

回力球

古老遊戲

風行歐美

此屆新增示範項目，雙打為主講究速度、力量與反應。

奧運採訪團特派記者

／陳佩周／特稿

●今年在西班牙巴塞隆納市展開的奧運，有三項示範賽項目：滑輪曲棍球、跆拳道與回力球。其中回力球是一項逐漸風行於歐美、卻又非常具「巴斯克」地方色彩的球類運動。

位於西班牙北部的巴斯克自治區，是一個與西班牙其他地區都不相同的地方。巴斯克地區的人種、語言、文化、傳統等，都和其他的「西班牙」地區迥異，人類學家至今雖不能確切指出巴斯克人源自何處，但卻證實巴斯克語及文化是歐洲最古老的語言及文化之一，也因此巴斯克地區流行的許多運動種類，都是現存世界上最古老的運動，回力球便列名其中。

回力球的歷史，可以追溯至古希臘羅馬時代，玩法分為徒手與球拍兩大類。

在巴斯克地區，正式的回力球賽大多是指用球拍的打法，因為用球拍比賽的巴斯克球，不但變化局數較多，所需的技巧及力量也更大。

值得一提的是回力球所用的球拍。這種長弧形，外觀像籃籃的球拍，是用柳條編成的，把手部分包附上皮套，供球員插入握住球拍之用。這種造型特殊的球拍，彷彿球員身上延伸出去的手臂，接球擊球都靠它，也是回力球最有特色的地方。

回力球場地可在室內，亦可在戶外進行，重要的是擊球的一面牆，打法則以雙打為主。比賽的規則十分簡單，由一方發球擊向牆上所規定的範圍內（大約是從地面一公尺至十公尺處），待球彈回落地一次後，再由另一方接球再擊向牆，如此你來我往，若

有一方誤接、或擊出範圍、或球落地兩次以上等，都算失敗，由對方得分，誰先贏得35分便算勝利，結束比賽。

回力球規則雖不複雜，但是講究的是速度、力量與反應，尤其反應是關鍵點。當球以極快的速度擊出又彈回時，落點方向及反

擊的力道方向，都是在考驗球員的反應，他必需在極短的時間做出正確的判斷，才能取得上風贏得先機。

在奧運史上，回力球已有三次晉身成為表現項目，分別是1924年（巴黎）、1928年（阿姆斯特丹）、及1968年（墨西哥），今

年1992年巴塞隆納奧委會再度選中它，做為示範賽項目之一，不但是為了要凸顯地主國本身獨特的運動項目，同時也預示了這個目前在美洲地區（美國、中南美）日漸風行的球類運動未來的發展潛力。

