

20 年前のオリエンテーリングのコースと現在のコースを見ると形が違う。なぜ？

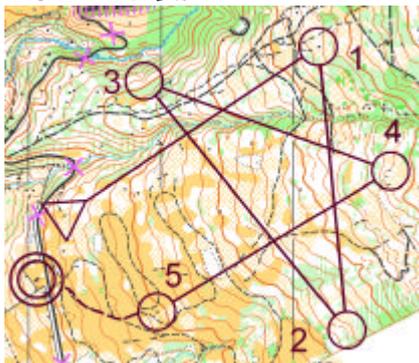
## クロスするコース

1980 年代のオリエンテーリングコースはスタートからフィニッシュまでのコースの形が、円形を基本に設定されていました。基本的にレグ線がクロスしないようなコース設定がなされていました。



1980 年代風コース設定（円形コース）  
（コース距離 1220m）

ところが 2006 年現在、M21A 以上のコースではレグ線がクロスしないコースのほうが少なくなっています。それはなぜでしょうか？



2000 年代風コース設定（クロス設定）  
（コース距離 2000m）

## 1980 年代のコース

1980 年代、コースは円形に組むことが一般的でした。その理由は 2 つありました。

（理由 1）

パンチを順番に行った人が最も速い回り方ができるようになっていました。意図的にパンチを順番に行わない人が

有利にならないように設定しました。

当時パンチングシステムはチェックカード方式が主流でそのほかにもクレヨンチェック方式、ハンコチェック方式などがありました。いずれも通過証明ですが時間情報がありません。そこですべてのコントロールを巡る組み合わせの中で、最も速い巡りかたをコースとして設定するようにしていたのです。

こういったチェックカード方式の大会でもクロスするコースが時々ありました。しかし、その時は主催者側がコントロールに監視員を置き、やってくる選手のコントロールカードをチェックしていました。選手がコントロールの通過順で不正を行わないように監視していたのです。

しかしながら、こうしたチェックを行ってまでクロスコースを提供することは、大掛かりであることから、あまり採用されていませんでした。全日本大会の選手権クラス、公認大会の最長クラス、学生選手権の男子選手権などで行われていた程度です。

（理由 2）

オリエンテーリング参加者が非常に多く、人の流れに逆らって小径などを逆走することが難しかった。

1970 年代はオリエンテーリングがブームに乗っていた時期でした。東京近郊の徒歩 0L 大会では 1 万人近くの人が参加したと聞きます。

1983 年に開催された千葉での全日本大会では個人クラス参加者が 3,000 人を超えました。

この人数の参加者をスタートからフィニッシュまでスムーズに流すためには、コースを円形にレイアウトして、小径など走る、歩く人の向きを一方にしておく必要がありました。

## 少人数大会時代のコース

時間が流れてオリエンテーリングのコース事情も変わってきました。2000 年代に入り、大規模大会が開催されなくなってきました。参加人数が少なくても大会の採算が確保できるようになったという背景もあります。

小規模大会では、コース上の混雑を

考慮する必要がありません。小径などを走る、歩く人の向きを一方にする必要が無くなったのです。

## 革命を起こした電子パンチ

2000 年代に入ると、電子パンチ方式を使う大会が増えてきます。現在のところ EMIT 社方式と Sport Ident 社方式が主流となっています。この電子パンチ方式がコース設定に関しても革命を引き起こしました。

電子パンチでは、通過場所の記録と同時に通過時間が記録されます。このため、コースを順に回らなければ失格判定を出すことが可能になりました。

これにより、1980 年代のコース設定の鉄則と言われた「パンチを順番に行った人が最も速くなるようなコース」という制約が無くなり、コース設定はいくらでもクロスできるようになりました。



電子パンチ使用シーンの一例。

（世界選手権 2005 愛知スプリント決勝）  
手に持つ電子カードに通過情報を記録する。カードをユニットにはめ込むだけで通過情報が記録される。ちょうど JR の駅改札で使われている電子定期券のような感じ。

## クロスでより楽しいコースを

実際にオリエンテーリングのコースを組んでみると判りますが、クロスしたコースのほうが楽しいコース設定ができます。

一般的に日本でオリエンテーリング

に使用されるテレインは周囲を道路で囲まれた、限られた範囲です。普通にぐるりと丸くコースを作ると、道など何らかの線状特徴物に沿ったレッグ（区間）がいくつもできてしまいます。このようなレッグは上級者にとっては物足りないと感じられます。

よりチャレンジングなコースを求める参加者の要求に応えるような高難易度のレッグを用意するために、テレインの回り方に制約を課さず、テレインを自由自在に使ったコース設定を行います。このように面白いレッグを組み合わせた結果として出来上がるのがクロスしたコースとなります。

電子パンチを導入した大会では、もはやクロスコースに対して何の制約もありません。コースにクロスを取り入れて、参加者が面白いと感じるコースを提供していただきたいと思います。

### クロスでコース距離 1.5 倍

クロスコースにすることによって、円形コースに比べて、コース距離を延ばすことも可能になります。

前ページに同じ地図・同じコントロール位置を使ったコースの例を掲載していますが、このようにクロスを活用することで、コース距離を最大 1.5 倍にまで延ばすことが可能です。

### 2-Map イベントも容易に

電子パンチの出現は、2 枚の地図を使用した 2-map 競技も可能にしました。

多くの大会では競技開始前にコントロールディスクリプション（ポスト位置説明）が配布され、そのときにすべてのコントロール番号が公開されることが多いです。

2-map 競技では 1 枚目の地図で競技している途中に偶然 2 枚目の地図で指定されているコントロールを見かけることもあるでしょう。コントロール番号も判っていますから、これは自分がこれから回るべきコントロールだということも判ります。

コントロールは地図に指定された順番の通りに回ってこなくてはなりません。しかしながら従来の紙パンチ方式なら、ここで不正を行うことができずしてしまいます。ここで所定の欄にマーキングをしてしまっ、2 枚目の地図ではこのコントロールは不通過で競技してもバレません。

しかし電子パンチを使用した競技で

すと、通過時刻がカードに残るため、コントロールの通過順までチェックされ、不正を行えばすぐに判ってしまいます。

このように電子パンチを使うことで 2-map を使用した競技運営を行うことが技術的にも可能になりました。

### 狭いテレインを有効活用

このように、クロスコースと 2-map を最大限に利用することで、同じテレインを使っても提供できるコース長が飛躍的に長くできるようになりました。

$$1.5 \times 2 = 3 \text{ 倍}$$

元々、広大なテレインを確保することが難しい日本の国土事情に応じて、クロスコースが多く採用されるようになりました。

この 2-map 方式を最大限利用したのが 2004 年 11 月に開催された JOA 公認大高緑地大会でしょう。

名古屋の大高緑地公園は都市公園としては広い公園ですが、オリエンタリングのテレインとしては決して広いとは言えません。そんな大高緑地で JOA 公認のモデル大会が開催できたというのは、クロスしたコースレイアウトと、2 枚の地図を使用したからです。こんな運営が可能になったのも電子パンチのおかげ。20 年前ならとてもこのような大会運営は考えられませんでした。

### 究極！ バタフライループ

クロスコースの究極の形はバタフライループと呼ばれるものでしょう。

オリエンタリング競技を行うとど

うしても発生してしまう追走（パンチング）を断ち切るため、いろんなコース上の工夫があります。バタフライループもそのひとつです。

コースの途中で A ループと B ループを設け、これを両方巡るコース設定にします。どちらのループを先に巡るのかは地図に示されていますが、ランナーごとに異なっています。

バタフライループ区間にやってきた集団（パック）はここで 2 分されてしまいます。

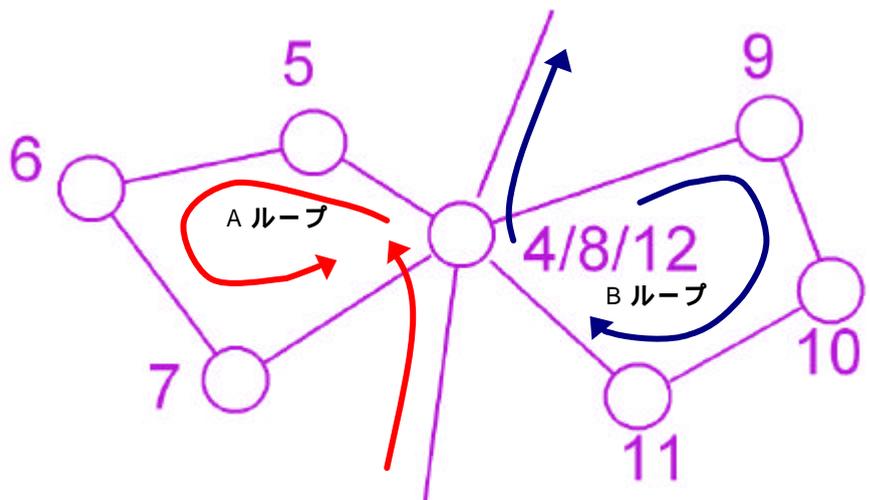
バタフライループでの特徴は、その基点となるコントロールを実に 3 回もパンチを行うことです。周囲のコントロールとの時間関係を記録することで、きちんとループを巡ってきたかが判ります。まさに E カード時代ならではのコース設定です。

### 高精度地図との相性も良い

最近の地図作成の傾向として、テレインを狭く限定して地図を高精度にしている場合があります。こうして作られた狭い地図の範囲をクロスコースで有効活用するのが今のオリエンタリングコースの流行となっています。

なぜこのような地図作成の傾向にあるのでしょうか？ そこにも技術の進歩の影響があるのです。次号で詳細に解説します。

（木村佳司）



バタフライループを取り入れたコースの一例  
最初は A ループを回って、次に B ループを回る。  
どのループが先かは人によって違う。