

ア パタコロⅡ (あっち行ってパタコロ)

I 競技の特性

パタコロⅠをアレンジしたものである。パタコロⅠを行う場合には、ボール1個の動きに対応しなければならず、上肢にまひがあってスピードについていけない場合には、このパタコロⅡ(あっち行ってパタコロ)は有効である。卓球台の四方をボールが落ちないように仕切ったり、複数のボールを転がし合うことで、ボールのスピードや動きに対してもある程度対応ができるようになる。コート内のボールをうちわで吹き飛ばしたり、転がしたりしながら制限時間内に相手ゾーンに多くボールを移動させた方が勝ちとなる。

II 施設・用具

- 1.施設
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
ここではセパレートの卓球台1/2使用を紹介する。角材で四方を囲む(図1)。
 - (2)角材(30X30X137)2本, 角材(30X30X152)2本
 - (3)ラケット…うちわ
 - (4)ボール…卓球用ボール15個
 - (5)箱…ゲーム終了時点で自陣のボールを入れる。得点が数えやすい。
 - (6)得点板
 - (7)ビリヤード用ボールラック
必ず使用するというものではなく、他のもので代用も可能である。ゲームを開始するときに中央にボールをセットしておくためのものである。
 - (8)メジャー
センターラインに沿って卓球台フロアに置く。ほんの少しの段差ができ、勢いのないボールは自陣に戻るため楽しみが増す。



図1 コート全体



図2 スタート



図3 ゲーム様子

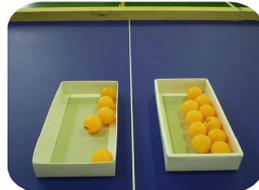


図4 ゲームの勝敗

III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

シングルスあるいはダブルスで行う。

2.競技の進め方

- (1)プレイヤーはラケットを持ち、所定の位置に着く。
- (2)審判はセンターライン上の中央に15個の卓球ボールをセットする(図2)。
- (3)審判の「セット」の合図でラケットを頭上に挙げ動作を止める。「レディ、ゴー」の合図でボールラックをはずし、試合が始まり、選手はラケットを動かすことができる。
- (4)選手はラケットを動かし、ボールを相手ゾーンへと追いやる。制限時間終了時点で審判は笛を吹き、同時に開始時の「セット」と同じようにラケットを頭上に挙げ動作を止める。

※ゲーム中にボールがコート外へ出た場合には、審判がセンターライン上に置く(その間ゲームは続行されている)。

3.ラケットの使用の仕方

ラケットの使用の仕方は、特に制限はなく、以下のような使用の仕方も許される。

- (1)角材やテーブルをうちわでたたく。
- (2)ボールにうちわで直接触れ、転がすように打ち返す。

4.得点

制限時間終了時点で審判は笛を吹き、各ゾーンにあるボールを集め、数をカウントする。ボール1個を1点とし、少ないプレイヤー(チーム)の勝ちとする(笛が鳴った時点でのボールの位置が勝敗を分けるため、笛と同時にセンターラインを仕切るような用具があるとさらによい、また副審をつけるなどの方法もある)。

5.勝敗の決定

競技は、3ゲームマッチし、2ゲーム先取した方が勝ちとなる。1ゲームは時間制で30秒とする。

IV その他

1.アレンジ

- (1)ボールの中にボーナス得点が与えられるカラーボールを入れ、得点に変化をつけることができる。
- (2)コートを4分割し、4人での個人戦を行う。
- (3)コートを広くしたり、時間を長くしたりすることで、持久力や戦術などの要素を組み入れる。