なさ
れる。
- 17) 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。
- 18) 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。
- 19) 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、ゲーム中はサービを奪うということに関するかぎりコートを替ない。
- 20) 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。

[The Laws of Badminton] (Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc., etc., etc. (1883) による)

- 1) 両サイドにプレー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) 同じサイドのプレー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ーヤーは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ー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。バトルドロ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。バトルドロ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。(バッツマンは最初めスローの時に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。

IV. アソシエーションルール成立後のバドミントンのようす

上述 I. はじめに、でも触れたとおり、Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1900) 2月号のTHE BADMINTON ASSOCIATION. ITS ORIGIN AND AIMS. という記事によると、当時はルールがバラバラで色々なクラブが試合をできない状態であった。そこで、対抗戦を行うためにはルールを統一する必要があるということで、南イングランドと西イングランドのクラブが中心となってその動きが始まったが、あまりに色々で複雑なルールが存在したため統一するのはほとんど不可能な状態であった。そこでルールを統一するためにはフットボールがそうであったようにまずは協会を作ろうということになった。そして、その動きが具体化したのは1893年のことであった。その音頭を取ったのは、サウスハントクラブのバックレー氏とサウスシークラブのドルビー大佐であったが、ドルビー大佐が1893年8月に知りうる全てのバドミントンクラブの幹事に、ルールを決めるための委員会を作

るために協会を作る会議をサウスシーで開く旨をしたための招待状を送った。そして、1893年9月12日に協会が設立され、その中の委員会で統一ルール、すなわち、アソシエーションルールが制定された。このときに決められたルールについては、どのようなものだったかは、著者が知る限り明らかにされていない。しかしながら、1898年版については著者の手元にそのコピーがあるので以下に示すが、この中で特筆されることは、コートが図1の通りにアワグラス型であることである。また、ゲームにおいてはシャトルがネットの上を通らなければならないとなっているのでそれを判定するための6フィートの長さの鉄の棒を図2の通りにポストの上に設置していることである。あたかもラグビーのゴールのようにである。しかしながら、このルールについてはどのような経緯でそうなったのは明らかではないが、ポストの上に6フィートの棒を設置しているとはいえ、その上をシャトルが通ることも多く、シャトルがネットの上を通ったかそうでないかの判定が難しいため、しばしば改定について議論されたようである。1893年のバドミントン協会成立と同時に決まったこのコートであるが、Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1900) 11月号の記事によると、翌年の1894年にはこのコートについて、西部の州にあったいくつかの有力クラブから長方形のコートへの変更が強く要望されたとある。しかしながら、いくつかのクラブから変更への慎重論が出されたため、協会で決めたコートを支持する意見が強まった。そして、変更派は少数派となった。しかし、1899年には、このコートに関する議論が再燃し、協会の事務局長兼会計責任者であったビダル氏がアソシエーショントーナメントと両クラブが同意した場合を除いたクラブ対抗戦では使わないという条件で長方形のコートを代替コートとして認めることを提案した。しかし、この改定は実現性がないということで取り下げられた。1900年の4月に行われた総会でもサウスシークラブのシェークスピア少将から提出された改定案が否決された。しかし、そこではすべてのクラブが長方形のコートをテストしてから次回の総会で投票しようというものであったようである。

他方、このアワグラス型コートの起源についてもこの記事の中で触れられている。それによると、初期の頃のインドでのバドミントンであるが、ゲームのために特別に作られた建物にはサイドラインの真ん中にドアがあったという。コートを建物の広さいっぱいにとるとコートの真ん中に入り口が来る。そうするとスペース的に余裕がなくなるのでポストをサイドラインの内側に設置したという。それに併せて、コートの反対側にはドアはなかったが左右対称にするために反対側のポストも内側に設置したという。このような理由でアワグラスコートは出現したが、バドミントンが進化していく中でこのコートが英国に持ち帰られ、そして、定着し協会の統一ルールでも用いられたものと想像される。上述の建物の構造上の理由からこのようなコートが出現したことに関して、協会設立後に長方形のコートへの移行が論議されたが、反対理由として次のような意見が出されている。すなわち、このコートの起源となった建物と同様の環境でプレーしてクラブからの意見であるが、長方形のコートにするとチェンジエンドの際に移動する空間がなくなりネットの下や上を通らなければならないので不便であるとの意見である。

このようにコートの形状については色々な議論が繰り返されたが1901年に決着がついた。Lawn Tennis and Croquet and Badminton (1901) の11月号の記事によると、1901年4月12日に総会が開かれ、15のクラブが代表を出席させ10のクラブは委任状によって投票権を行使した。問題のコートの形状に

については、投票を行ったところ、シェークスピア少将の提案通りに23票対2票の大差で長方形になった。そして、これが現在に続いている。当然のことながら、コートが形状が変わったことからバドミントンの戦術も大きく変わったことが推測される。アワーグラス型コートではネットの上をシャトルが通らなければならないので左右のリアコートからはストレートへ打つことは不可能であったがそれが可能となった。したがって、ダブルスなどではサイドバイサイドフォーメーションなどが考えられていったのではなかろうか。また、シングルスなどではより広いコートのカバーする必要が生じたため、新たな技術や戦術が考えられていったのではないかと想像される。

他方、1898年版のオフィシャルルールでは3対3や4対4のゲームが正式なものとしてルールブックに記載されている。しかしながら、このゲームは1907-1908年版で削除された。すなわち、公式なゲームではなくなった。前出の1870年代におけるローカルルールなどでは多人数でのゲームを紹介している。中には4対4が一般的であるとの記述もある。したがって、インドなどで盛んに行われていた頃には社交としてのバドミントンが重要であり、多人数でのゲームが行われていたのではなかろうか。そして、その考えが協会設立後のルールにも根強く残り、公式ゲームとして生き残ったのではなかろうか。これに関しては、John (1946-47) が面白い回顧録を記している。これによると、初期の頃のバドミントンは、「ヒットアンドスクリーム」と呼ばれていたそうである。どのようなことかということ、女性たちが相手からシャトルが打たれる瞬間に叫んだためである。なぜ叫んだかということであるが、高速のシャトルがまさに彼女らに当たるかのように見えたからである。すなわち、3対3や4対4のゲームでは女性が前衛で男性が後衛に立つのが一般的であったようである。上述の表9に示されたローカルルールでもそのことが明記されている。したがって、前衛にいる女性には恐怖であったことが推測される。さらに、バドミントンが進化し高度な技術や戦術が考え出される中で3対3や4対4のゲームは非常に危険なものになっていったことが推測される。そのようなことから公式なゲームからは排除されたのではないかと推測される。

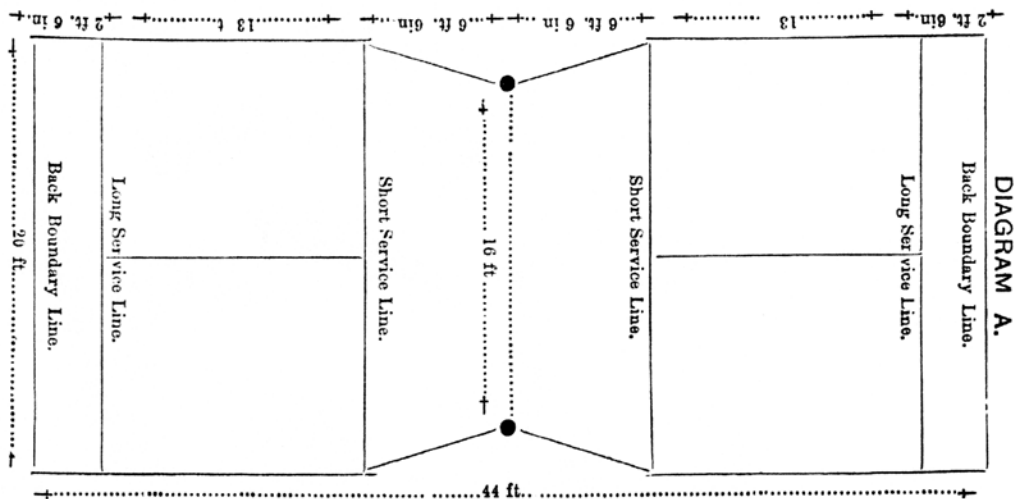


図1 コートの形状

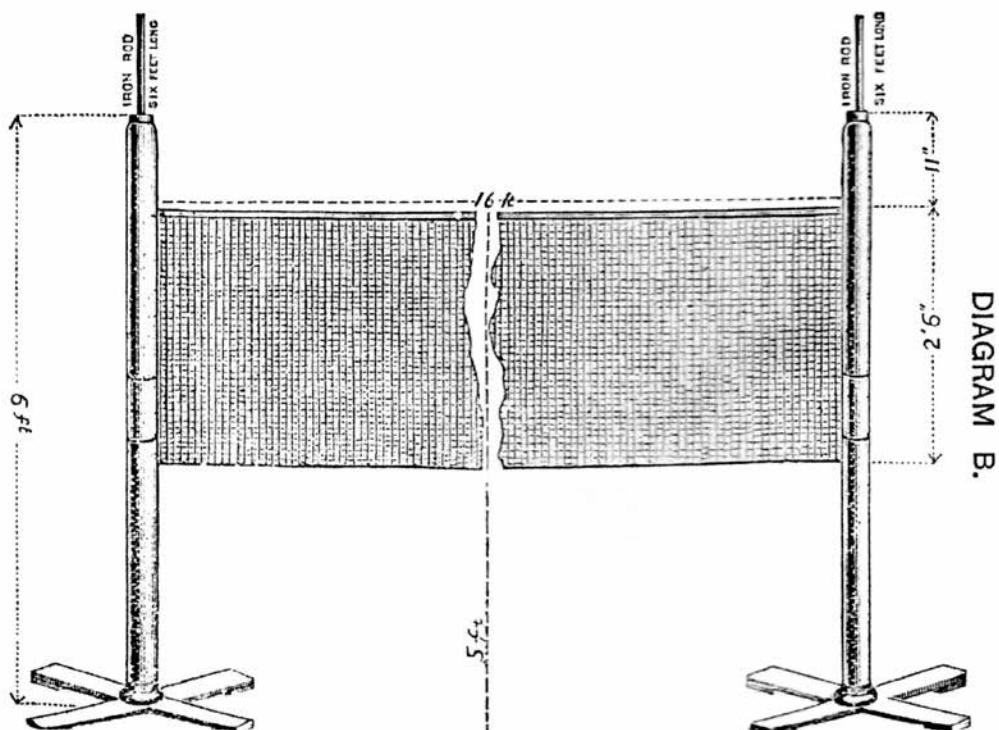


図2 ネットとポスト

1898年版の競技規則

コート

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、幅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グレインの垂さで、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がる。

上述の用具はF.Hアイレス氏、111、アルダーゲートストリート、ロンドン、でのみ手に入れることができる。

ゲーム

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 ー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相手プレーヤーに委ねてもよい。ただし、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

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)

(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。

プレー

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。また、自分のスコアに1点に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。各イン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。サービスリターンが試みられた場合、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ン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の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ていようがアンパイヤーの決定は最終のものである。

付録

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。

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ンニングはツーハンドのみである。その後はすべてのインニング

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。

V. まとめ

本研究の目的は、バドミントンが近代スポーツの仲間入りしたと考えられる1893年前後のプレーの様子を探ることであった。そのために1874年～83年にかけて発行された11の書物ならびに1899年～1930年に発行されたバドミントン協会の機関誌の記述を検討した。

バドミントンのルーツはイギリスに古くから伝わるバトルドーアンアドシャトルコックと呼ばれる羽根つき遊びであることは間違いないであろう。この遊びは19世紀にはイングラウンドの貴族、富豪などの田舎の邸宅で広く行われるようになっていた。そして、この遊びは19世紀の半ばにはボーフォート公爵の爵位を持つサマーセット家でもグラスタシャー州にあるバドミントンハウスの中で行われていた。このことから、バドミントンという名称が英国グラスタシャー州にあるボーフォート公爵の邸宅の名前からつけられたものであることは間違いないと考えられる。しかしながら、英国で本格的に行われるようになる前にはインドでかなりプレーされていたようである。1874年4月25日に発行されたThe GRAPHIC誌の記事によると、当時、インドではバドミントンがクッロケーに取って代わり、色々な場所で、老いも若きもこの娯楽にのめり込んでいた。ここでは当時のゲームの様子を細かく紹介している。その記述によると、ゲームは2人でも、4人でも、6人でも、8人でもプレーできるとある。ここで注目したいのはバドミントンという名称である。この記事の中ではインドでのプレーの様子を絵によって紹介しているがそのタイトルには、THE NEW OF BADMINTON IN INDEAという表現を使っている。注目すべきはBADMINTONという語である。1899年12月に発行されたバドミントン協会の機関誌の記事によると、1873年にインドの駐屯地の体育館ではこのゲームのことを、Tomfool Gameと呼んでいたという。バトルドーでシャトルコックを打つ音がTom Tomと聞こえたこととシャトルがflowerに似ていたことからTomfoolと名付けられたという。これらのネーミングに関しては、1873年に発行されたSORTING GAZETTE誌のタイトルページに掲載された広告にもBADMINTONという語が使われている。JAMES LILLYWHITEという玩具商から出された広告であるが、ラケットやシャトルコックをセットにして販売したものではないかと推測される。いずれにしてもこの頃にバドミントンという娯楽がネーミングも含めてインドと英国の両方で定着していった模様が推測される。

バドミントンは上述のように英国に昔から伝わる遊びであるバトルドーシャトルコックから進化し、1870年代に入って競技として楽しめるようになったと考えられる。そして、競技をする中で色々なルール、すなわちローカルルールが考えられていったものと想像される。今回は1870年代～80年代にかけて作られた11の書籍に見られるローカルルールの概要をまとめた。1870年代の後半以降、多くのバリエーションがあったことは明らかである。また、単なる遊びではなく高度なルールが存在していたということは、高度な技術や戦術も存在していたことが推測される。このような状況が1880年代

にも引き継がれ、ついには1893年に成立した統一ルールの策定につながっていく風景が想像される。

1900年2月に発行されたバドミントン協会に機関誌の記事によると、当時はルールがバラバラで色々なクラブが試合をできない状態であった。そこで、対抗戦を行うためにはルールを統一する必要があるということで、南イングランドと西イングランドのクラブが中心となってその動きが始まったが、あまりに色々と複雑なルールが存在したため統一するのはほとんど不可能な状態であった。そこでルールを統一するためにはフットボールがそうであったようにまずは協会を作ろうということになった。そして、その動きが具体化したのは1893年のことであった。その音頭を取ったのは、サウスハントクラブのバックレー氏とサウスシークラブのドルビー大佐であったが、ドルビー大佐が1893年8月に知りうる全てのバドミントンクラブの幹事に、ルールを決めるための委員会を作るために協会を作る会議をサウスシーで開く旨ををしたための招待状を送った。そして、1893年9月12日に協会が設立され、その中の委員会で統一ルール、すなわち、アソシエーションルールが制定された。

しかしながら、このときに決められたルールの中で、コートがその後の混乱を招いた。このときに採用された形状はコートの中がくびれたアワーグラス型コートであった。そして、プレーにおいてはシャトルがネットの上を通らなければならないとなっているのでそれを判定するための棒をポストの上に設置していた。あたかもラグビーのゴールのようにである。そして、このルールでは、シャトルがネットの上を通ったかそうでないかの判定が難しくしばしば改定について議論されたようである。1900年11月に発行されたバドミントン協会の機関誌によると1894年にはこのコートについて、西部の州にあったいくつかの有力クラブから長方形のコートへの変更が強く要望されたとある。しかしながら、いくつかのクラブから変更への慎重論が出され、協会で決めたコートを支持する意見が強まった。そして、変更派は少数派となった。しかし、1899年には、このコートに関する議論が再燃し、協会の事務局長兼会計責任者であったビダル氏がアソシエーショントーナメントと両クラブが同意した場合を除いたクラブ対抗戦では使わないという条件で長方形のコートを代替コートとして認めることを提案した。しかし、この改定は実現性がないということで取り下げられた。1900年の4月に行われた総会でもサウスシークラブのシェークスピア少将から提出された改定案が否決された。このようにコートの形状については色々な議論が繰り返されたが1901年に決着がついた。1901年11月に発行された機関誌の記事によると、1901年4月12日に総会が開かれ、15のクラブが代表を出席させ10のクラブは委任状によって投票権を行使した。問題のコートの形状については、投票を行ったところ、シェークスピア少将の提案通りに23票対2票の大差で長方形になった。そして、これが現在に続いている。当然のことながら、コートの形状が変わったことからバドミントンの戦術も大きく変わったことが推測される。アワーグラス型コートではネットの上をシャトルが通らなければならないので左右のリアコートからはストレートへ打つことは不可能であったがそれが可能となった。したがって、ダブルスなどではサイドバイサイドフォーメーションなどが考えられていったのではなかろうか。また、シングルスなどではより広いコートをカバーする必要性が生じたため、新たな技術や戦術が考えられていったのではないかと想像される。

他方、1898年版のオフィシャルルールでは3対3や4対4のゲームが正式なものとしてルールブックに記載されている。しかしながら、このゲームは1907-1908年版で削除された。すなわち、公式なゲー

ムではなくなった。前出の1870年代におけるローカルルールなどでは多人数でのゲームを紹介しているし、中には4対4が一般的であるとの記述もある。したがって、インドなどで盛んに行われていた頃には社交としてのバドミントンが重要であり、多人数でのゲームが行われていたのではなかろうか。そして、その考えが協会設立後のルールにも根強く残り、公式ゲームとして生き残ったのではなかろうか。これに関しては、機関誌が面白い回顧録を記している。これによると、初期の頃のバドミントンは、「ヒットアンドスクリーム」と呼ばれていたそうである。どのようなことかということ、女性たちが相手からシャトルが打たれる瞬間に叫んだためである。なぜ叫んだかということであるが、高速のシャトルがまさに彼女らに当たるかのように見えたからである。すなわち、3対3や4対4のゲームでは女性が前衛で男性が後衛に立つのが一般的であったようである。したがって、前衛にいる女性には恐怖であったことが推測される。さらに、バドミントンが進化し高度な技術や戦術が考え出される中で3対3や4対4のゲームは非常に危険なものになっていったことが推測される。そのようなことから正式なゲームからは排除されたのではないかと推測される。

文献一覧

- 蘭和真・蘭朝子(1997).「バドミン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, 15-36頁.
- Adams B (1980). The Badminton Story, BBC.p. 17.
- Buchanan J (1876). Rules for the New Game of Lawn Tennis and Badminton, pp. 18-23.
- The Badminton Gazette(1914). The Late Mr. J. H. Hart, Nov., p. 23.
- The Badminton Gazette (1930). The Earliest Days of Badminton, Feb., p. 84.
- Cavendish (1876). The Game of Lawn Tennis and Badminton. Thos. De. La Rue. pp. 25-29.
- The Graphic (1874). The Game of Badminton in India, Apr., 25, p. 383.
- Jones H (1875). Badminton, The Encycropaedia Britanica, 9th ed, Vol. 3, p. 228.
- John (1946-47). Recollections of old-time Badminton, The Badminton Gazette, Dec,-Jan., p. 31.
- Kieth A(1880). The Sportsman's Yearbook. Cassel, Petter, Galpin & Co. .p. 193.
- Lawn Tennis and Badminton (1879). J. G. Cayless 6 Sons, pp. 27-39.
- Lawn Tennis and Badminton (1881). pp. 27-30.
- Lawn Tennis, Badminton, Croquet, Troco, Fives, etc., etc., etc. (1883), Ward, Lock, Sons, pp. 30-39.
- Lawn Tennis and Croquet and Badminton(1899). The Early History of the Game, Dec. 6, p. 439.
- Lawn Tennis and Croquet and Badminton(1900). The Badminton Association. Its Origin and Aim, Feb. 7, pp. 470-472.
- Lawn Tennis and Croquet and Badminton(1900). Nov. 7, pp. 435-436.
- Lawn Tennis and Croquet and Badminton(1901). Nov. 6, pp. 463-464.
- Marshall J (1878). Lawn Tennis and Badminton. Jefferies & CO., pp. 56-59.
- Massey S. M. (1907). Badminton. The Badminton Gazette, Vol. 1, No. 1, pp. 9.
- Rules and Directions for Playing the Popular Games Lawn Tennis and Badminton (1876). Jaques & Son, pp. 9-13.
- SORTING GAZETTE (1873). Sat. Nov. 1, Title Page.
- Thomas G (1933). Badminton, Seeley, Service & Co. Limited, pp.9.