WE ALL PLAY ULTIMATE

OFFICIAL GUIDE 2018
フレイリングディスクの起源

フレイリングディスクの起源は、1940年代にアメリカ合衆国コネチカット州にあるエール大学の学生が、キャンパス近くの「フリスピ・バイ」というバイ屋のバイ皿を投げて遊んだこととされています。そして、その金属製バイ皿を投げて遊ぶ姿を見たウォルター・フレデリック・モリソンが、1948年にプラスチック製の安全なディスクを作った後に、製造・販売の権利をモリソンから取得したウェーム・オー（Wham-O）社が1959年に"Frisbee"の名称を登録商標として売り出したことから世界中に広まりました。

玩具として売り出された「フリスピ」ですが、優れた飛行特性を活かした様々な種目が生み出され、プラスチック製ディスクとそれをを使ったスポーツ競技種目を総称する一般名称の「フレイリングディスク」が1984年に制定されました。材質や形状に改良が施されて現在のフレイリングディスクの飛行性能は、最長飛距離「338.0m」、最高時速「時速152.9km」、最長滞空時間「16.72秒」とギネスブックに認定されるほど優れたものとなり、IOC承認スポーツとして各国で親しまれています。アルティメットの試合では、世界フレイリングディスク連盟公認国際大会や日本国内のほとんどの大会において、直径27cm、重さ175gの「ウルトラスター」（ディスククラフト社製）が使用されています。

アルティメットの起源

アルティメットは、英語で「究極」という意味で、1968年に高校生であったジョエル・シリバーが考案し、アメリカ合衆国ニュージャージー州メイプルウッド市のコロンビア高校で最初のゲームが行われた7人制のチームスポーツです。他の球技にはないディスクの飛行特性や走力、持久力を必要とすることに加えてセルフジャッジで試合を行うことから究極（Ultimate）という名前が付けられました。100m近くも飛ぶ「ロングシュート」や多彩なスローを使った「華麗なバスワーク」、空中に浮いているディスクを「ダイビングキャッチ」でつかむ瞬間や相手チームのパスを「ダイビングブロック」する瞬間など、ダイナミックなプレイが魅力のスポーツです。芝生の上ではなく、砂浜で試合を行う「ビーチアルティメット（5人制）」も正式な種目として公認されています。通常よりも小さいフィールドで行う5人制のアルティメットも日本で普及しつつあります。

アルティメットは2012年度から中学校学習指導要領（保健体育）にゴール型種目として採用され、フレイリングディスクの代表的な種目として小・中・高校世代への普及も進めています。ユース世代からマスター世代までが日常的にアルティメットを楽しめる環境作りが求められており、総合型地域スポーツクラブへの普及活動や、平日の夜を活用した「ナイトアルティメット」への関心が高まってています。
アルティメットのルール

概要

100m×37mのフィールド内でディスクをパスによって運び、相手陣地のエンドゾーン内でディスクをキャッチすると得点（1点）となるチームスポーツです。試合はディフェンスチームのスロー・オフから開始します。オフェンスチームは、パスをつないで相手陣地のエンドゾーンを目指します。ディフェンスチームはマンツーマンディフェンスを基本として、オフェンスチームのパスを妨げます。世界大会公式ルールでは15点を先取（得点制）したチームの勝利となります。

プレイ中は原則として身体接触が禁止されているため、フィールドスポーツでは珍しく男女混合形式での試合が可能です。使用するディスクは風の影響を受けやすいため、得点が入る度にお互いの攻める方向を入れ替えます。

5つの基本ルール

1. フィールド端のエンドゾーン内でディスクをキャッチすると得点
2. ディスクを持っている人は歩いてはいけない（10秒以内にパスをする）
3. ディスクが地面についたら攻守交代
4. 身体接触は禁止
5. 自己審判制（セルフジャッジ）で試合を進める

スピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）

アルティメットの公式ルールは、選手が意図的に反則をすることはないという前提で作られており、自己審判制（セルフジャッジ）を採用していることが最大の特徴です。試合中は、反則が発生したと判断した任意の選手がコールを行うことができます。

このコールに対して意見の相違が生じた場合は「自身のチームに有利/不利ではなく、発生した事実に対して忠実に判断をする」や「自分ではわからないという選択肢を持ち、相手の方が事実を知っているという可能性を認めると」という考えのもと、当事者同士で客観的な意見を出し合い発生した事実に関する協議をおこない、お互いが納得する結論を自分達で導くことで解決を図ります。試合中のこの「スピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）」という各選手のフェアプレイに対する責任感を基盤としてプレイが進行するため、勝利を求める情熱と自身を律する冷静さが同時に求められます。

この「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」は、問題を当事者同士で解決することを原則としているため、世界平和の観点からもオリンピック憲章にふさわしい考え方として日本スポーツ協会でも高く評価されています。
### 2018年度国際大会

**WFDF2018世界アルティメットクラブチーム選手権大会**
- 2018年7月14日(土)～21日(土)
- アメリカ・オハイオ州 シンシナティ

**WFDF2018世界マスターズアルティメットクラブチーム選手権大会**
- 2018年7月29日(日)～8月4日(土)
- カナダ・マニトバ州 ウィニpeg

**WFDF2018世界ジュニアアルティメット選手権大会**
- 2018年8月19日(日)～25日(土)
- カナダ・トロント ウォーターラー

### 2018年度国内大会

**文部科学大臣杯第43回全日本アルティメット選手権大会**
- 日本一を決める最高規格の戦い (2017年度: 134チーム 1,977人)
- 地区予選: 5月下旬～6月上旬 (全国5地区)
  - 本戦: 6月下旬 (中部地区)
  - 決勝戦: 7月下旬 (関東地区)

**第6回全日本ミックスアルティメット選手権大会**
- ミックス部門の日本一を決める大会 (2017年度: 25チーム 457人)
- 12月上旬 (中部地区)

**第6回全日本マスターズアルティメット選手権大会**
- マスターズ部門の日本一を決める大会 (2017年度: 10チーム 161人)
- 9月下旬 (中部地区)

**第29回全日本大学アルティメット選手権大会**
- 大学チャンピオンを決める大会 (2017年度: 148チーム 2,667人)
- 地区予選: 8月下旬～9月上旬 (全国5地区)
  - 本戦: 9月下旬 (中部地区)
  - 決勝戦: 9月下旬 (関東地区)

### 2017年度日本代表戦績

**WFDF2017世界ビーチアルティメット選手権大会**
- 2017年6月 フランス・ロワイヤン
  - マスターズ部門: スピリット・オブ・ザ・ゲーム賞 第1位

**ワールドゲームズ2017 ヴロツワフ大会**
- 2017年7月 ポーランド・ヴロツワフ
  - ミックス部門: 第5位

**WFDF2017アジア・オセニア**
- アルティメット&ガッツクラブチーム選手権大会
  - 2017年8月 フィリピン・マニラ
  - メン部門/ノマティックトライプ: 優勝 / ウィメン部門 ハック: 優勝
  - ガッツオープン部門 ウォーリアーズ: 優勝

**WFDF2018世界U-24アルティメット選手権大会**
- 2018年1月 オーストラリア・パース
  - ミックス部門: 準優勝 / ウィメン部門: 第5位 / メン部門: 第6位
アルティメットのこれから

2028年夏季オリンピック追加競技入りを目指して

世界フライングディスク連盟（WFDF）には、2018年2月現在、77の国と地域の協会が加盟しています。日本国内では、2014年に日本フライングディスク協会（JFDA）が日本オリンピック委員会（JOC）への加盟が認められ、2015年8月には世界フライングディスク連盟が国際オリンピック委員会（IOC）承認競技団体となりました。

WFDFは、IOCが2014年12月に決定した「オリンピックアジェンダ2020（20+20=40の改革案）」によって開催地主導での競技追加が可能になったことを受けて、アメリカ・ロサンゼルスでの開催が決定した2028年夏季オリンピック競技大会での追加競技入りを目指しています。改革案で示された「男女混合の団体種目を推進する」や「若者に人気のスポーツに注力をする」という条件下で実行されている点でフライングディスク競技のアピールポイントです。2020年に開催される東京オリンピックでの開催が模索されている「スポーツ・ラボ（スポーツ体験プログラム）」への参画、2021年に米国アラバマ州バーミングハムで開催されるIOC後援の未五輪競技の国際総合競技会「ワールドゲームズ」での公式競技としての高評価を経ながら、2028年にオリンピック競技として採用されることを目指し、質と量両面の向上を目指しています。

教育現場における活用価値の模索

「アルティメット」は2012年度より中学校の学習指導要領（保健体育）にゴール型競技として採用されており、フライングディスクという道具をコントロールする能力やものを遠くに飛ばす能力、俊敏な切り返しや動きを繰り返す力などを向上させる体力測定の数値向上に適切な教材として、また同時に、審判を置かない「セルフジャッジ」に基づいた自発的なルールの遵守や仲間と対話を通したファブプレイのアクティブ・ラーニングを展開できる種目として数多くの中学校の授業に取り入れられ、小学校・高校・大学でも普及が進んでいます。他にも、細かい成功体験を積むことができるフライングディスクの用具特性や、運動量の確保や男女混合形式が可能なアルティメットの競技特性によって、学校教育現場だけでなく総合型地域スポーツクラブなどにおいても、子供達が運動を楽しいと感じるきっかけや子供達の新しい選択肢として活用することができます。

国際協力における活用価値の模索

SPORT FOR TOMORROWは、2014年から東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を開催する2020年までの7年間で開発途上国を始めとする100カ国・1000万人以上を対象に、日本国政府が推進するスポーツを通じた国際貢献事業。世界的よりよい未来をめざし、スポーツの価値を伝え、オリンピック・パラリンピック・ムーブメントをあらゆる世代の人々に広げていく取り組みです。

日本フライングディスク協会では、この事業の一環として関係団体と協力し、全日本選手権で使用した公式ゲームディスクを、海外諸国における競技普及推進を目的として寄贈する活動をおこなっています。この活動は2016年10月に東京で開催された「スポーツ・文化・ワールド・フォーラム」にて、スポーツ庁から各国スポーツ大臣及び関係者に向けて発表されました。
統計情報

世界全体の競技者数推移
(2016年4月1日時点 / 單位：人)

日本国内の競技者数推移
(2018年2月28日時点 / 單位：人)

※競技者：該当する国の協会に登録している会員

2017年度国内統計詳細データ
(2018年2月28日時点)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>18歳以下</th>
<th>19～22歳</th>
<th>23～30歳</th>
<th>31～40歳</th>
<th>41歳以上</th>
<th>不明</th>
<th>合計</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>男性</td>
<td>10</td>
<td>2,144</td>
<td>617</td>
<td>226</td>
<td>241</td>
<td>8</td>
<td>3,246</td>
</tr>
<tr>
<td>女性</td>
<td>0</td>
<td>1,189</td>
<td>261</td>
<td>67</td>
<td>50</td>
<td>2</td>
<td>1,569</td>
</tr>
<tr>
<td>合計</td>
<td>10</td>
<td>3,333</td>
<td>878</td>
<td>293</td>
<td>291</td>
<td>10</td>
<td>4,815</td>
</tr>
<tr>
<td>比率</td>
<td>0.2%</td>
<td>69.2%</td>
<td>16.2%</td>
<td>6.1%</td>
<td>6.0%</td>
<td>0.2%</td>
<td>100.0%</td>
</tr>
</tbody>
</table>

大学

<table>
<thead>
<tr>
<th>部門</th>
<th>メン</th>
<th>レディ</th>
<th>ミックス</th>
<th>ビーチミックス</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>チーム数</td>
<td>89</td>
<td>70</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

クラブチーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>部門</th>
<th>メン</th>
<th>レディ</th>
<th>ビーチミックス</th>
<th>マスターメン</th>
<th>マスターレディ</th>
<th>合計</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>チーム数</td>
<td>38</td>
<td>16</td>
<td>25</td>
<td>8</td>
<td>10</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

協賛企業

スペシャルスポンサー
伊藤忠エネックス

スポンサー

パートナー

代表ユニフォームサプライヤー

サポート

協会情報

協会名 一般社団法人日本フライングディスク協会
創立年 1975年
所在地 〒144-0033 東京都大田区東駒沢6-4-8
電話番号 03-6423-6801
FAX 03-4335-2381
メールアドレス info@jfda.or.jp
ウェブサイト http://www.jfda.or.jp/
加盟団体 世界フライングディスク連盟 (IOC・IPC承認団体)

公益財団法人日本オリンピック委員会
公益財団法人日本スポーツ協会
公益財団法人日本アンチ・ドーピング機構
特定非営利活動法人日本ワールドゲームズ協会
公益財団法人日本レクリエーション協会

最新情報・大会結果・写真配信

ハイライト映像・ライブ配信

スポーツは食べることが出来ます。
スポーツ・フォー・トゥモローとは
2014年から東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を開催する2020年までの7年間で開発途上国を始めとする100カ国・1000万人以上を対象に、日本国政府が推進するスポーツを通じた国際貢献事業。世界のよりよい未来をめざし、スポーツの価値を伝え、オリンピック・パラリンピック・ムーブメントをあらゆる世代の人々に広げていく取組みです。

全日本選手権の公式ゲームディスクは、大会終了後にスポーツ庁と連携したスポーツ・フォー・トゥモロー認定事業として、アジアやアフリカをはじめとした海外におけるフライングディスク普及活動に使用されます。

海外におけるフライングディスク普及活動を予定されており、サポートをご希望される方は、当協会までお問い合わせください。

お問い合わせ先
日本フライングディスク協会 事務局
メールアドレス：info@jfda.or.jp
電話番号：03-6423-6801
FAX：03-4335-2381
誰もが世界一になれるわけではない
誰もが日本代表になれるわけではない
それでも人はスポーツをする
昨日の自分に追い越されないために
明日の自分を追い越すために
スポーツに鍛えられた人生は
勝っても負けても きっと負けない
スポーツは、自分を超えるためにある。

スポーツくじ(toto・BIG)の収益は、日本のスポーツを育てるために使われています。

www.toto-dream.com  www.toto-growing.com