



2018年11月20日

競泳日本代表選手 使用率 No. 1 モデル 2019年度 競泳用水着「GX・SONIC IV」デビュー

ミズノは、国際水泳連盟（FINA）承認の競泳用水着「GX・SONIC IV（ジーエックス ソニック フォー）」を、全国のミズノスイム品取扱店で2019年1月11日から順次販売します。

「GX・SONIC」シリーズは、水の抵抗が少なく推進効率が良いフラット姿勢の維持をサポートする競泳用水着で、2013年発売以来、競泳日本代表選手使用率 No. 1*¹ を獲得している人気モデルです。

本モデルは、太もも後面の筋肉（ハムストリングス）のサポート力を高めた新構造を採用し、フラット姿勢の維持とキック動作のサポート力を高めています。さらに、新たに開発した生地が水の流れをスムーズにすることにより、水中での表面摩擦抵抗を従来品（GX・SONIC III）と比べ約2.6%低減（東洋大学調べ）しています。

*1 2013年～2018年の競泳日本代表選手の使用率（ミズノ調べ）

「GX・SONIC IV」の販売目標は、20,000枚（発売から1年間）です。

〈小堀 勇気選手 コメント〉

「フラットな姿勢を維持することができ、よりキックもうちやすくなりました。この水着とともに、世界と戦っていきたいと思います。」

〈池江 璃花子選手 コメント〉

「疲れた時に ” 身体が動くか ” をポイントにしています。今回、新たに追加されたサポート機能はキック力が維持されるイメージなので、レース終盤の武器になってくれると思います。」

この新たな武器と共にさらに進化していきたいと思います。」

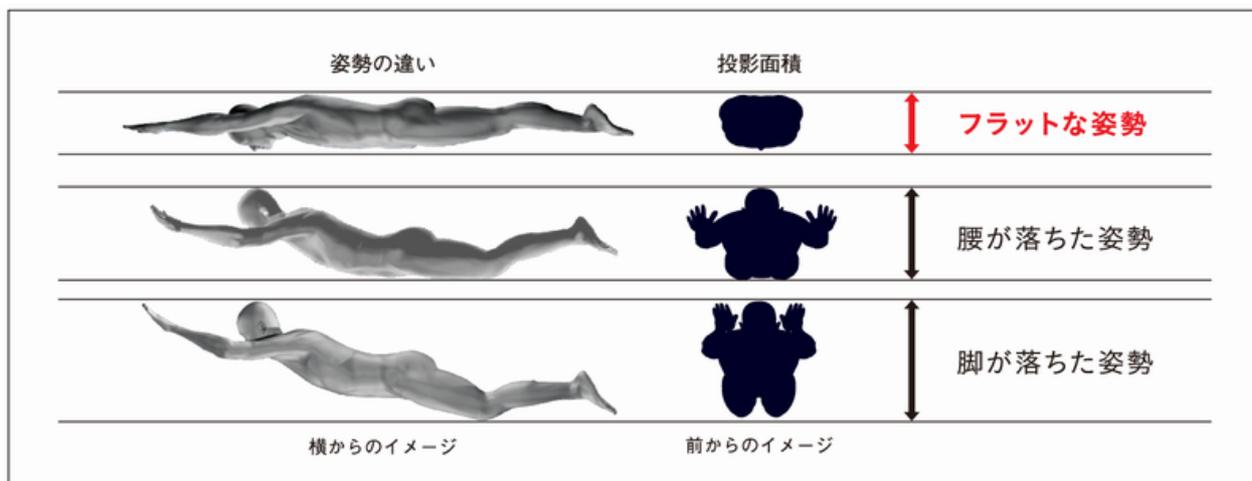


（左）小堀 勇気選手（ミズノ所属） （右）池江 璃花子選手（ルネサンス所属）

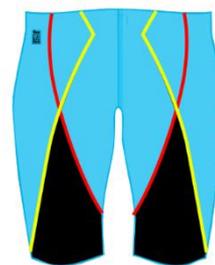
「GX・SONIC IV」の特長

■フラット姿勢の維持とキックのサポート力を高めた競泳用水着

水泳時は、腰を高い位置に保ち水面に対してフラット姿勢をとることが、水の抵抗が少ない推進効率の良い泳ぎにつながります。また、キック時に脚を内旋しながら蹴り出すことでより前方向への推進力を得ることができます。



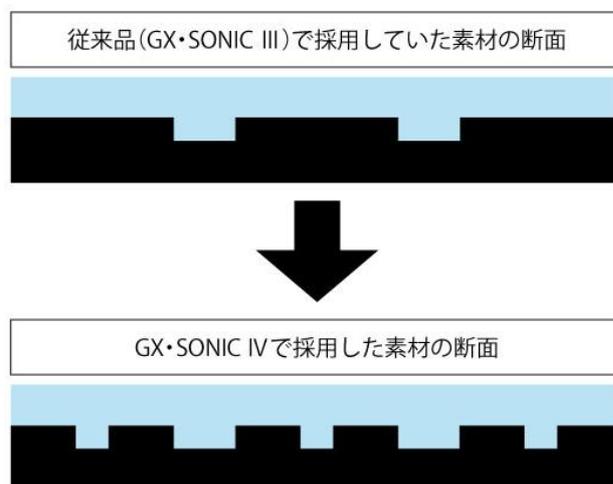
「GX・SONIC IV」の太もも背面部には、腰部から太もも部かけてクロス状に配置したテンションの高い素材と生地が二重構造の新たな姿勢サポート構造『SONIC LINE DESIGN -X (ソニック ライン デザインクロス)』を採用することでフラット姿勢の維持をサポートします。さらに、クロス状に配置したテンションの高い素材により、効率のよいキック動作につながる脚部の内旋をサポートします。



GX・ Rの背面

■さらなる速さを追求した新しい生地を開発

従来品 (GX・SONIC III) で採用していた水着表面が凹凸構造の布帛素材『SONIC LIGHT RIBTEX (ソニック ライト リブテックス)』の凸部に、細い溝を配置した新布帛素材『SONIC LIGHT RIBTEX II (ソニック ライト リブテックス ツー)』を新たに開発しました。凸部に細い溝を配置することで、水の流れがよりスムーズになり^{※2}、水中での表面摩擦抵抗が従来品と比べ約 2.6% 低減しました。特に抵抗のかかりやすい入水時やターン時の初速維持を追求しています。



※2 細かい溝が生地表面の乱流を打ち消す効果があると言われています

記

商 品 名	GX・SONIC IV ST	GX・SONIC IV MR
品 番	男性：N2MB9001 女性：N2MG9201	男性：N2MB9002 女性：N2MG9202
価 格	男性：24,500 円（税込み 26,460 円） 女性：36,000 円（税込み 38,880 円）	
カ ラ ー	ブルー	
サ イ ズ	2XS/XS/S/M/L/XL	
素 材	<p>男性：</p> <p>ソニックライトリブテックスⅡs：ナイロン 62%・ポリウレタン 33%・ポリエステル 5% ソニックライト HP：ナイロン 66%・ポリウレタン 34% ソニックライトリブテックスⅡ：ナイロン 65%・ポリウレタン 35%</p> <p>女性：</p> <p>ソニックライトリブテックスⅡs：ナイロン 62%・ポリウレタン 33%・ポリエステル 5% ソニックライトリブテックスⅡ：ナイロン 65%・ポリウレタン 35% ソニックライト US：ナイロン 68%・ポリウレタン 32%</p>	
原 産 国	中国製、日本製	
発 売 日	2019 年 1 月 11 日	
目 標 数	20,000 枚（発売から 1 年間）	

（お客様のお問合せ先）

ミズノお客様相談センター TEL：0120-320-799