

バスケットピンポン



◎ルールの総則

1. 公式バスケットピンポン競技は、バスケットピンポン協会規格のコートで行う。
2. 競技は、個人戦と団体戦の2種類を設ける。
3. 3セットマッチを1ゲームとする。
4. 個人戦は3セットのうち、2ゲームを取った方の勝ち。団体戦は、3人1チームとし、1人1ゲーム(3セット)ずつ行い、3ゲームの内、2ゲームを取った方の勝ちとする。
5. 審判は競技者自身が行うが、公式試合においては別に審判をつける場合もある。
6. 年少者、又はそれに準ずる者が、低いコート我希望する時は、その希望に添う。

◎得点になるポイント

1. 正規のリターン、もしくはサーブが出来なかったときは、相手の得点1点。
2. ヒット(打ち返した球がノーバウンドで相手のバスケットに納まること)は、ジュースになるまでは2点の得点、ジュース以降のヒットは一挙に打者側の勝利になる。(ゲームセット)
3. 反則は1点。もしくはヒットと判定された場合は、2点を相手に与える。(但し、ジュース以降は前項目2.を参照)

◎1セットの勝敗

1. 1度以上のヒットを含む11点、または12点を先取したほうの勝ち。
2. ヒットのない得点は10点でストップする。(ノーヒット・テン)
3. 10対10になると、ジュースになり、それまでのヒットは、無効になる。ジュース以降は、1本のヒットか、10点を先取した方の勝ち。
4. ノーヒット・テンの取得者は、
 - 相手が10点になるまでに、1本のヒットを取れば勝ち。
 - 自分の勝ち点分を、相手の持ち点より減点してゆき、相手が0点になれば勝ち。(減点方式)
 - 相手が始めより0点の場合は、ヒットの有無にかかわらず、勝ち。

『ノーヒット・テンの相手側は、勝てば今まで通り(普通点 1点、ヒット点、2点)加算していける。』

◎サーブ【 バスケットピンポンの最大の特徴】

1. サーブはラケットを一切使わない。
2. 原則として、ラケットを持たない方の掌に球を乗せて指を曲げずに(オープンハンド)、そのまま自領コートに投げ当てて、そのバウンドでネットを越え、相手のコートに入れるものとする。
3. サーブは相手のコートのもどこに入れても良い。
4. プレーは、赤コート側のサーブで始まる。2回目以降は、ネットまたはネットラインを境に球のある側が行う。(したがって卓球のように何本ずつということはない。)
5. ストライク(サーブで相手のバスケットにノーバウンドで入れる事)は、サーブを相手側にさせる事が出来るし、再度自分でやり直すことも出来る。(得点は無し)
6. サービスミスは相手の1点得点となる。
7. ネットイン、サポートイン、エッジ等は、ノーカウントでサーブは、何回でもやり直しをする。

