

1 活動のねらい

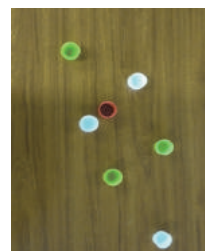
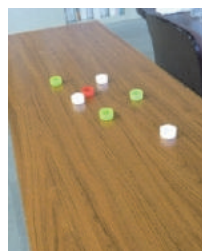
仲間と協力し、創意工夫しながら競技を楽しむことで、グループ内でのコミュニケーションの促進を図り、親睦を深めることができます。

2 活動の概要

主に、雨天のプログラムとして、研修室で活動できます。ピュット（目標キャップ）に対して、いかに多く自チームのキャップを近づけられるかを競うゲームです。

3 人数・時間・場所

- (1) 人数 2名以上
- (2) 期間 通年
- (3) 時間 1～2時間
- (4) 場所 室内（研修室等）



4 指導について

活動は、用具貸出後、団体の自主活動となります。はじめての場合、「テーブルペタンクの進め方（例）」を参考に、事前指導を行うことにより、円滑な活動ができます。

5 準備する物

区 分	内 容
団 体	・セロテープ（ビニルテープ）
交流の家	・筆記用具（班毎）、競技方法とルール、スコア表…事務室 ・長机…各研修室等 ・テーブルペタンク用具一式（20セット準備）…事務室

6 引率者の役割分担

係 名	役 割
責任者	・1名 責任者として、全体の総括、指揮、連絡にあたる
記録係	・数名 得点及び勝敗を記録する 勝敗は、相互審判（セルフジャッジ）が基本

7 活動の流れ

活動の流れ	内 容
物品借用	・代表者が、競技方法とルール、スコア表、用具一式（事務室）を借用
ルール説明	・代表者が競技方法とルール、安全管理について全体説明
活動開始	・競技（スコア係は、1メーヌ毎に得点を記入）
活動終了	・全用具（ホワイトキャップ⑥、カラーキャップ⑥、ピュット（レッドキャップ）①、競技方法とルール）がそろっているかを確認 ・活動場所の整理整頓・清掃 ・借用物品の確認、返却

8 実施上の留意点

- (1) 競技するスペースを十分に確保し、隣接している競技者の安全に十分注意してください。
- (2) 研修室にある長机を使用するので、椅子を撤去して、活動するスペースを十分確保することにより、楽しくゲームが展開できます。
- (3) その他、細かいルール、約束等については、各団体で考えていただき、多くの参加者が主体的に活動できるように工夫していただいで良いです。

テーブルパタンの進め方 (例)

1 ゲームは、通常は下記のような人数で実施する。

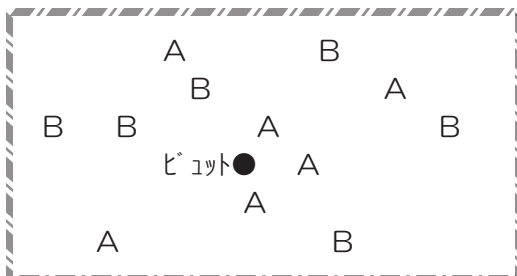
- 3人対3人 (トリプルス)・・・1人2個ずつのキャップを持つ
- 2人対2人 (ダブルス)・・・1人3個ずつのキャップを持つ
- 1人対1人 (シングルス)・・・1人6個ずつのキャップを持つ
- ※6人対6人・・・・・・・・・・1人1個ずつのキャップを持つ

2 ゲームの進め方

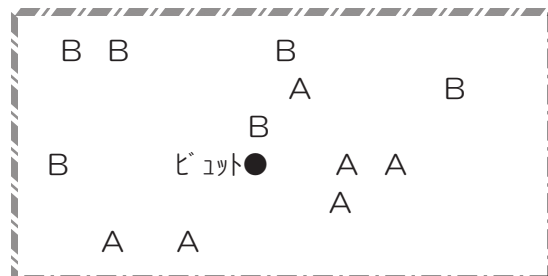
- ①ジャンケン、トス等で勝ったAチームの1人がテーブル上のスタート地点から、標的となるビュット (レッドキャップ) を、テーブルの半分以上の距離に投げる (又は指で弾く)。
 (注) ビュットが1m未満 (机の長さは1.8m) で止まった時は無効となり、投げ直しをする。3回まで投げ直しをして、それでも無効の場合は、相手チームにビュットを投げる権利が移る。但し、相手チームのビュットが1m以上の距離に止まっても、次のプレーで最初に投げるのは、ジャンケン、トス等で勝ったチームである。
- ②ビュットが1m以上の距離に止まった後、引き続きAチームの中の1人が、できるだけビュットの近くに止まるように投げる。
 (注) チーム内での投球順は自由。
- ③次にBチームの1人が、Aチームのボールよりビュットに近づくように第1球目を投げる。両チームが1球ずつ投げ終えた後、どちらのキャップがビュットに近いかを測る。
 (注) 目測でわかる時は、計測しなくても良い。
- ④既にAチームの方がビュットに近く、Bチームの方が遠いとすれば、遠い方のBチームが次に投げる。ビュットに1番近いキャップのチームは、相手チームが自チームよりビュットに近くなるまで待つことになる。全部のキャップ (12個) が投げ終わった時点で得点を数える。
- ⑤ビュットをテーブル外に落とした時点で、そのメー又は終了となる。テーブル外に落としたチームが負けとなるが、その時点で相手チームの残っているキャップの数が得点になる。3個のキャップが残っていれば、3-0の勝ちになる。

3 勝敗と得点の数え方

- 味方チームのキャップをビュットに1番近く配置させたチームの勝ち。(下図参照)
- 得点は負けたチームのキャップの中でビュットに1番近いキャップより、さらにビュットに近い所にある、勝ちチームのキャップの数で決める。
- 1メー又は (セット) が終了したら反対側からビュットを投げて第2メー又はを開始する。このようにして、何度かメー又はを繰り返し、13点を先取したチームが最終時に勝ちとなる。



第1メー又は Aチーム3点
 Bチーム0点
 第1メー又は終了時は、3対0でAチームがリード



第2メー又は Aチーム0点
 Bチーム1点
 第2メー又は終了時で、3対1でAチームがリード