

THE  
Cling  
クリング

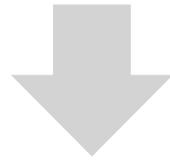
## 理念

国籍や老若男女問わず楽しく安全に  
体を動かし、スポーツを通して健康  
的な体づくりと健全な精神の育成、  
並びに地域社会の活性化。

# クリングの 開発に至った経緯

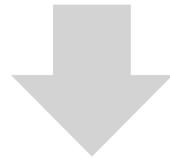
# 健康への不安

デスクワークによる体力の衰え・体調不良・免疫力の低下



## 生活改善… 食事？運動？

簡単に変えられる食生活だけでは限界がある



## 運動不足の認識・どういう運動がいい？

一人だと続かない・一般的なスポーツの敷居が高い

# スポーツの種類

## プロスポーツ

野球・サッカー・バスケットボール・バレーボール  
ラグビー・フットボール・水泳・体操・柔道・剣道  
トライアスロン・スキー・ロードレース etc.

## ニュースポーツ

ビーチボール・スカッシュ・パークゴルフ・ゲートボール  
フットサル・ドッチボール・セパタクロー・ペタンク  
インディカ・カバディ・タスポニー etc.

# スポーツ産業

## やる

### 伝統スポーツ

相撲など

### プロスポーツ

野球・サッカーなど

### アマチュアスポーツ

草野球・同好会など

### 障害者スポーツ

ブラインドサッカーなど

### 部活動

学校教育・社会人サークル

## 見る

### 会場観戦

ドーム・スタジアムなど

### テレビ放送

地上波・BS など

### 有料チャンネル

Abema・DAZON など

## 支える

### 国際支援

オリンピック・ワールドカップなど

### 地域支援

全国大会・地方大会など

### 社会支援

市営スポーツジム・助成金など

### 雇用支援

協会団体・社会人チームなど

### 金銭的支援

スポンサーなど

# スポーツ産業の問題点

## やる

- ①プロ化に伴う  
参加人口の減少
- ②スポーツの本質  
「気晴らし・楽しさ」  
を重視しない  
利権重視な活動

## 見る

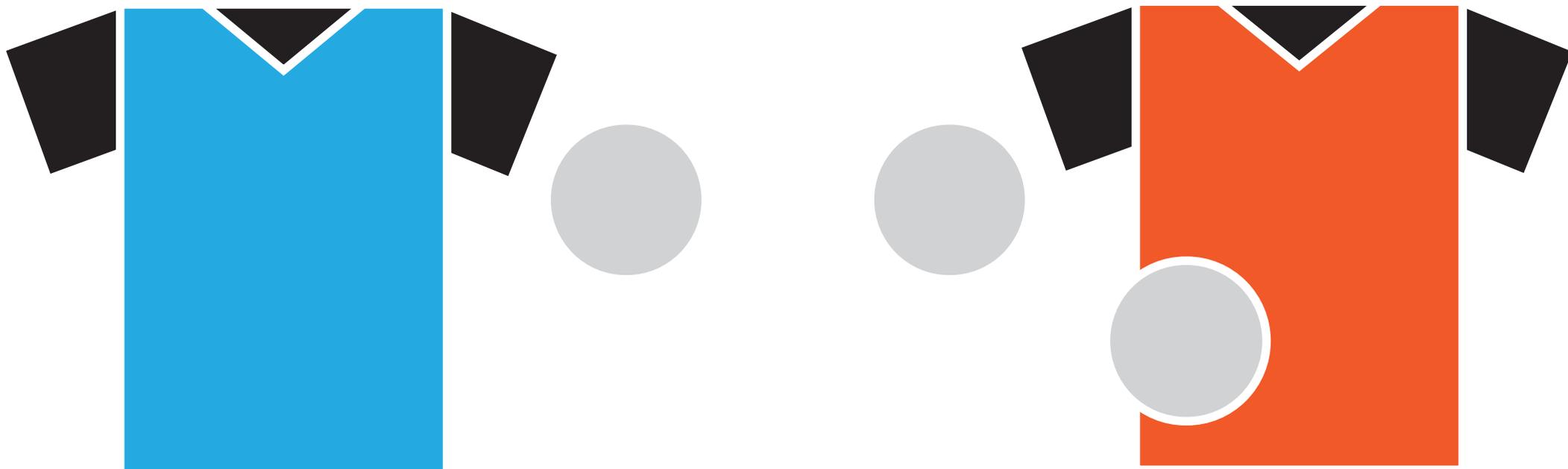
- ①プロ化に伴う  
観戦人口の減少
- ②有料化することで  
さらに間口を狭める
- ③ルールの複雑化

## 支える

- ①利権・利益主義
- ②効果の出ない国策
- ③選手を尊重しない  
会社・団体の活動

**クリングとは**

# マジックテープボールと ベストを使ったスポーツ



① **全ての人が参加できる**

② **心身が健康になる**

③ **コミュニケーションツール**

# ① 全ての人に参加できる

- 専門的な知識がいらぬい
- 年齢、性別、身体的制限にとらわれぬい
- 安全性が高くケガをしにぬい
- 一般のスポーツに比べて費用が掛かぬい

# 代表的なスポーツとの比較

## サッカー

世界参加人口：約2億5千万人

国内参加人口：約750万人

国内プロ選手数：約17万人（約2.25%）

国内プロ選手平均年収：約2100万円

選手生命：平均27歳まで

必要経費：（学生）6年間400万円程度

（施設）年間約2億円

## クリング（以下数字は想定）

世界参加人口：約4億人以上

国内参加人口：約1億人

国内プロ選手数：約1億人

選手収入：大規模大会入賞者に賞金

選手生命：制限なし

必要経費：（学生）6年間8万円程度

部活動費月1000円と計算した場合

（施設）年間20万円程度

年1回道具を新調する場合（20人分）

## ②心身が健康になる

- **運動を継続するキッカケづくり**  
(一人だと続かない、ただ走るだけだと退屈などを解決)
- **日常的にストレスを感じている**

**運動不足の社会人に運動の機会を提供**

## ②心身が健康になる

- **自分たちの目的にあった遊び方ができる**

子供・高齢者・障害者などに合わせた無理のないルール設定

健康維持・基礎体力向上など目標・目的に合わせたルール設定

- **運動強度を自由に設定できる**

プレイ人数が多い場合やプレイ範囲が狭いと運動強度が低い

プレイ人数が少ない場合やプレイ範囲が広いと運動強度が高い

## ③ コミュニケーションツール

- **スポーツに重要な競争意識を刺激するゲーム性**
- **スポーツに重要な協力意識を刺激するルール作り**
- **プレイを通してコミュニケーションや  
世代を超えた交流を実現する**

# クリーニングを応援する メリット

① **富山発祥のスポーツを応援**

② **親和性の高いコンテンツ**

③ **社会・地域への高い貢献度**

# ① 富山発祥のスポーツを応援

- 富山県から新しいスポーツを発信

地元と住民を応援するキックケ作り

- 全国大会を発祥地である富山で開催し

地元経済を活性化

## ② 親和性の高いコンテンツ

- **地元企業や地域とのコラボレーションなど**
  - 1 **イベントに留まらない柔軟なコンテンツ**
- **競技自体が自由度の高い設計なので**
  - 運動・健康以外の課題解決にも繋がる**

## ③ 社会・地域への高い貢献度

- **SDGs など社会的課題への対応**
- **全国に地元チームを作ること  
使われていない公共施設の利用促進や  
地元への興味関心を深めるキッカケ作り**

# クリングのルール

# ルール

## ●カウントアップ（公式ルール 1）

概要：チーム戦によるトーナメントバトル（制限時間 1 ～ 1 分 30 秒）

ポイント：1 位 1 0 ポイント、2 位 5 ポイント、3 位 3 ポイント、4 位～8 位 1 ポイント）

ルール：ボール所持は 1 個、くっついたボールは取れない、ボールエリアは投げ・くっつけ禁止、  
多くくっつけたチーム勝利

補足：同点の場合は代表者 1 名 3 0 秒間によるポイント対決し勝利するまで繰り返す

## ●デーモンクリア（公式ルール 2）

概要：デーモンチームを全員場外するまで（時間制限 4 分）のチームアタック

ポイント：勝利で 2 ポイント、タイムアウトで 1 ポイント、デーモンチームが勝つとデーモンチームに 4 ポイント

ルール：ボール所持は 1 個、デーモンにタッチされると場外、デーモンにボールをくっつけるとデーモン場外

補足：総当たり戦を推奨

## ●チェックメイト（公式ルール 3）

概要：チーム戦による総当たり or トーナメント戦

ポイント：勝利で 2 ポイント

ルール：ボール数は対戦人数 x 2 個、相手チームのキングにボールをくっつけたチームが勝利

補足：キング役は開始前に審判に報告

# ルール（例）

## ●サーキット 参加人数 2 人 【運動強度：高】

円の外側を 2 人が回りながら玉を多くくっつけた方が勝ち

円の中に予備の玉を置いておく。円のなかにはボールを投げてはいけない

## ●サドンデス（チーム戦可能） 【運動強度：中】

玉をくっつけあい最後まで生き残った人（チーム）が勝ち

追加のルールを増やすことで運動強度を高めたり、エンターテイメント要素を高めたりできる

例）障害物を置きサバイバルゲーム風 など

## ●ラビット 参加人数 2 人～（チーム戦可能） 【運動強度：高】

逃げる人対それ以外で背中にある指定数の玉を全てとられたら終了

生き残った累計時間が多い人が勝ち

## ●プリズン 参加人数 2 人～（チーム戦可能） 【運動強度：中】

看守が 1 人以上、それ以外は脱獄した囚人

看守が玉を 1 つもち囚人に玉をくっつける。最後まで逃げ延びた囚人の勝利

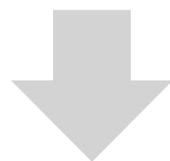
# ルール（例）

- **ブラインド 参加人数多数～ 【運動強度：低】**  
目隠しをし仲間からの声援で敵の位置を把握する（鈴などでも OK）  
相手に玉をくっつけたほうが勝ち
- **メロディ 参加人数 2 人～（チーム戦可能） 【運動強度：低】**  
音楽が流れているときだけ移動可能、音楽が止まったら移動禁止  
玉をくっつけられると場外、最後まで生き残った人（チーム）の勝ち  
※移動禁止以外にも音楽が流れているときはスキップ限定などでも OK
- **コネクト 参加人数 2 人～（チーム戦） 【運動強度：低】**  
各チーム玉は 1 個で玉を持っている人は移動できない  
先に相手チーム全員を場外にすれば勝利
- **キャッチ 参加人数 2 人～（チーム戦） 【運動強度：低】**  
ボールを投げる人とベストでキャッチする人の距離を徐々に離し  
離れてもボールをキャッチ出来たほうが勝利

# 今後の展開

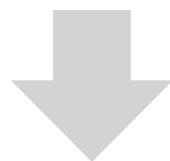
# 1. 体験会の開催・アンケート収集

(教育機関・行政・企業・スポーツ団体)



# 2. メディアとの協力・CF やスポンサー募集

メディアを通して認知を広げる・CFなどで運営開発資金調達

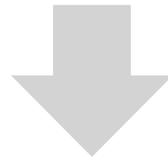


# 3. 任意団体の設立・運営体制の強化

公式団体を発足・グッズ生産ラインの強化・広報活動強化

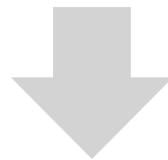
## **4. 地域大会・企業大会の開催**

健康活動及び地域活性化・企業のイメージアップと広告展開



## **5. 持続可能な運営のための取り組み**

グッズ制作の業務委託による雇用促進や慈善活動の強化



## **6. 全国・世界的に活動を展開**

全ての人に健康・運動・地域への貢献のキッカケに