



「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 スポーツチーム

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

発表の概要

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

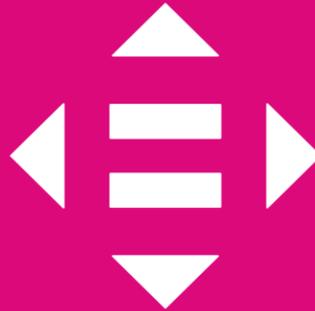
- 宇都宮ならではの「ご当地ゆる」スポーツの作成

SDGsとの関連

3 すべての人に
健康と福祉を



10 人や国の不平等
をなくそう



17 パートナーシップで
目標を達成しよう



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

宇都宮の魅力度

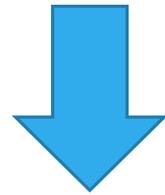
順位	市区町村	都道府県
1	函館市	北海道
2	札幌市	北海道
3	京都市	京都府
4	小樽市	北海道
5	神戸市	兵庫県
：	：	：

順位	市区町村	都道府県
10	日光市	栃木県
：	：	：
15	軽井沢町	長野県
16	那覇市	沖縄県
16	旭川市	北海道
：	：	：

宇都宮は100位以下...

新たな魅力発信の重要性

餃子以外の知られざる自慢や魅力を
発信



地域活性化



ご当地ゆるスポーツ

地域の隠れた自慢

×

スポーツ

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

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。



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 ティメット

すしタイムットのアイコン



すしタイムット用語集

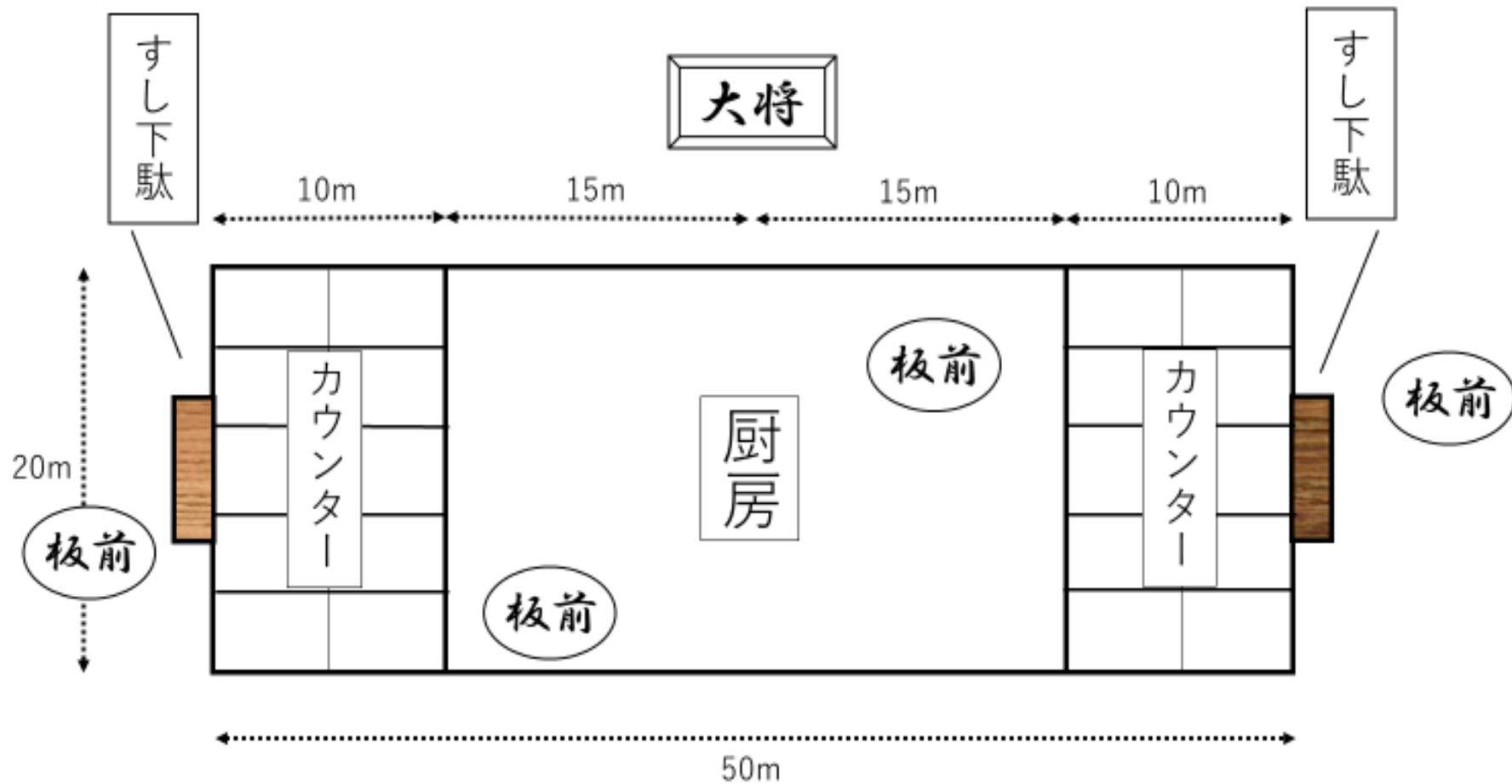
- 皿：フライングディスク
- カウンター：エンドゾーン
- 厨房：プレイングフィールド
- 板前：審判
- 大将：特有の役割

すしタイムットの概要

- 基本的なルールはアルティメットと同様。
- 通常のアルティメットと同様、1チーム7人編成とする。
- **寿司皿**（フライングディスク）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。



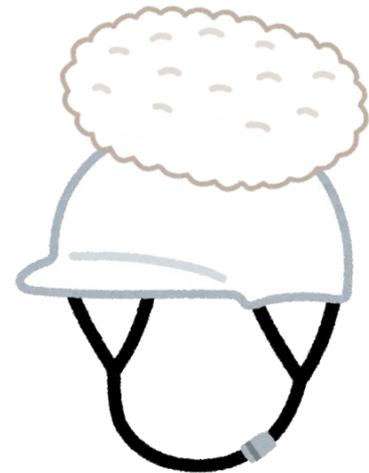
コート図



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！

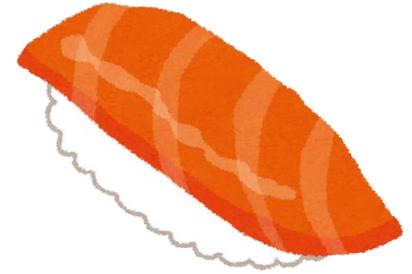


審判



- 通常のアルティメットでは審判を置かないが、カウンターに1人ずつ、厨房に2人の計**4人の板前**を配置する。
- 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



- ネタは、

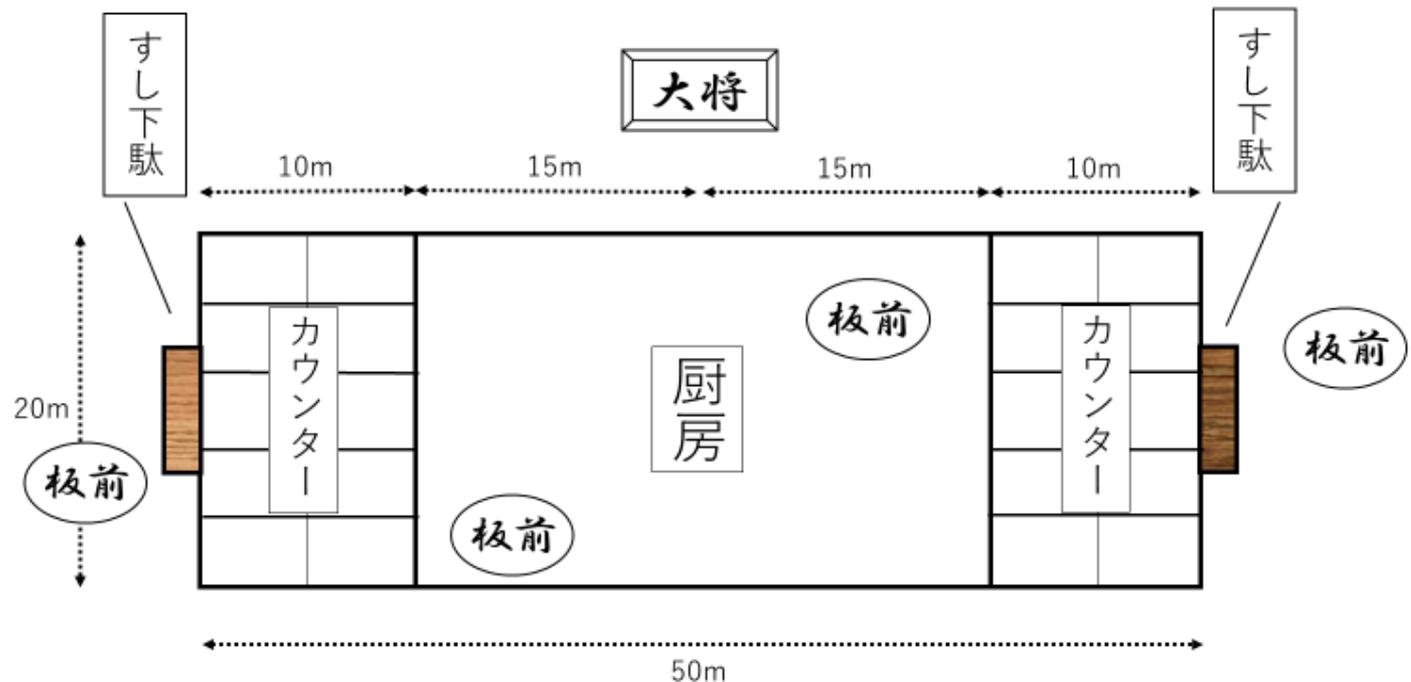
握りチーム：まぐろ、サーモン、エビ、たまご、あなご（子どもはハンバーグ）。

軍艦チーム：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。



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。

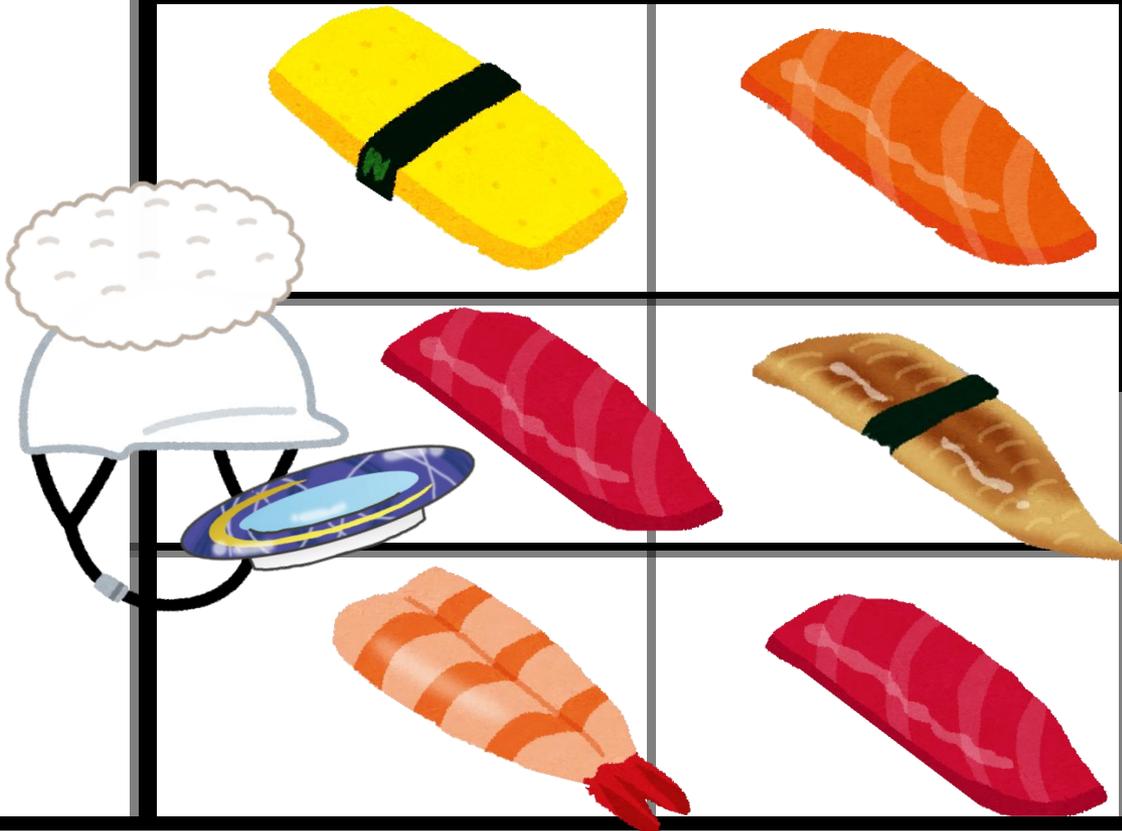
寿司とともに食べるガリは、
食事の間の「箸休め」の
意味があるんだ！



- 守備側のカウンターへの侵入を禁止する。

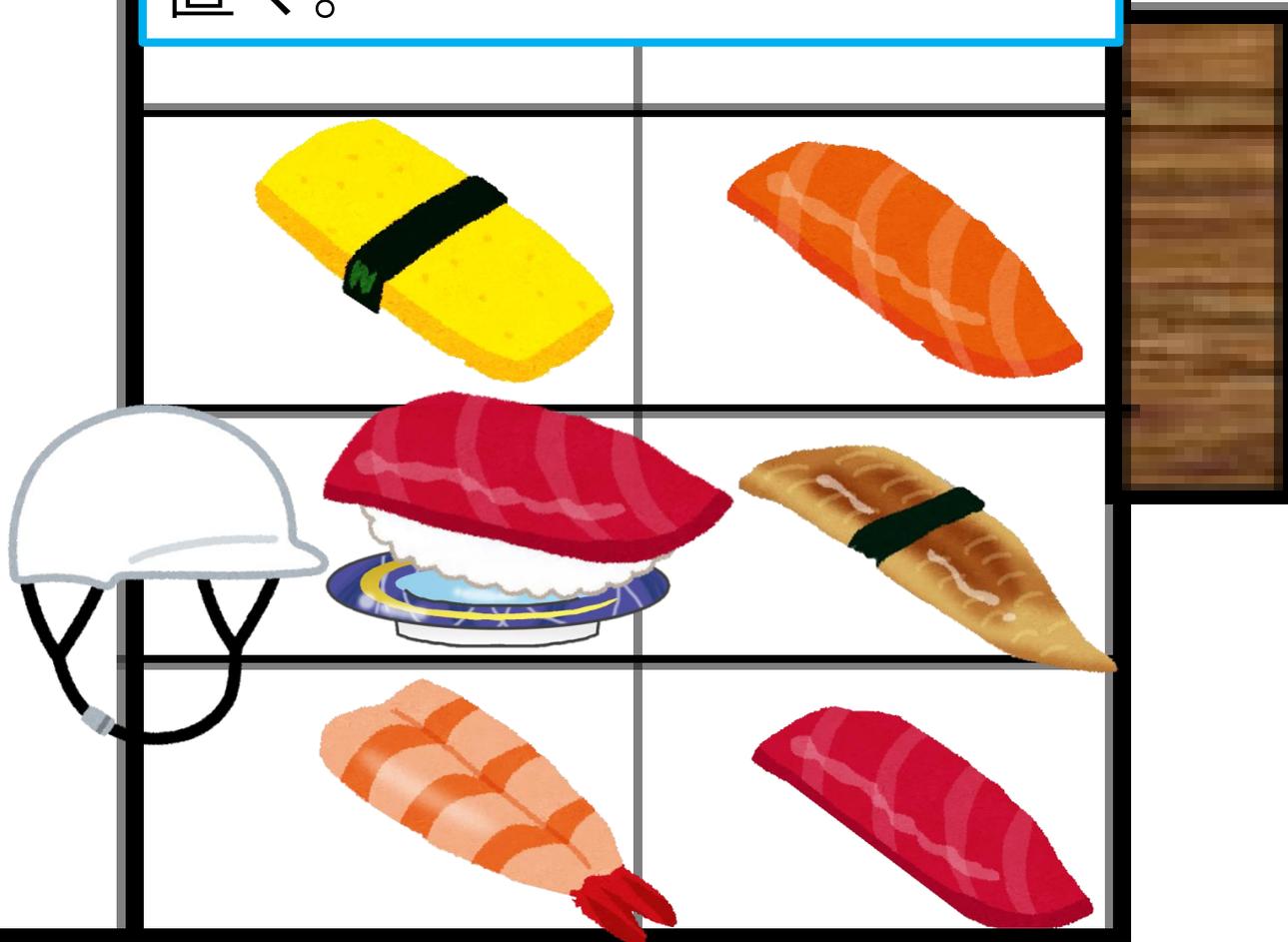
※イメージ図

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。

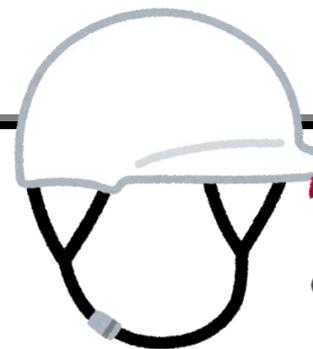


※イメージ図

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。



※イメージ図

反則

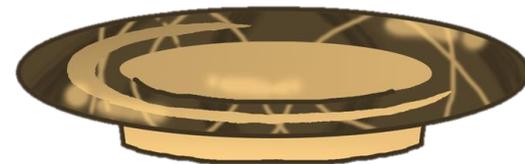
- 攻撃時に厨房内で皿を落としてしまった場合、衛生管理不足と見なし、**反則として1点減点**となる。
- 反則の際は板前が注意を与える。板前は各チームの反則数を記録しておく。



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。
- 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**
- **用具の貸し出し**（スポーツ振興課）



これからのすしタイムット

- 「市民の健康増進」と「隠れた魅力発信」を目的に、宇都宮ならではの当地ゆるスポの提案をした。
- ぜひ多くの人に『すしタイムット』をプレーしてもらい、みんなでより良い『すしタイムット』を作り上げて行きたい。



ありがとう
(完)

ご清聴ありがとうございました！