イベント報告

霧ケ峰ロゲイニングのひみつ

木村佳司

霧ケ峰ロゲイニング 2012　2012 年 7 月 8 日 長野県諏訪市霧ケ峰高原

毎年人気の霧ケ峰ロゲイニング。そのカラクリを仕掛け人が語る。

2012 年 7 月 8 日（日）長野県諏訪市
霧ケ峰ロゲイニング2012

霧ケ峰ロゲイニング参加者
毎年多くの笑顔が広がる

2012 年も多くの参加者を集めた霧ケ峰ロゲイニングのスタート

霧ケ峰クオリティ

霧ケ峰ロゲイニング大会も 5 回を数えた。毎年、同じ場所、しかも交通不便な場所で行われるにも関わらず毎年 200 名以上の参加者を集めている。それほど大規模な広報をしているとは言えない霧ケ峰ロゲイニングが、毎年これだけの参加者を集めているのは、リピータの存在が大きい。

ではリピータ達は霧ケ峰ロゲイニングの何を魅力的に感じてくれているのだろうか。それはもちろん霧ケ峰というフィールドが持つ美しさや楽しさだ。

しかし実は競技自体の品質も高いレベルを保つ努力をしている。

参加者があまり強く意識しないかもしれないが、この品質が霧ケ峰ロゲイニングのリピータ獲得に役立っていると私は思っている。

これらの一連の品質を自称「霧ケ峰クオリティ」と呼んでいる。

- 霧ケ峰ロゲイニング特別ルール
- ロゲイニング専用地図
- 電子カードの利用
- 自立式コントロールフラッグ
- コントロール数と配点方法
- コース設定
- スポットとなるエリアの設定
- 写真の収集と提供
- アフターロゲイニング

霧ケ峰ロゲ特別ルール

霧ケ峰ロゲイニングでは、他の競技会と違う特別ルールがある。これは霧ケ峰高原というフィールドを適正に使用するために、参加者に必ず守ってもらうルールである。霧ケ峰クオリティの競技会を継続するために。

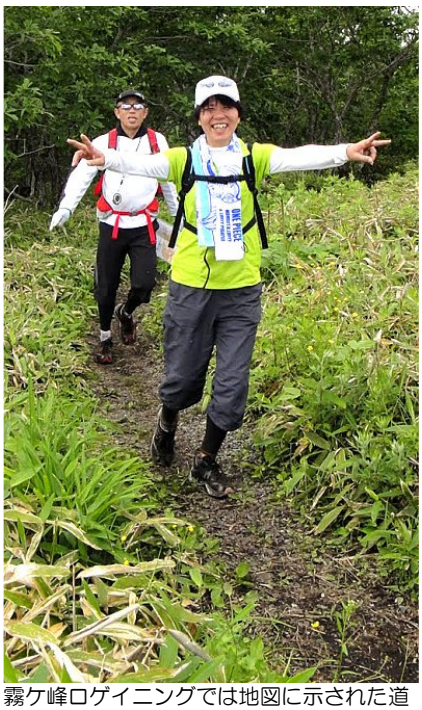
- 道と立入可能の表記がある範囲以外は立入禁止
- 木道は走行禁止
- 指定遊歩道は走行禁止

道と立入可能の表記がある範囲以外は立入禁止

つまり、ヤブコギ禁止。霧ケ峰高原の競技範囲の多くは保護区になっている。遊歩道を離れることは禁止されている。また別荘地などの住宅用地も多い。霧ケ峰ロゲイニングの競技範囲は保護区と住宅用地だけではないが、それ以外の場所とルールを切り替えることは難しい。そこで競技ルールとして基本的に道以外は立ち入り禁止としている。ただし駐車場や立入が許可された広場など、地図上で立入可能であることが表記されている。

このルールは霧ケ峰ロゲイニングの戦略性を高めることに役立っている。霧ケ峰高原は山岳としては緩やかな地帯であるが、小径は少なめである。効率よくコースを回ろうとしても直進が禁止されているために、大きく遊歩道を迂回する必要がある。こうした特性をうまく利用したコース設定を可能としている。

霧ケ峰ロゲイニングの地図内には特別保護区がある。ここはそもそも競技では使用しないコース設定となっているし、競技中は立入禁止であることを地図上で明確に示している。特別保護区での散策は競技終了後に、のんびりと行って頂いている。



霧ケ峰ロゲイニングでは地図に示された道だけの通行で戦略を立てる。ヤブコギは認められていない。

木道/指定遊歩道は走行禁止

木道/指定遊歩道を通行するときは、必ず歩かなければならない。霧ケ峰高原を利用するための条件である。これらの位置は地図上に特殊記号で明記してある。

ここを通過する時間帯を積極的に補給に利用する、休息に利用するなど戦略に組み込むことで競技の戦略性を高めている。

それよりも木道のある場所は、湿原地帯が多く、霧ケ峰ロゲイニングが開催される初夏は色とりどりの花が咲いている。ここから見える美しい風景も霧ケ峰ロゲイニングの魅力である。

ロゲイニング専用地図

ロゲイニング専用地図は地図が読み易い。霧ケ峰ロゲイニング以外の競技会では競技用地図として国土地理院発行の1:25,000地図を使用することが多い。しかし地理院の地図は競技には余分な情報が入っている。

霧ケ峰ロゲイニング専用地図は基本的には O-map であるが、いくつかロゲイニング競技用の加工がされている。

- トイレの位置が記入してある
- 木道が記入してある。(ここは走ってはいけないことを示している)
- もちろん通れる道の調査が行われている。
- 通行可能度は入れていない。霧ケ峰ロゲイニングのルールは「道と立入可能の表記がある範囲以外は立入禁止」つまり、ヤブコギ禁止なのだ。

流用防止策

霧ケ峰ロゲイニングでは地図販売を行わない。霧ケ峰ロゲイニング用に作成された地図を目的外で流用されないようにしている。印刷はコース図のみとし、白図は存在しない。

コピー防止

地図印刷はコース図のみとし、地図のあらゆるところに競技日やイベント名称、コピー禁止の呼びかけなどを透かしのように入れ込んでいる。

霧ケ峰ロゲイニング用地図はロゲイニング競技のみに利用されるために作成され、他の目的での利用を徹底的に制限している。美しい霧ケ峰高原は多くの人たちがルールを守って利用している。ロゲイニング用地図を利用した活動において、高原利用のルールを徹底できるのは、「自分たちの管理下にある競技会においてのみである」との考えに基づいている。

高原の大草原の風景が霧ケ峰の魅力

電子カードの利用

霧ケ峰ロゲイニングはすべて電子カード（E-card）による集計を行っている。そのためにコントロールフラッグやユニットをフィールドに設置して競技を行う。

これにより、競技終了時刻と同時に結果が発表され、素早い表彰と速報が可能となる。

各選手のコントロール間の移動状況と、移動速度がその日のうちに web 発表され、地図を持って、各チームのレース分析ができる。

フォトロゲイニング方式にしなかった理由

- 霧ケ峰は特徴物に乏しくフォトロゲイニング方式では通過地点が特定しづらい。
- フォトロゲイニング方式にすると、特徴物の位置が限定される。特徴物に乏しい霧ケ峰ではコントロール位置を選ぶバリエーションが乏しくなる。
- 集計に時間がかかりすぎる。参加人数のわりに運営人数が少ないのだ。

自立式コントロールフラッグ

霧ケ峰ロゲイニングでこだわっているのが、自立式コントロールフラッグである。

オリエンテーリング競技会では当たり前の自立式フラッグであるが、ロゲイニング大会で自立式フラッグをすべてのコントロールに置いているイベントは実は少ない。

木やその他の物へのぶら下げられたフラッグに対して、自立式のフラッグは四方から見やすい。これにより安心して公平な競技ができる。競技会としての基本をなす重要なことである。このことは経験者の中では意外に軽く見られているが、実は初心者にとっても、経験者にとっても重要なことである。

コントロール数と配点方法

霧ケ峰ロゲイニングの配点方法はオリエンテーリングの競技規則を念頭に入れたものである。

2008 年の第一回霧ケ峰ロゲイニングでは 3 時間の部だけだった。このときの配点方法は以下のとおり。

- EMIT 社の電子カードを使用する。
- ユニット番号をそのままコントロール番号（得点）とする
- コントロール番号（得点）は 31 点以上を用いる
- 全部で 30 コントロールとする。
- 合計得点は 2000 点満点とする。

EMIT 社の電子カードを使用する。

長野県オリエンテーリング協会が霧ケ峰ロゲイニングの運営を主管した場合、運営人数は数名で行うことになる。一斉にフィニッシュしてくる 200 名の参加者データを人手で集計できない。機械の力が必須である。EMIT 社の電子カードを最初から導入したのはそんな事情からだった。

ユニット番号をそのまま
コントロール番号(得点)とする。

EMIT カードには液晶付きの機種が存在する（EMIT Card Ver.3)。 ユニットをパンチすると、EMIT カード上の液晶画面にユニット番号が表示される仕組みとなっている。

競技中、液晶画面に表示される数字がそのままコントロール番号（得点）となるようにするためには、コントロール番号とユニット番号（ユニット固有番号）が一致するような配置にする必要がある。この配慮は競技者にとって混乱が少ない。

霧ケ峰ロゲイニングは、オリエンテーリング愛好家以外からの参加者が多い。もちろん EMIT カード利用が初めてという人の割合もかなりの数になる。そんな参加者にとって、負担と混乱にならないように配慮している。

ユニット番号とコントロール番号が一致していなければどうなるか。仮にユニット番号 31 のユニットにコントロール番号 100 を付与した運営を行ったとしよう。ユニットの番号ラベル表示を「100」に書き直したコントロールに EMIT カード Ver.3 をパンチすると、EMIT カード上の液晶画面には「31」という数字が現れる。こうした現象が起こることを参加者に徹底させるために、運営上の労力が必要となるし、初めて EMIT カードを使用する競技者にこの仕組みを徹底することは難しい。

コントロール番号(得点)は
31 点以上を用いる

ユニット番号をそのままコントロール番号(得点)とすることを決めれば、必然的にこの配点になる。EMIT ユニットコードは 31 番以上しか設定されていないことからである。これはオリエンテーリング競技の規則に従っている。規則で使用が禁止されている数字も当然ユニット番号として存在しない。（「68」「86」など上下逆に見ると違う意味になる数字)

全部で 30 コントロールとする。

コントロール番号は 31 番以上が使用される。そこでコントロール数を全部で 30 個以下に抑えることにした。回った順番を数字で表してもコントロール番号と重なることがない。

特に 30 個に強い意味はないが、こうしたちょっとした工夫でいろんな場所での情報流通が容易となる。

合計得点は 2000 点満点とする。

ロゲイニングが得点競技である以上は、競技のパフォーマンスは満点点数との比較になる。満点点数が判りやすい数字であれば、競技者のパフォーマンスも測りやすい。

霧ケ峰ロゲイニングでは上記の条件を全て満たしたコントロールの配点を以下のとおりに実現している。

31, 32, 33, 34, 35, 36
40, 41, 42, 43, 44, 45
60, 62, 63
74, 75, 76, 77
80, 82, 83, 84, 87
100, 101, 102, 103, 104, 151

コース設定

- 初心者から上級者まで最適な戦略が取れる設定
- 満点が出ないよう配置する。
- 競技時間の最後まで楽しめるような配置とする。
- 今年の大会におけるハイライト場所への誘導

初心者から上級者まで
最適な戦略が取れるコース設定

得点配置は競技範囲全般にわたって基本的に均質に振り分ける。これこそが初心者から上級者まで最適な戦略が取れるコース設定となる。

ロゲイニングのコースを考えるときはどうしても上位参加者を想定したコースを設定しがちである。しかし参加者の殆どは上位参加者ほどの運動能力はない。上位者と下位者では移動距離にしておよそ 3 倍の違いがある。

上位者用に最遠方コントロールを設定し、そこに高い得点を与えたコースがあったとしても、中位者以下はそのコントロールにたどり着ける体力がない。彼らにとってそのコントロールは無いのも同じである。一般的に「遠いコントロールほど高得点」と言われているが、これを忠実に守っていては中位者以下が楽しめるコースは設定できない。

もともと上位者は移動能力が高いのだから、コントロール数自体を多く得ることができ、高得点傾向になる。わざわざ遠方のコントロールだけを高得点にする必要はない。

満点が出ないよう配置する。

これはロゲイニングのコースプランではセオリーであるが、霧ケ峰ロゲイニングのコースプランでは優先順位は高くない。それより初心者も楽しめるという優先順位のほうが高い。絶対に満点チームを出さないことを重視し過ぎると、厳しいコース設定になりがちだ。厳しすぎるコース設定では中位者以下は楽しめないコースになりがちだ。

こんなときは 1 つだけ満点対策ともいえるコントロールを設置することがある。妙に低い点数のコントロールを所要時間のかかる場所に設置する。いよいよ満点に迫ろうかという競技者に対して、このコントロールを取るか捨てるかの選択を迫るのである。コースを一見しただけでは気付きにくいところに、さり気なく混ぜ込んでいる。

ガッツチームからゆっくりチームまで
楽しめるコース設定を目指す。

霧ケ峰ロゲイニングの実施時期は、霧ケ峰高原がニッコウキスゲで賑わう夏のハイシーズンの直前。テレインの一部ではすでに開花している。

競技時間の最後まで
楽しめるような配置とする。

競技時間が最終段階になってくると、フィニッシュ周辺での時間調整を行うようになる。このときに時間調整に使うことができるコントロールを多数配置しておくことである。結果的に、フィニッシュ周辺はコントロール密度が高くなっている。このときにも戦略性を持たせられるように、点数のバリエーションに幅を持たせている。ただし飛びぬけた高得点は戦略性を無くしてしまうため、フィニッシュ付近には低得点しか配置しない。

今年のハイライト場所への誘導

霧ケ峰ロゲイニングは毎年同じテレインで開催されている。もちろん 1 回の競技ではテレインの全てを巡ることができないようにしているので、複数年にわたって参加していただいても新鮮な場所は多数ある。だがコースが新鮮な場所に連れていってくれなければその新鮮さも味わうことはない。巡るルートや地域が前年と多少なりとも違うように配点のバランスを毎年変更している。

また霧ケ峰ロゲイニングでは地図を毎年拡張している。拡張した範囲に参加者を誘導するように、コースと配点を設定している。

スポットとなるエリアの設定

また霧ケ峰ロゲイニングでは地図を毎年拡張している。その拡張範囲をイベント要綱で告知する。同じテレインで開催されるイベントに毎年新しい風を吹き込むようにしている。この方法を「ディズニーランド方式」と私は呼んでいる。毎年毎年、新しいアトラクションをひとつずつ増設し、リピータのお客さんを飽きさせない仕組みである。

霧ケ峰ロゲイニングも 5 回を重ねたが、毎年必ず競技範囲の拡張を実施している。ここ 2 年は 5 時間の部の増設に伴う競技範囲の拡張だったが、来年（2013 年）から 3 年間は 3 時間の部も含んだ競技範囲の拡張となるだろう。

競技者同士がすれ違う時にハイタッチ。この光景は、ロゲイニング競技ならでは

写真の収集と提供

霧ケ峰ロゲイニングの楽しみは、その風景にあるといってもいいだろう。いくら言葉を並べたとしても 1 枚の写真に勝るものはない。なるべく多くの記録写真を残し、それを次回へのプロモーションに使用したい。さらには参加者が大会 web ページを見てレースの思い出を振り返り、満足度を高める目的にも写真は有効だ。

だが、ロゲイニング競技者は広大な範囲を事前に決められていないルートで移動する。主催者が競技の様子を写真に収めることはなかなか困難だ。そこで霧ケ峰では写真を参加者自身から提供していただいている。競技時間が長いロゲイニング競技の参加者は、ザックなどの装備を身につけ、電話、水筒、簡易食料を携帯する。コンパクトカメラを持ち歩く者も多い。

そこで個人的に撮影した写真を主催者に提供いただくように呼びかけた。これにより霧ケ峰ロゲイニングは貴重な競技中の写真を多数手に入れている。

写真を提供してくれた人は翌年の霧ケ峰ロゲイニングに招待している。チーム戦であるロゲイニングに個人を招待することにより、新規メンバーを連れてくることも期待している。

アフターロゲイニング

競技後にすぐに温泉に入っていただいて、さっぱりしていただく。参加者ナンバー（ゼッケン）と一緒に、霧ケ峰温泉の無料入浴券を配っている。

楽しかった霧ケ峰高原の思い出をドロドロの服と靴で終わるのではなく、キレイな終わり方を演出している。

「温泉」という霧ケ峰の観光資源を最大限に活かしてこその霧ケ峰クオリティである。

さらに主催者によるトン汁が参加者には無料で振舞われている。このトン汁は、地酒の蔵元監修のもと、腕によりをかけたできばえを毎年提供している。参加者に評判の隠れ B 級グルメとなっている。参加者が競技中に仕込んでいるため、誰もそのレシピを知らない。

これよりおいしいトン汁を私は知らない。

霧ケ峰ロゲイニング前日に行われる講習会。毎回多くの参加者が参加し、地図読みやロゲイニング攻略法の講義を受けている。競技とはまた違った楽しみがある。

（木村佳司）