


知的所有権(著作権)登録願

発明・創作者氏名	カワ サキ アツ ヒト 川 崎 馬 人	協会使用欄 第 211591 号
現住所		
代理人住所 紹介者氏名		
発明・創作の名称 内容をあらわす名前	フライングディスクの個人総合競技「ディスクアスロン」	※登録継続 年登録日迄

1. 図面(絵)(写真を貼ってもよい。)(使用図も可)著作権に関するものは、こまかく文字で書いてもよい、写真、イラストや図の横に説明文を書いてもよい。ネーミングの場合は、「その由来からネーミング自体のデザイン、マーク、名前」を書く。

フライングディスク個人総合競技=ディスクアスロン=DISCATHLON の進め方

1. 各種目の内容、ポイント換算方法、具体例(A,B,C競技者とその記録)

No	種目名	ポイント換算方法(例)	A競技者		B競技者		C競技者	
			記録	ポイント換算	記録	ポイント換算	記録	ポイント換算
1	ディスタンス(遠投)	(記録)×1.0	120m	120×1.0=120ポイント	110m	110×1.0=110ポイント	130m	130×1.0=130ポイント
2	アキュラシー(正確性)	(記録)×8.3	10投	10×8.3=83ポイント	15投	15×8.3=124.5ポイント	12投	12×8.3=99.6ポイント
3	ディスクゴルフ(ゴルフ)	216-[(記録)×2.0]	50投	216-50×2.0=116ポイント	54投	216-54×2.0=108ポイント	52投	216-52×2.0=112ポイント
4	SCF(MTA=腾空時間とTRC=スローキャッチ間距離の複合種目)	MTA=(記録)×5.5	9.0秒	9.0×5.5=49.5ポイント	8.5秒	8.5×5.5=46.75ポイント	10.0秒	10.0×5.5=55ポイント
		TRC=(記録)×1.0	45m	45×1.0=45ポイント	40m	40×1.0=40ポイント	48m	48×1.0=48ポイント
		SCF=MTA+TRC		49.5+45=94.5ポイント		46.75+40=86.75ポイント		55+48=103ポイント
5	ディスクアスロン(中距離走)	216-[(記録)×0.4]	270秒	216-270×0.4=108ポイント	260秒	216-260×0.4=112ポイント	280秒	216-280×0.4=104ポイント
	総合ポイント			120+83+116+94.5+108=521.5ポイント		110+124.5+108+86.75+112=541.25ポイント		130+99.6+112+103+104=548.6ポイント
	総合順位			3位		2位		1位

*注意=各種目はWFDF(世界フライングディスク連盟)の公式ルールに従って行う

2. 競技方法

- 各競技者は上記No1~5の各競技を独立に一回だけ行う。
- 各種目の物理的な記録(時間、距離、投数)を、種目毎にそれぞれの計算式によってポイントに換算する。その計算式は各種目の物理的な記録がポイント化されることによって対等なレベルで比較・合算等が出来るように設定するものとする。(参考例=上表のポイント換算方法(例))
- その際コンディション(自然状況=風雨、競技スペースの広さ、等)や参加者の競技レベルの影響を考慮し、予想される平均記録、最低記録、最高記録、記録のばらつき(分散)等から、各種目毎に適切なポイント計算式を事前に設定するものとする。
- 各個人の全5種目のポイント合計を計算し、その合計ポイントの大きい競技者がフライングディスク個人総合競技「ディスクアスロン」の上位者とする。

3. 競技進行上の工夫

- 競技時間を短くするためには、競技者をいくつかのグループに分けて、同時に各グループが異なる種目を行い、その種目が終了後各グループが種目を入れ替わり、また同時に競技を行っていく、という進め方をすると良い。
- 唯一のタイムレースであるNo5(ディスクアスロン)競技を最後に残り、他の4種目を先に行い、その先行4種目の合計ポイントを計算しておく。そのポイントの差をNo5(ディスクアスロン)競技の時間差に換算しておき、前4種目の合計ポイントの大きい競技者から順番に、そのポイント差換算時間に応じた時間差をつけてディスクアスロン競技のスタートをしていく。そうすると、No5(ディスクアスロン)競技のゴールした順位がそのまま、本フライングディスク個人総合競技「ディスクアスロン」の順位となり、結果がわかりやすい上に、視覚的にも白熱した競技が展開され面白いものとなる。

一般紹介者

→上の囲みの中に記された事項は、本人が同日付までに創作し且つ実施しようとしたことを証明す

2. 創作・考案アイデアの要約 (うったえたいポイントを簡単に書く)

従来とは異なる、新しいフライングディスクの個人総合競技を考案した。

3. 従来の方法とその欠点 (従来はどうだったか? どういう欠点があったかを書く。左に図示してもよい)

- * 従来のフライングディスク個人総合競技は本アイデア5種目に加えて、フリースタイル(2人or3人でプレー)とDDC(2人でプレー)があったが、この2種目の成績はパートナーの技量が成績に大きく影響し、純粋に個人(1人)の成績を反映してはいなかった。
- * またこの2種目は順位でしか成績をつけることが出来ず、従来は他の5種目もそれぞれの順位をポイントに換算して総合の順位も付けていたため、物理的な記録(時間、距離、投数)を総合成績に直接反映することができなかった。
- * 従来は種目数が多く競技進行に時間が多くかかっていた(3日間)。また総合成績の結果も全種目が終了後計算結果が出るまではわからなかったため待ち時間が長く、競技途中での総合順位確認もできなかった。

4. 創作・考案アイデアの構成 (従来欠点を除くために、ここをこのように改良した、このような方法を見つけた、形をこう変えた、という特長を書く)

(文章や歌詞はタテ書きにしてもよい) ネーミングの場合は、なぜ、その名がよいかの説明文を書く。

(本提案の競技方法詳細は左頁を参照のこと)

- * 本提案は従来のフライングディスク個人総合競技の欠点(①複数人数でプレーする種目が含まれる ②順位のみで成績を決め物理的な記録を成績に反映できなかった ③競技進行に沢山時間がかかる。総合順位を決めるのにも時間がかかる)を除く為に以下の改良を行った。

①複数人数でプレーし、かつ順位でしか成績が決められない種目(フリースタイル、DDC)を排除し、一人でプレーする種目のみ採用した。これにより純粋に個人の成績を総合成績に反映できるようになった。

②陸上の近代5種/スキーの複合と同じように、物理的な記録(時間、距離、投数)をポイントに換算し、各種目の合計ポイントにより総合順位を決定する。これにより物理的な記録の良し悪しを個人総合競技の成績に直接反映できるようになった。

③従来は種目数が多く(7種目)競技進行に時間が多くかかった(予選—決勝実施の場合は3日間、予選無しでも2日間必要)。そこで本アイデアのように種目数を減らし(5種目)、また、それぞれの種目の試技を一回だけにすることにより、競技進行に必要な時間を大幅に短縮できるようになった(1日で終了可能)。

④最後にプレーする競技をタイムレースであるディスクアスロンとし、その前までに終了した4種目の合計ポイントの差をディスクアスロン競技の時間に換算しておく、前4種目の合計ポイント上位者から順番に、その時間差に応じてディスクアスロンのスタート時間を変えることができる(スキー複合競技の距離競技のように)。そうするとディスクアスロン競技のゴールした順位がそのまま個人総合の順位となるので、わかりやすい上に白熱した競技展開となり、視覚的にも非常に面白い競技となる。(従来は全種目終了後ポイントの計算が終わるまでは総合順位がわからなかった)この際、競技参加者は4種目終了時点で自分の順位を確認することが出来た上に、最終種目での記録の良し悪しが最終順位にどのように反映するかの目安を立てた上で最終種目をプレーすることが可能となる。

- * ディスカスロン(DISCATHLON)という名前はフライングディスクの個人総合競技を他の個人複合スポーツに近づけたということで、トライアスロン/バイアスロン/モダンペンタスロン(近代5種)などをイメージできるように、それらのスポーツの名前に入っているラテン語数字の末尾の語=[アスロン(ATHLON)]を採用し、フライングディスクの「ディスク(DISC)」と合わせて、「ディスクアスロン(DISCATHLON)」と命名した。

5. 創作・考案アイデアの作用・効果 (こういう方法や構造にしたから、こういう効果が生まれた…改良点から生まれる効果を書く。使い方まで書くと更によい)

- * フライングディスク個人総合競技を1人で行う種目だけにし、かつ物理的な記録(時間、距離、投数)をポイント化することにより個人の記録を総合順位に直接反映できるようになり、個人総合種目としての競技性が非常に高まった。
- * 種目数を少なく、かつ試技の回数を1回にすることで、競技進行に必要な時間が大幅に縮まった。(3日間→1日)
- * 最後にタイムレースを行い、かつスタート時間をポイント差に応じて変えることで、総合競技の最終順位が明確にわかるようになり、視覚的にも非常に面白い、白熱した競技展開とすることができた。