バスケットピンポン競技ルール

1. ルール

- 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セットを1ゲームとする。※本大会では準々決勝から
 - ・個人戦は3セットのうち2セットを取った方の勝ち。
 - ・団体戦は3人1チームとし、1人1セットずつ行い、2セットを取ったチームの勝ちとする。※本大会では1セットずつ
- ④ 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員をつける場合もある。
- ⑤ 3年生以下は低いコート、4～6年生は高いコートで試合を行う。

2. 得点になるポイント

- ① 正規のリターン、もしくはサーブができなかった時は、相手の1点得点となる。
- 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、デュースになるまでは2点の得点、デュース以降のヒットは、一挙に、打者側の勝利となる。
- ③ 反則は、1点、もしくはヒットと判定した場合は、2点を相手に与える。（ただし、デュース以降は2-②を参照）

3. 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点を先取した方の勝ち。
- ② ヒットの無い得点は10点でストップする。（ノーヒット・テン）
ノーヒット・テンの取得者は、
 - (a) 相手が10点になるまでに、1本のヒットを取れば勝ち。
 - (b) 自分の勝ち点分を相手の持ち点より減点していき、相手が0点になれば勝ち。
 - (c) 相手が初めから0点の時は、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。
- ③ 10対10になるとデュースになり、それまでのヒットは無効になる。
- ④ デュース以降は、1本のヒットか、10点を先取した方の勝ち。

4. ヒット

- ① 最初のヒットを取ったときは、自コートと同色のヒットリングを上にあげて、ヒットのある事を示しておく。
- ② ヒットは2点得点となる。
- ③ デュース以降、またはノーヒット・テンの取得者は、1本のヒットで一挙にセットの勝利を得る。

5. サーブ

- ① サーブはラケットを一切使わない。
- ② 原則として、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、そのバウンドでネットを越え、相手コートに入れるものとする。
- ③ サーブは相手コートの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回目以降のサーブは、本大会では交互に行う。
- ⑤ ストライク（自領コートでワンバウンドしたサーブ球が、ネットを越え、ノーバウンドで相手のバスケットに納まること。）は、サーブを相手側に交代する。
- ⑥ サービスミスは相手方の1点得点となる。
- ⑦ ネットイン、エッジ等はノーカウントでサーブはやり直しをする。2度続けてのネットイン、エッジ等は、相手方の得点となる。

6. ノーカウント

- ① 受ける用意のできていない相手に対して行われたサーブ。
- ② サーブ球でネットイン、およびエッジ（バスケットホールを含む）に当たって変則バウンドしたもの。
- ③ 誤って、ラケットでサーブをした時。
- ④ 審判員または競技者自身により、タイムがかけられた時。ただし、呼称が正当でないと認められた場合は、相手にヒットを取られたものと判定する。
- ⑤ 不可抗力により、競技が妨げられたとき。
※ノーカウントの場合は、元のサーバーがサーブをやり直す。

7. 反則

- ① ノーバウンドの球をコート外で、ラケットタッチしたときは、相手の1点得点となる。
- ② ボールを受ける側が自コート上でバウンドする前にラケット、又は身体に触れた場合。
 - ・サーブの場合は、サーブ側に1点得点を与えた上で、サーブを相手側に交代する。
 - ・サーブ以外の場合、故意にヒットを防ごうとしたときはヒットと判定し、それ以外は相手の1点得点となる。
- ③ バスケットのなかに予備のボール等を入れた時。
- ④ ネットを越えて相手コート上の球を打った時は、相手の1点得点となる。
- ⑤ ボールインプレー中に故意にコートを移動させた時は、ヒットと判定する。