

6 パタコロ I

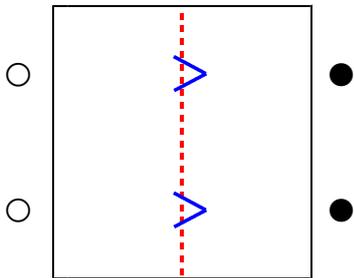
I 競技の特性

卓球台を使用してラケット(うちわ)でボールをあおぎ、卓球台の相手コートエンドラインからボールを落としたり、ゲートを通させたりして得点を競い合うゲームである。予想以上に激しい攻防が繰り広げられる。
 パタコロという名称は、うちわであおぐ時の音「パタパタ」とボールが転がる「コロコロ」を掛け合わせたものである。
 プレーヤーの実態に合わせてルールや用具を変更することが容易であり、健常者から障害の重い人まで楽しめる競技である。



II 施設・用具

- 1.施設**
 発泡スチロールのボールや卓球のボールなどを使用するため、風の影響のない屋内が望ましい。
- 2.用具**
- (1)卓球台
 卓球台を横向きに使う。またセンターライン上にゲート(図1、2)を置く。
 - (2)ラケット
 うちわ(縁をガムテープなどで補強する, 図4)
 - (3)ボール
 ピンポン玉, 発泡スチロール製ボールなど数種類を用意する(図4)。
 - (4)得点板



○ ● : 選手
 - - - : センターライン
 ▲ : ゲート

図1 全体図



図2 卓球台



図3 ゲート



図4 ラケットとボール

III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

競技は、通常シングルス、ダブルスで行うが、1チーム3人以上でも行える。

2.競技の進め方

- (1) 審判がゲーム台の中央点にボールを置き、審判の「セット」の合図でラケットを頭上に上げ動作を止める。
- (2) 試合は「レディー、ゴー」の合図で始まり、ラケットを動かす。
- (3) ラケットを使ってボールに風を送り相手陣地からボールを出すように攻め、自分のコートからボールを出さないように守る。
- (4) ボールがゲーム台から出た時点でゲームを中断し、審判が得点を告げる。点数を取られたチームがボールを選んで再スタートする。

3.得点（相手に与える得点）

- (1) 相手コートからボールを出すと1点。
- (2) ゲートにボールを通すと1点（ただし、ラリー中にセンターライン上のゲートを通った場合はゲームは続行される）。

4.勝敗の決定

競技は3ゲームマッチとし、2セット先取した者（チーム）が勝ちとなる。1ゲームは10点先取した者（チーム）が勝ちとなる。9対9の「デュース」になった場合には2点差がついた時点で終了となる。ただし最大15点までとする。

5.主な反則

- (1) ボールがラケットに当たった場合でも、故意と認められない限りゲームは続行される。ただし、ラケットに当たったボールがゲートを通ったり、相手コートから落ちたりするなど直接得点に結びついた場合はノーカウントとする。
- (2) ラケットでボールを止めた場合は反則とし、相手チームに得点が与えられる。

IV その他

1.段階的練習プログラム

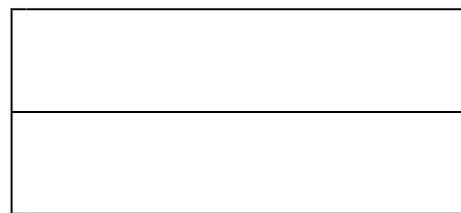
(1)ステージ1

サイドラインに壁をつける



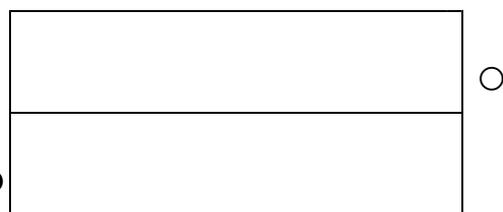
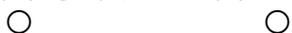
(2)ステージ2

サイドラインに壁をとる



(3)ステージ3

エンドラインに2人、
サイドラインに1人



(4)ステージ4

ゲートをつける

