

# アルティメット競技の歴史とルールの変遷について

## The history of Ultimate and the change of its rules.

1K05A069  
指導教員 主査 倉石平先生

北川 裕彬  
副査 石井昌幸先生

### 第1章 序論

私は大学で新しいスポーツに挑戦したいと思いアルティメットを始めた。4年間プレーし、アルティメットについてさらに理解を深めたいと考えた。一方で日本国内でのアルティメットの知名度の低さにも注目したい。アルティメットの歴史を理解した上で、知名度の低迷という問題の解決策を考察する。

### 第2章 アルティメットとは

アルティメットは7人制のフライングディスク競技であり、フライングディスク競技の中で最も完成度が高いことから「アルティメット」と名づけられた。

ディスクを味方同士パスでつなぎ、相手のエンドゾーン内でパスをキャッチすると得点となる。身体接触やタックルは禁止されており、“Spirit of the Game”に則りセルフジャッジで行われる。本章でアルティメットの用語やルール、醍醐味を紹介する。

### 第3章 アルティメットの起源

アルティメットは、1968年にアメリカニュージャージー州で誕生した。シルバーは、カスの指導のもとフリスビーフットボールを始めた。また、シルバーはコロンビア高校にレクリエーションとしてフリスビーゲームを持ち込み、ルールを作った。この頃、正式にアルティメットという競技名が決定し、ワーモーとシルバーにより、the 1st Edition Rulesが作られた。

1970年半ば、シルバーによってthe 2nd Edition Rulesが作られ、初のルールブックとして発行され

た。これによりアルティメットは競争的なスポーツとして普及し、the 3rd Edition Rulesが作られた。

その後アルティメットは大学へと普及した。また、ステープル高校がコロンビアのルールを修正したthe 4th Edition Rulesを考案し、セルフジャッジについて初めて明記した。ゾーンディフェンスや新しいスローも誕生し、アルティメットが更に高度化した。1975年、ワーモーがHot Spotを考案するのに伴い、the 5th Edition Rulesが作られた。

### 第4章 アメリカ国内のアルティメット普及

1975年の東海岸キャプテン会議で、the 6th Edition Rulesが考案され、ワーモーのマスターディスクが公式ディスクとなった。またアルティメットのアメリカ全土への普及に伴い、5つの地区に分割され、統括組織としてUPAが設立された。さらにルール統一を目的にthe 7th Edition Rulesが作られた。

### 第5章 UPAの本格化

1982年UPAが初めてthe 8th Edition Rulesを発行し、試合形式が得点制に変更された。また1980年代には、UPAに新たに2つのDivisionが作られ、UPAが本格的な組織として成長した。しかしそうした競技人口の増加に伴い、試合が攻撃的になり“Spirit of the Game”の強調が求められた。

### 第6章 アルティメットの激化

1988年、the 9th Edition Rulesが制定され、カナダのUPA参入、Masters' Divisionの追加、ディスクラフトの公式ディスク化が決定した。また、ルー

ルの統一やアップデートを目的にSRCが設立された。

## 第7章 アルティメットの定着

1995年中盤以降、UPAの再構築、西部地区の分割、Division追加などにより、アルティメットはさらに人々に定着していった。また1990年代後半、UPAはITやインターネットの導入によりさらに登録選手数を増やし、2001年、アルティメットがWorld Gamesの種目となった。その後アメリカはジュニア世代へのアルティメット導入を進めた。

## 第8章 日本でのアルティメットの歴史

フライングディスクは1969年に日本に導入された。1975年にはJFAが設立され、翌年からは日本フライングディスク競技会が始まった。その後JFAはJFDAに改名された。現在日本国内でのアルティメットプレーヤーは3,000人を超える。

## 第9章 日本での今後のアルティメット普及についての考察

今後日本でアルティメットを普及させるために、小中学校から高校までの体育授業で、段階的にフライングディスクを導入することを提案する。

## 第10章 結論

アルティメットは皆が楽しめる娯楽として始まった。今後アルティメットを普及させていくためには、まずフライングディスクのもつ「誰でもディスク1枚で楽しむことができる」という長所を多くの子供達に広めていくことが第一歩となる。そのためにも、日本の体育授業でフライングディスクが導入されることが望ましい。今後も“Spirit of the Game”を尊重し、多くの人がアルティメットの楽しさを知ることが切に願う。