


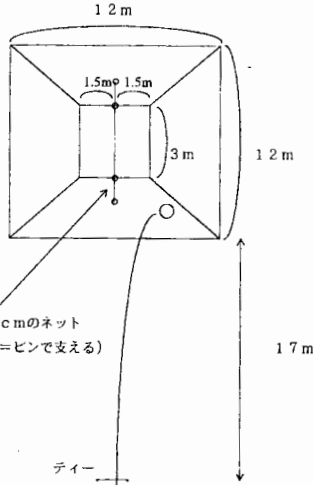
知的所有権(著作権)登録願

発明・創作者氏名	カワ サキ アン ヒト 川崎 篤人	協会使用欄 第 209197 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で行う陣取りゲーム「ディスクリング」	※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。

ディスクリング(DISCURLING)のやり方(ルール)

1. コート
(を上から見たところ)



長さ6m高さ90cmのネット
(を4本の支柱=ピンで支える)

ディー

2. 使用ディスク=フライングディスク 5枚×2(2色)=10枚

3. プレー人数= 1人対1人(1投毎に人が代われば5人対5人も可能)

4. ティーから1人づつ、交互にディスクを上枚づつ投げる。
1人5枚づつ、2人で計10枚投げたら1セット終了。
合計点が多いプレーヤーがそのセットに勝利する。

5. 試合は3セットマッチ(先に2セット取った方が勝利)or5セットマッチ(先に3セット取った方が勝利)で行われる。

6. 得点の仕組み

- ★ コートの得点エリアは上図のように台形部4カ所、長方形2カ所の計6エリアで構成される。
- ★ 台形エリアに最初に停止したディスクは2点(エリアに少しでもかかっていれば良い)
- ★ 長方形エリアに最初に停止したディスクは4点(エリアに少しでもかかっていれば良い)
- ★ 同じエリアに停止したディスクで2枚目以降は、得点が1点づつ少なくなっていく。
- ★ 後から投げたディスクが、先に停止しているディスクの上、または下に重なった場合、先に停止していたディスクの得点は後から重なったディスクのスロー側の得点に移動するものとする。後から投げたディスクの得点はそのまま加算される。

7. その他

- ★ コートの中央には長さ6m×高さ90cmのネットが張っており、プレーヤーはカーブスローあるいはローラー(転がし)などでディスクをこのネットに当て、止めることができる。
- ★ ネットの両側にコートがあるので、左右両カーブスローが出来るとそれぞれのコートをわらいやすい。
- ★ ネットに寄っかかり停止しているディスクを、後から他のコートへはじき出したり、ネットのそばに止まっているディスクの上にネットを利用してディスクを重ねて止め、下のディスクの得点を奪い取ることが出来る。
- ★ 得点差が大きく負けている方のプレーヤーは、終盤のスローで相手のディスクの上にディスクを重ねるか、相手のディスクを別のコートへはじき出すことにより、相手の得点を奪い取り、大逆転をすることが可能である。

8. スコアシートと記入方法

	先攻スロー	後攻スロー
セットを取ったプレーヤー名を○で囲む	川崎	高橋
一投づつエリアと得点を記入していく	1 LC 4	LC 3 2
何投目のスローか	3 LC 2	RC 4 4
得点経過	5 R 2	L 2 6
このセット終了時の得点	7 B 2	L 1 8
	9 F 2	F 1 10
	12 11	

B = BACK

L LC RC R

2 1 3 2

1 1 2 1 1

L = LEFT

B ②・1

RC

RIGHT CENTER

R

RIGHT

F = FRONT 一投づつ得点を○or□で囲んでいく

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る

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)

今までには無かった、フライングディスクを使って遊ぶ、対戦型の陣取りゲームを考案した。

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正式競技には、遠投・滞空時間・中距離走・的入れ・フリースタイル・バスケットのような種目・ゴルフ等があったが、本アイデアのような1人対1人の対戦形式、陣取りゲーム、のような種目は無かった。

* 従来のフライングディスクの種目は、記録を競うもの、ルールが複雑なもの、高度に訓練された技術・体力を競うものであり、非常に競技趣向が強かったが、本アイデアはゲーム感覚でフライングディスクの特性を楽しみながらプレーできる全く新しい種目(ゲーム)である。

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。

(本提案のゲームのやり方=ルールの詳細は左図を参照のこと)

* 従来のフライングディスクの種目には本アイデアと似ている物は無い。

* 本アイデアと似ているゲーム/スポーツとして「ダーツ」、冬季オリンピックで行われている「カーリング」等がある。これらと比べて本アイデアには以下の特長がある。

- ① ダーツは屋内、カーリングは氷上で行うが、本提案は屋内/屋外、どんな地面でもプレー可能。
- ② 本提案はダーツやカーリングと同じように高度に訓練された技術・微妙な感覚等を要し、競技的にもプレー可能である一方、ゲーム感覚で気軽に楽しんで遊ぶことも可能である。
- ③ ルールは簡単で陣取りのエリアが単純でわかりやすい。一方、陣取りの順序には相手との駆け引き等、適度な(簡単な)戦略を要すると同時に、一発逆転の可能性もあり、単純だが面白い。
- ④ 他のゲームでは味わえないフライングディスク特有の面白さ(感覚) = (浮遊感、左右に曲げるスロー、転がし等)を感じる事、と陣取りゲームが融合し、今までには無い新しい感覚のゲームを楽しむことが出来る。

* ディスカーリングという名前はフライングディスクにカーリングの面白さを取り入れたということで、両種目をイメージできるように「フライングディスク (FLYING DISC)」の「ディスク (DISC)」と「カーリング (CURLING)」を合わせて、「ディスカーリング(DISCURLING)」とつけた。

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の面白さ(浮遊感、カーブ飛行等)を、子供から老人まで誰でも気軽に、全く新しいゲーム(感覚)で楽しむことが出来る。

* また、フライングディスクの新種目として競技的にもプレーすることが出来る。