

1 1 バスケットピンポン

場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内	個人戦（1人対1人） 団体戦（3人対3人）	誰でも可	軽度

特 色

バスケットピンポンは、ごく狭い場所で楽しめるように考案されたミニ卓球の一種です。小さな台の両端には直径10cmの穴があり、ボールはその下のバスケットに納まる仕組みになっています。このバスケットがゲームの由来で、「バスケットピンポン」と名付けられました。

バスケットピンポンの楽しさは、この穴を狙ってボールを打つことにあります。また、サーブはラケットを一切使いません。思うようには穴に入らず、ハプニングの要素が大きいのが最大の特徴です。

用 具

- <コート> たて120cm、よこ60cm、高さ70cm（年少児用47cm）
穴（バスケット）直径10cm
- <ピン球> 白色無光沢のセルロイド製 周囲12.23cm 重さ2.13g
- <ラケット> 赤・青の単色ラバーをつけたものを1対とする。
- <ネット> 高さ8cm

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います。
- (2) 競技は、個人戦と団体戦の2種類があります。
- (3) 1ゲーム3セットマッチとします。個人戦は3セットのうち2セットを取った方の勝ちです。団体戦は3人1チームとし、1人1ゲームずつ行い、3ゲームのうち2ゲームを取った方の勝ちです。
- (4) 審判は競技者自身が行いますが、公式試合においては別に審判をつける場合があります。
- (5) 年少者、又はそれに準ずる者が、低いコートを希望する時には、その希望に添うようにします。

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ときは、相手の得点1となります。
- (2) ヒット（打ち返したボールが、ノーバウンドで相手のバスケットに入ること。）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となります。
- (3) 反則は1点、もしくはヒットと判定した場合は、2点を相手に与えます。

1セットの勝敗

- (1) 1度以上のヒットを含む11点、又は12点を先取した方の勝ちです。

- (2) ヒットの無い得点は10点でストップします。(ノーヒット・テン)
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です。
 - ・自分の勝点分を相手の持点より減点してゆき、相手が0点になれば勝ちです。
 - ・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です。
- ※ノーヒット・テンの相手は、勝てば今まで通り加算することができます。
- (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ります。ジュース以降は1本のヒットか10点を先取した方が勝ちとなります。

サーブ

- (1) サーブはラケットを一切使いません。
- (2) 原則として、ラケットを持ってい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します。
- (3) サーブは相手コートのどこに入れても良いです。
- (4) プレーは、赤コート側のサーブから始まります。2回目以降は、ネットまたはネットラインを境にボールのある側がサーブをします。
- (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こと）は、ノーカウントとし、次のサーブを相手側にさせることもできるし、再度自分でやり直すこともできます。（得点は無し）
- (6) サービスミスは相手の得点（1点）となります。
- (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します。

反 則

- (1) ノーバウンドの球をコート上で、ラケット又は身体の一部でタッチした時はヒットと判定します。
- (2) ノーバウンドの球をコート外で、ラケットタッチした時は相手方の得点（1点）となります。
- (3) バスケットの中に予備のボール等を入れた時、またはバスケットに触れ、ヒットまたはストライクを妨害した時は、サーブにおいてはストライクを、それ以外はヒットと判定します。
- (4) ネットを越えて相手コート上の球を打った時は相手方の得点（1点）となります。
- (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します。
- (6) 次のサーブを目的として、故意に球を移動させてはなりません。この場合は球を元の位置にもどします。

