

「ゆるスポーツ」で 切り拓く宇都宮の未来

宇都宮大学 行政学研究室 共通テーマ

川口直樹 小島隼平 高橋絵重二

目次

- 現状分析
- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから

スポーツでまちづくり スポーツで貢献できること

課題

- 生活習慣病患者、死亡者が全国平均以上
- 餃子以外の魅力に乏しい

目標

- 市民の興味を惹くスポーツで健康維持
- 宇都宮の隠れた自慢を市内外に発信、宇都宮のブランド力向上

提案

- 宇都宮ならではの「ご当地ゆる」スポーツの作成

● 現状分析

- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから

全国の生活習慣病の現状

男性（666,707人）		死因順位	女性（623,737人）	
死亡数	死因		死因	死亡数
219,508	悪性新生物	1位	悪性新生物	150,838
92,142	心疾患	2位	心疾患	103,971
65,609	肺炎	3位	老衰	63,916
53,576	脳血管疾患	4位	脳血管疾患	58,397
22,121	老衰	5位	肺炎	55,344
20,894	事故	6位	事故	16,185
16,202	自殺	7位	腎不全	12,652
12,642	慢性閉塞性肺疾患	8位	大動脈瘤及び解離	8,271
11,908	腎不全	9位	認知症	7,968
10,016	肝疾患	10位	アルツハイマー病	7,229

保健事業計画 平成27年度人口動態統計より作成

宇都宮市の生活習慣病の現状

男性（2,225人）		死因順位	女性（2,125人）	
死亡数	死因		死因	死亡数
726	悪性新生物	1位	悪性新生物	474
319	心疾患	2位	心疾患	385
230	脳血管疾患	3位	老衰	238
201	肺炎	4位	脳血管疾患	231
73	老衰	5位	肺炎	185
56	事故	6位	事故	47
53	自殺	7位	腎不全	41
49	腎不全	8位	自殺	29
35	慢性閉塞性肺疾患	9位	アルツハイマー病	26
35	肝疾患	10位	大動脈瘤及び解離	26

保健事業計画 平成27年度人口動態統計より作成

宇都宮市の生活習慣病の現状

- 心疾患、脳血管疾患、腎不全の死亡者が全国平均以上
- 生活習慣病患者、死亡者が多い
- →運動不足の人が多い



栃木県の魅力度ランキング

2009年	40位	2017年	43位
2010年	45位	2018年	44位
2011年	41位	2019年	43位
2012年	44位		
2013年	41位		
2014年	41位		
2015年	35位		
2016年	46位		

Q.栃木の魅力度は？

ないんだな、それが



新たな魅力発信の重要性

「宇都宮＝餃子」のイメージは全国に浸透

餃子以外のイメージに乏しい...

餃子以外の知られざる自慢や魅力を発信していくことが重要ではないか？



- 現状分析
- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから

ご当地ゆるスポーツ

地域の隠れた自慢 × スポーツ

ゆるスポーツ とは

「年齢・性別・運動神経に関わらず、誰もが楽しめる」

「超高齢社会でスポーツ弱者が多い日本だからこそ生み出せるみんなのスポーツ」

「勝ったらうれしい、負けても楽しい。多様な楽しみ方が用意されているスポーツ」

「足が遅くてもいい。背が低くてもいい。障がいがあっても大丈夫」

ご当地ゆるるスポーツ

地域の特色、文化を掘り起こし作る、ご当地ならではのゆるるスポーツ。

地域のみなさんが楽しく体を動かせる、町おこしとして地元が盛り上がっていく。



ハンぎょボール（富山県氷見市）

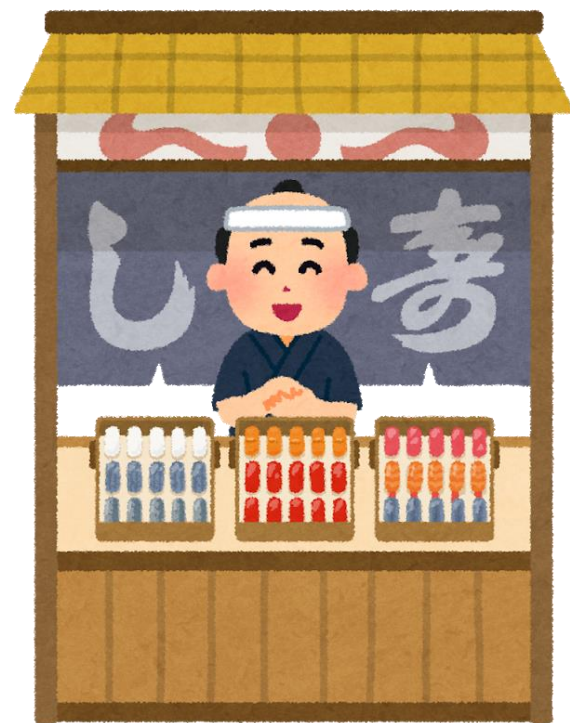


世界ゆるスポーツ協会公式ウェブサイトより

- 現状分析
- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから

宇都宮の知られざる自慢...

「寿司」



宇都宮の寿司購入額

平成28年(2016年)～平成30年(2018年)	第4位 宇都宮市(19,960円)
平成27年(2015年)～平成29年(2017年)	第4位 宇都宮市(19,663円)
平成26年(2014年)～平成28年(2016年)	第1位 宇都宮市(21,369円)
平成25年(2013年)～平成27年(2015年)	第1位 宇都宮市(20,870円)
平成24年(2012年)～平成26年(2014年)	第1位 宇都宮市(20,501円)
平成23年(2011年)～平成25年(2013年)	第2位 宇都宮市(18,164円)

総務省統計局 家計調査(二人以上の世帯) 品目別都道府県庁所在市及び政令指定都市ランキングより作成

宇都宮における寿司の歴史

- 「元気寿司」の第一号店は宇都宮。
- 元気寿司の前身「元禄寿司東武店」が1968年12月誕生→関東初の回転寿司。
- 全国的にかなり早い段階から寿司が進出していた。



宇都宮における餃子の発展

- 市内に駐屯していた第14師団が中国に出兵し、帰郷後に広めた。
- 「餃子のまち」となるのは1990年代。
- 宇都宮市の餃子購入額が日本一であることから町おこしに活かし始めた。



宇都宮における寿司の可能性

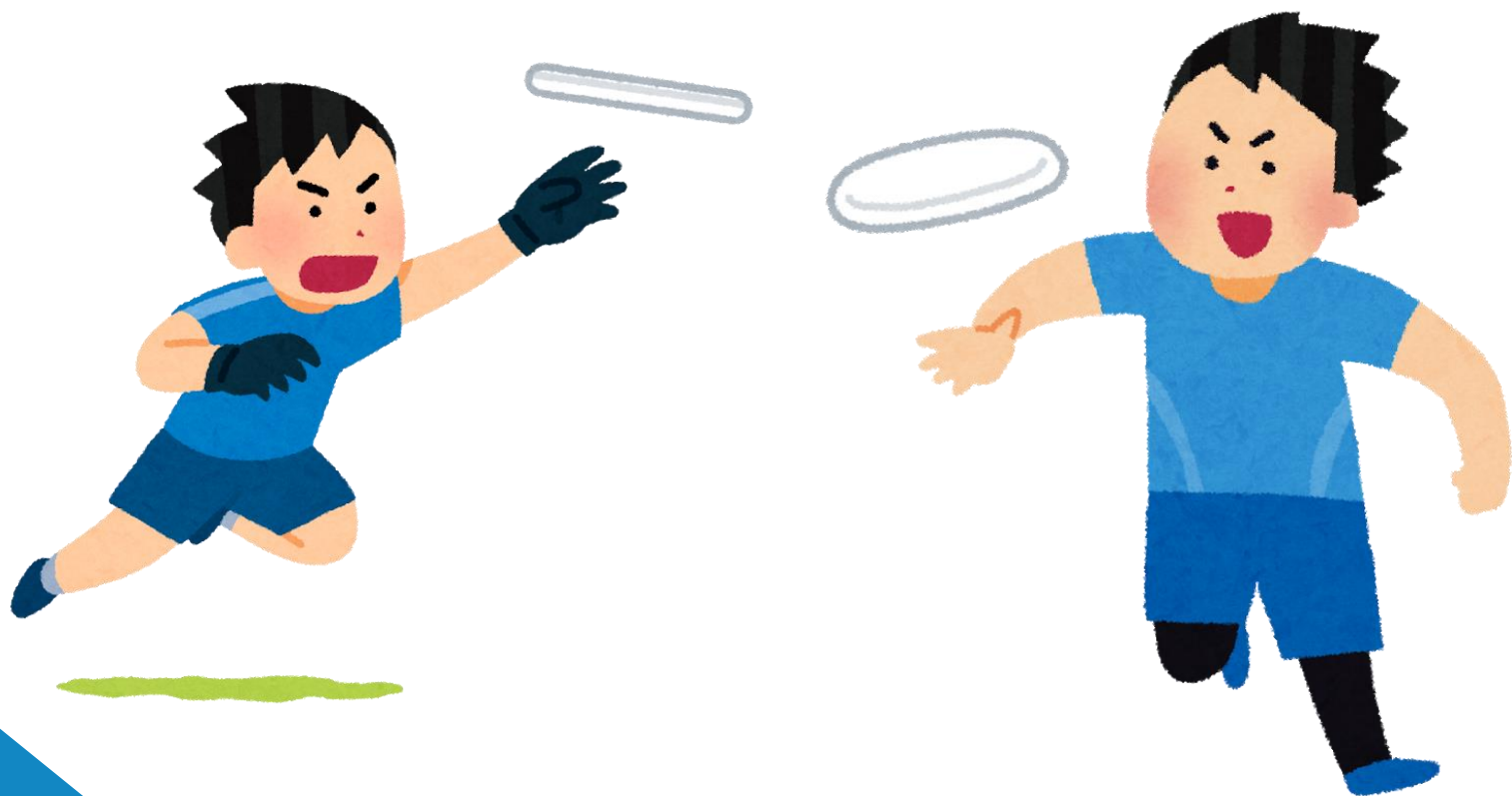
- データが示す宇都宮市民の寿司愛
- 関東初の回転寿司が進出するなど長い歴史
- 海外で和食、特に寿司は大人気
- 「餃子のまち」の発展のプロセス



→ 寿司も宇都宮の自慢になれる！

寿司と組み合わせるスポーツは...

アルティメット (Ultimate)



なぜアルティメットを使うのか

- ①生涯スポーツであるから
- ②身体接触がなく安全であるから
- ③大学にフライングディスク部があり、協力が見込めるから
- ④ラグビーW杯が盛り上がりを見せたから



「寿司×アルティメット」の新スポーツ

「すしテイメット」

すしタイムットのアイコン



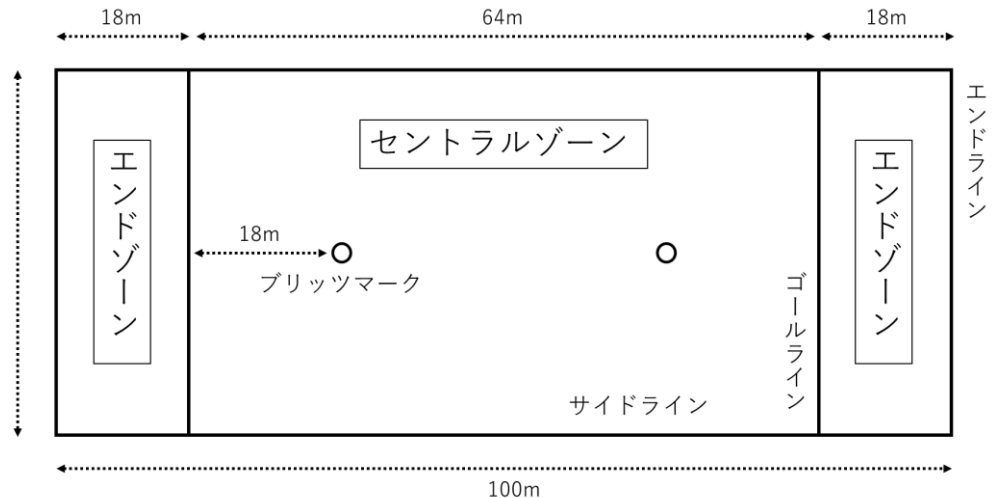
- 現状分析
- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから



アルティメットのルール ～概要編～

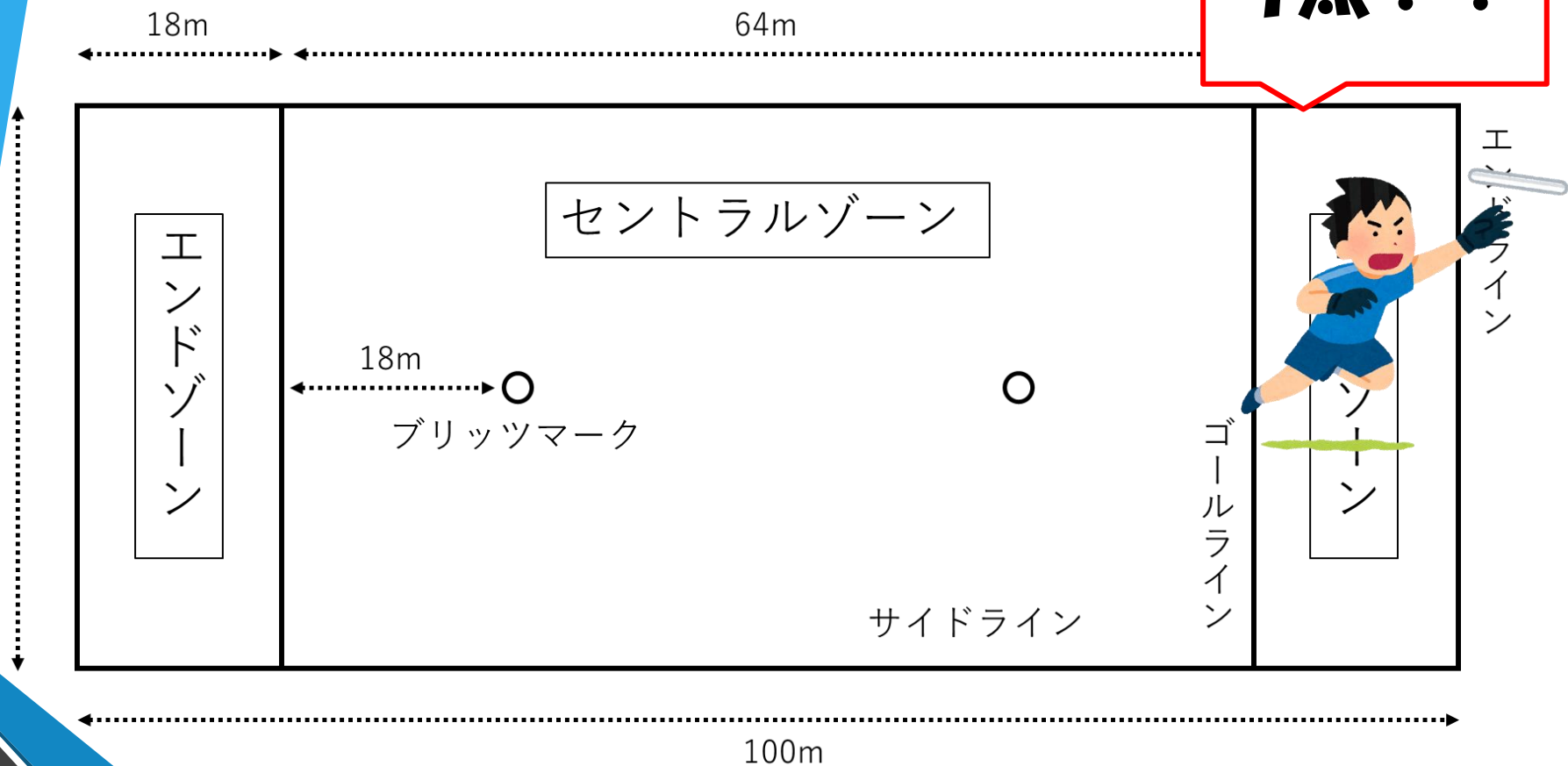
アルティメットのルール①

- **フライングディスク**を使用。
- 1チーム7人制。交代自由。
- コートの端のエンドゾーンでディスクをキャッチすると1点。
- 審判がないセルフジャッジ（自己審判）制。



アルティメットの得点

1点!!



アルティメットのルール②

- 前半後半及び得点後は、プルによって開始される。

(プル：一方のチームからもう一方のチームへスローすること。)

Ex) バレーボールのサーブ





アルティメットのルール ～反則編～

以下の場合、反則となる。

- ① 2人以上の異なるチームの選手同士が、偶発的ではなく、身体接触をした場合。



- ② トラベリング行為をした場合。



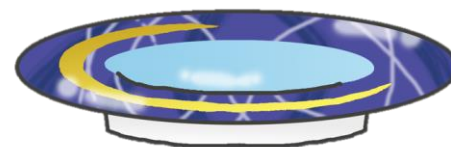
- 現状分析
- ゆるスポーツについて
- 宇都宮の新自慢と餃子発展の歴史
- アルティメットについて
- すしティメットについて
- すしティメットのこれから



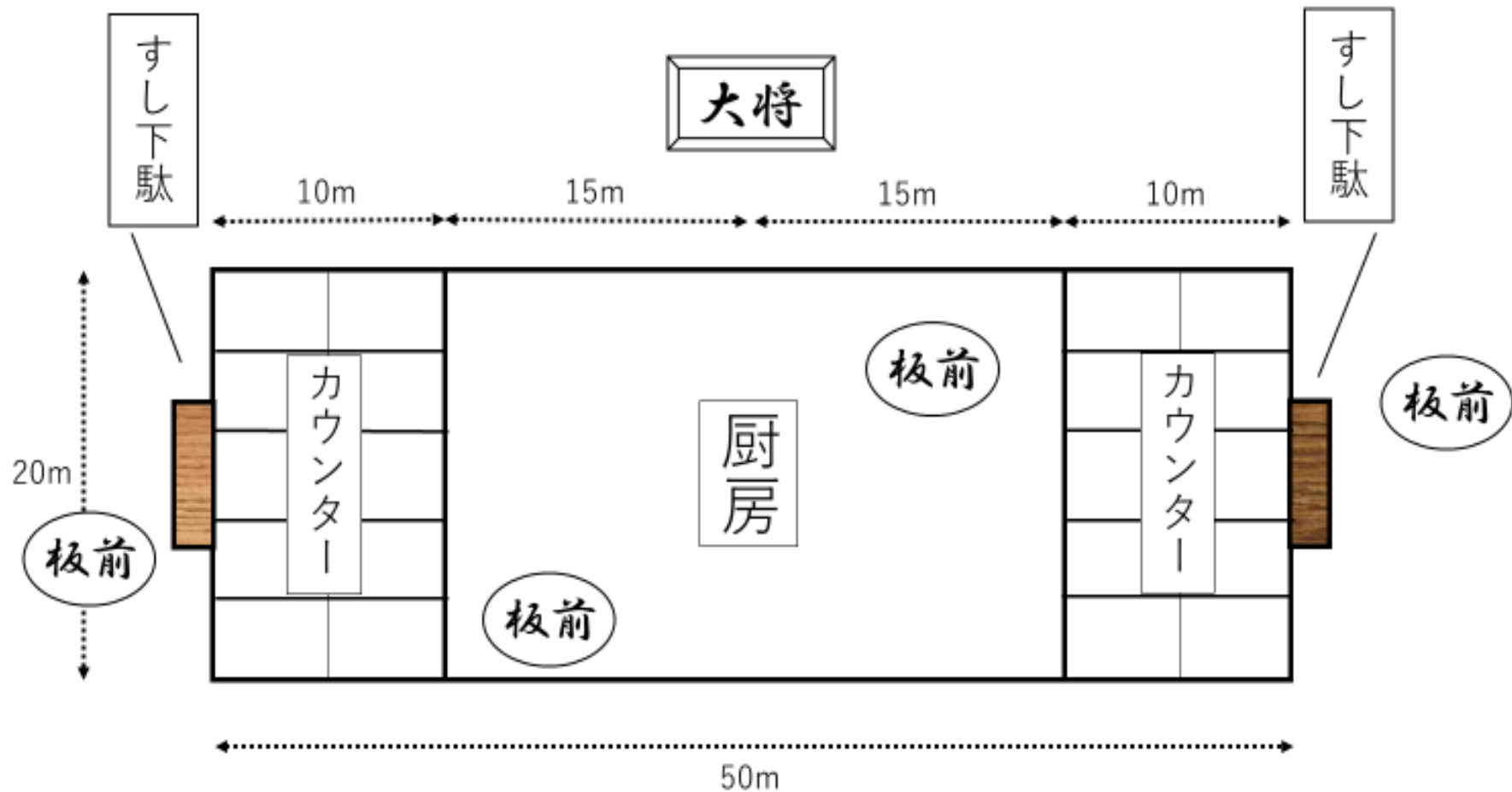
すしタイムットのルール

概要

- 基本的なルールはアルティメットと同様。
- 通常のアリテメットと同様、1チム7人編成とする。
- 寿司皿を模した**フライングディスク**（以下「皿」と表記する）を使用する。
- 皿は白と金色の2色を用意し、通常は白皿を用いる。



コート図



チーム編成

- 各チームは「**握りチーム**」と「**軍艦チーム**」に分かれる。
- 両チームともヘルメットを被り、握りチームは**シャリ**を模したぬいぐるみ、軍艦チームは海苔を巻いた**軍艦**のぬいぐるみを、マジックテープを用いてヘルメットに装着する。

プレイヤーはシャリになるよ！

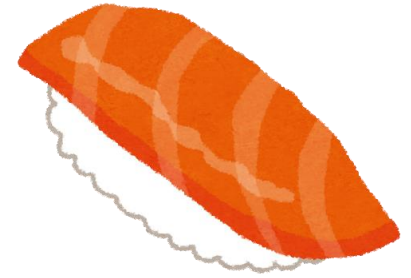
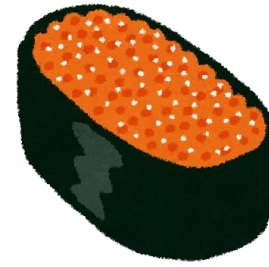


審判



- 通常のアルティメットでは審判を置かないが、すしティメットでは小さい子どもがプレーすることも想定し、カウンターに1人ずつ、厨房に2人の計**4人の審判**（以下「**板前**」を表記）を配置する。
- 厨房の板前は主に反則の判断・記録を行い、カウンターの板前は得点の記録を行う。
- また、**大将**も1人置く。大将はゲームの中で2つの重要な役割を担う。大将の役割については後述する。

得点

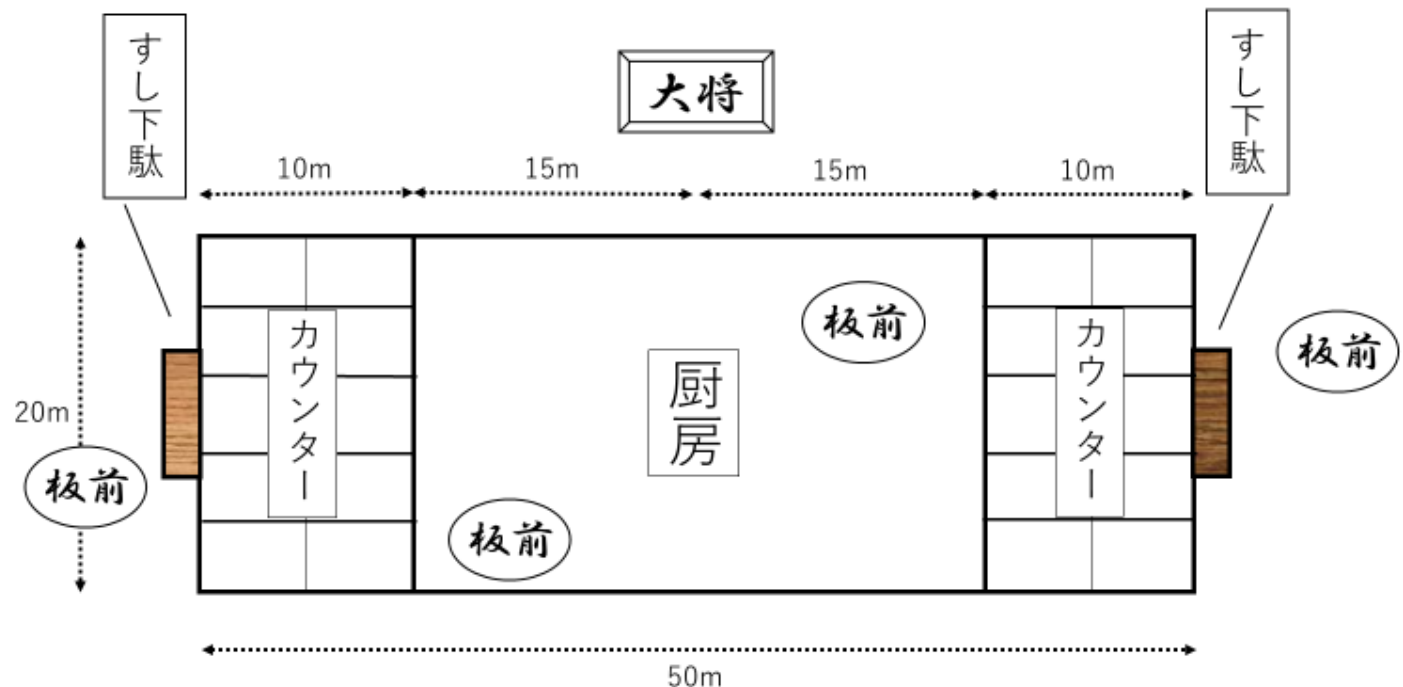


- カウンターを縦に5、横に2の合計10のエリアに区切り、寿司ネタに模したぬいぐるみを配置する。1エリアは縦4m、横5mとする。
- ネタは、
握りチームがまぐろ、サーモン、エビ、たまご、あなご（子どもはハンバーグ）。
軍艦チームがいくら、ネギトロ、うに（子どもはコーン）、ツナマヨ、いかおくらの各5つである。

それぞれに得点を付与し、左から順に5点、4点…1点とする。

得点

- 各チームが敵チームのネタの配置を考える。
- この際、自分たちの守備の仕方により、高得点のネタをいかに相手が攻めづらい位置に置くかが勝敗を左右するポイントになる。






ゲームの流れ ～基本ルール～

基本ルール

- 基本のルールは通常のアルティメットと同様である。
- 厨房でパスを回し、カウンターで皿を受け取るまでが一連の攻撃の流れになる。



ゲームの流れ
～特別ルール～

試合方式

- 試合は15分ハーフとし、間に5分間の休憩を設ける。
- すしタイムットの休憩を「ガリタイム」と呼ぶ。

寿司とともに食べるガリは、
食事の間の「箸休め」の
意味があるんだ！

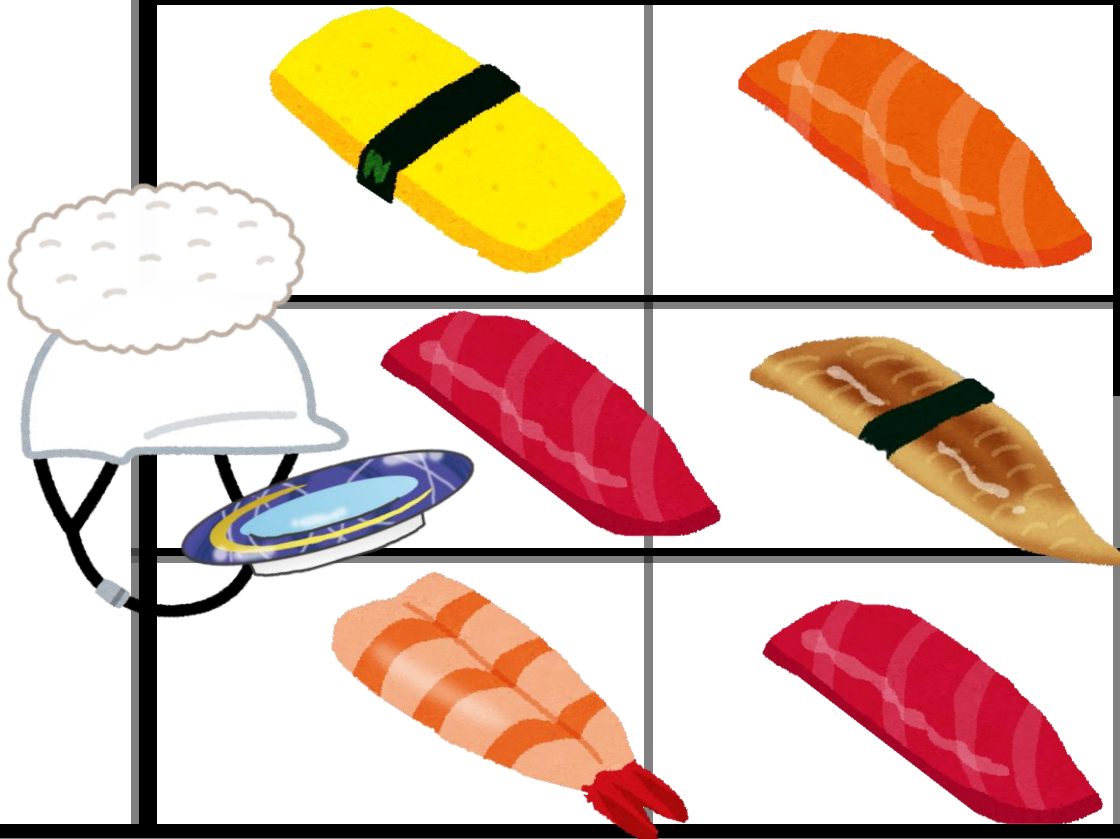


- 守備側のカウンターへの侵入を禁止する。

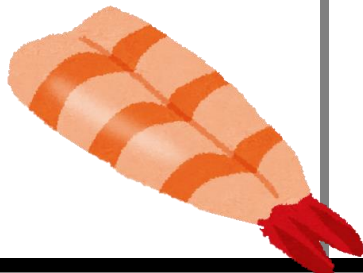
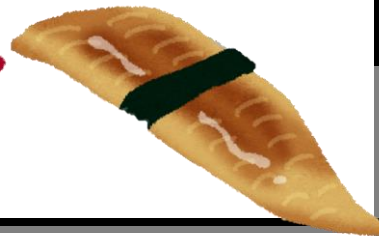
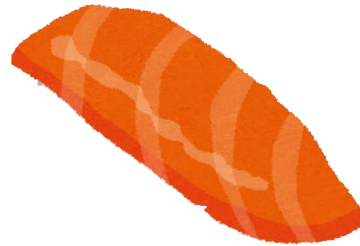
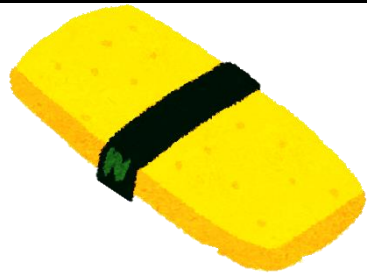
得点の方法

- ① 攻撃側のプレイヤーはカウンター内で皿を受け、自分がいるエリアに配置されているネタを手にする。
- ② 皿の上に自分が被っていたシャリ、手に取ったネタを重ね寿司を完成させ、すし下駄に置く。
- ③ その際にチーム全員で「へいお待ち！」とシャウトすることで得点と認められる。

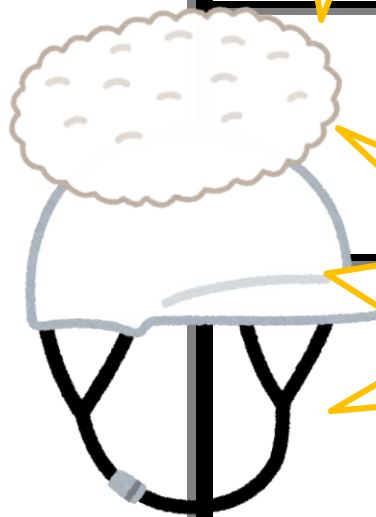
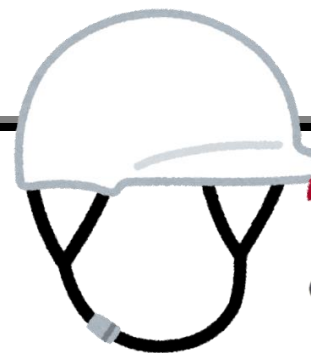
① 攻撃側のプレイヤーはカウンター内で皿を受け、
自分がいるエリアに配置されているネタを手にする。



② 皿の上に自分が被っていたシャリにネタを重ね、寿司を完成させ、すし下駄に置く。



③その際にチーム全員で「へい
お待ち！」とシャウトすること
で得点と認められる。



得点後の処理

- 板前はあらかじめ所持している「寿司カード」の中から、完成した寿司のカードをすし下駄に置いておく。
- 得点后、ネタをカウンターに戻し、シャリを被り直し、相手チームのプレーで再開する。

反則

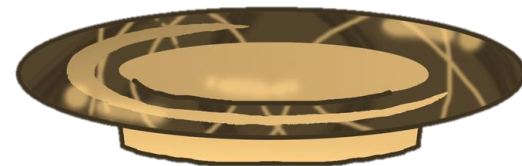
- 攻撃時に厨房内で皿を落としてしまった場合、衛生管理不足と見なし、**反則として1点減点**となる。
- 反則の際は板前が注意を与える。板前は各チームの反則数を記録しておく。



お皿は大事に
扱いましょう♪

ボーナスタイム

- 前後半のそれぞれ3分間、「**黄金の皿ボーナスタイム**」を設ける。
- タイミングは大將の裁量に委ね、大將が黄金の皿を厨房内に投入する。
- 黄金の皿で完成させた寿司は**得点2倍**となる。



試合終了

- 試合終了を「アガリ」と呼ぶ。
- アガリの際は大将が湯呑を高々と掲げ、「アガリ！」とシャウトする。

アガリ！！



勝敗の決定

- 試合終了後の得点集計を「お勘定」と呼ぶ。
- 最終的な得点は「完成させた寿司の合計得点—反則による減点」で計算する。
- 得点計算にはすし下駄に置いてある「寿司カード」を利用する。
- 反則点は板前間での確認を行い、最終得点の多いチームが勝利となる。

すしタイムットの今後

- 世界ゆるスポーツ協会に登録
- 学校教育に導入（小学校、中学校）
→子どもを通して親にも周知
- 海外進出（寿司の認知度を活かして）

すしタイムットの可能性

- 健康増進→医療費の負担減る
- 魅力発信→宇都宮ブランドの向上
- 市民のアイデンティティの醸成
- グッズ販売



すし
タイム
メット

最後に

～これからの
すしタイムット～



これからのすしティメット

- 「市民の健康増進」と「隠れた魅力発信」を目的に、宇都宮ならではのご当地ゆるスポの提案をした。
- スポーツを作り上げることの大変さを知った。
(コート広さ、ルールの取り決め...)
- ぜひ多くの人に『すしティメット』をプレーしてもらい、みんなでより良い『すしティメット』を作り上げて行きたい。



あがり
(完)

ご清聴ありがとうございました！