イベント報告

トレイル０リレーを体験

茅野耕治

トレイルオリエンテーリング世界選手権 2014年7月12日 イタリア

PreO リレーは、2016 年の WTOC（スウェーデン）から、現在の国対抗団体戦に代わる種目になるため、デモンストレーションとして、WTOC2014 最終日の7月12日（土）の午前に行われました。この日は日本チームの帰国出発日であったのですが、多くの選手がフライトを1日延ばして、体験してきました。

結果

1位	Estonia-Spain	23点31秒
2位	Finland-1	22点15.5秒
3位	Italy-1	22点28秒
21位	Japan-1	18点23秒
	茅野:6点-秒	
	小泉:6点8秒	
	木村:6点15秒	
25位	Japan-2	18点119秒
	山口:7点-秒	
	荒井:7点26秒	
	高柳:4点93秒	

（全33チーム:満点24点）

デモンストレーション

Pre0リレーは､3名1チームにより、フリーポイント形式で各選手が 1/3 ずつのコントロールを解いて、リレーしていきます。今年のデモでは、チームに 1 人以上のパラリンピッククラスの選手を含める制約はなく、参加チーム数の制限もありませんでした。

日本は、「茅野・小泉・木村」チームと、「山口・荒井・高柳」チームの2チームが参加。全部で24コントロールだったので、「茅野・小泉・木村」チームは 8 問ずつ解いてリレーしました。ルールでは、一人が担当するコントロール数についてプラス・マイナス 1 問までは許容されるため、「山口・荒井・高柳」チームのように9問･7問･8問 という解き方もできます。（9問・9問・6問はマイナス2問の人がいるため不可）

第一走者のスタートは一斉スタートですが、意外に混雑しません。各チームの戦略に従って、各選手各様に散らばって最初のコントロールを目指して行きます。制限時間（60分×3＝180分）も気になるほどではなく、40分程度でスタート地点へ戻ってきて次走者へタッチしました。コントロールカードは特殊な 4 枚重ねで、第一走者分では 1 枚目が切り離されて計算センターへ回ります。第二走者以降は、前走者が解いていないコントロールがパンチ穴で判断できるので、残ったコントロール中から解くわけです。

本来、第一走者から、次走者にタッチ後にタイムコントロール（1か所で2問）があるはずでしたが、運営者も前日までの本戦で力を使い果たしたようで、準備が間に合わず、第一走者分は中止になりました。なぜ、タッチ後にタイムコントロールかというと、コミュニケーション（情報伝達）をさせないためです。（タイムコントロールの問題は、3人とも同じ）

そのため、第一走者は、第三走者がスタートするまで、少し離れた「隔離エリア」で待機します。これもコミュニケーションを避けるためですが、フィニッシュ後の第一走者を隔離したほうがよいのか、スタート前の第三走者を隔離したほうがよいのか、改善の余地が感じられました。今回のデモでは、第三走者がスタートしても、しばらく第二走者と一緒に隔離が続きました。

コースは、デモンストレーションということもあり、フラッグの方位も甘く、地図描写も甘く、そういうところで引っかかって､8問中2問も間違えてしまいました。1人で20問を解く Pre0 競技と違い､1人で解く課題数が少ないため､1問の間違えが大きく影響します。

戦略としては、強い選手が難しいコントロールから解いていくやり方と、強い選手を最後に残して、はじめは確実なコントロールから解いていくやり方の、2とおりがあるかと思われます。ただ、第三走者に離れた（遠い）コントロールが残ると（時間的に）苦しいので、選択肢は多くはありません。仮にパラリンピッククラスの選手を 1 名以上入れることになれば、スタートから遠いコントロールを解いてもらうのは（そこへ行くまでが）大変なので、なおさら戦略が重要になります。

国内で開催する時の課題

20を超えるコントロール数に対応した 4 枚重ねの特殊なコントロールカードが必要になります。暫定的には20コントロールで実施するのが適当でしょうか。

また、日本の参加者は（自分の担当した）1/3だけ解いても満足しないでしょうから、第三走者がゴールした後、（自分が回った以外の）残りのコントロールも回れるようにする措置が必要かも知れません。この場合、第二走者、第三走者に前走者の答えが伝わらないようにする工夫が必要となります。どの問題を解いたかだけを伝える特別なコントロールカードを使うことも、ひとつの方法でしょう。

（茅野耕治）