



OMM-Japan 1日目フィニッシュ。制限時間9時間ぎりぎりになって多数のチームがフィニッシュにたどり着いた。激しかった雨がやっとあがって、夕日が差し込んできた。

イギリス発のナビゲーションレース「OMM」が日本初上陸。600名が2日間に渡ってチャレンジした。

OMM Japan
2014年11月29-30日 静岡県東伊豆町

ストレートの部結果

女子

1 永山奈美子 北村ポーリン 17:42:01

混合

1 杉田明日香 武井正幸 12:33:59

2 大澤貴子 渡辺達也 12:55:46

3 遠藤和子 道向 修 13:21:52

男子

1 柳下 大 市岡隆興 8:42:15

2 鹿島田浩二 山田高志 9:43:10

3 樺澤秀近 許田重治 10:35:17

スコアの部結果

女子

1 芝田登紀子 鈴木真樹子 478点

2 北村智子 水野久子 395点

3 長谷川直子 川村明子 279点

混合

1 高濱康弘 間瀬ちがや 710点

2 黒田幹朗 黒田希代子 613点

3 広木愛子 久保和彦 503点

男子

1 竹内利樹 田中公悟 724点

2 真名垣友樹 永松 敦 581点

3 福島大輝 中山裕貴 547点



ストレートの部総合優勝の柳下・市岡チーム。2日目フィニッシュ直後「今日のパフォーマンスで負けたら仕方ない」というほど会心のレース。

柳下・市岡が制覇

初めて日本で行われた OMM 競技を制したのは、柳下・市岡ペアだった。「ロゲイニングの帝王」こと柳下と、トレイルランやトライアスロンで活躍する市岡のパフォーマンスは圧倒的で、他のチームを大きく引き離し、OMM-Japan 大会の第一回優勝者となった。

オリエンティアが上位に

OMM-Japan 大会の結果を見るとオリエンティアが上位に多数食い込んでいる。大会に参加したのは、オリエンティア、トレイルランナー、アドベンチャーレーサー、ハイカーなど普段はさまざまな分野で活躍している人たち。OMM は「山の総合力を試す」レースである。走力だけが試されているのではなく、2日間分の野営荷物を背負っての行動力と、国土地理院発行の地図を読みこなして森の中を突き進むナビゲーション能力が試された。どんな人たちが上位に来るだろうと思っていたが、長時間行動になればなるほど、ナビゲーション能力の差がタイムに現れてきた感じだろうか。

大好評！

この OMM-Japan 大会、早くから大会のアナウンスがされており、カッコいいデザインの web ページも用意されていた。アウトドア関係者の各方面から注目を集めたおかげで、募集開始から6分でストレートクラス 150 チーム 300 名分のエントリー枠が埋まるという、いわば「瞬殺！クリック合戦」状態となった。

レース終了後も参加者から「面白かった」「楽しかった」と感想を直接聞くことができた。



スタート。雨が降る中、伊豆の森の中へ2日間のレースが始まる。



スタートの様子。オリエンテーリングのタイムスタートと同じ。

結果と2日目の結果を足した総合結果で順位づけが行われる。

OMM の特徴 1

チーム戦である。1チームは2名固定。競技中は必ずチームで一緒に行動する必要がある。

OMM の特徴 2

1日目をスタートしたら2日目のフィニッシュに戻るまでがレース期間と設定されている。その間補給が許されているのは水だけ。宿泊もテントサイトとトイレが用意されるだけ。つまり参加者は2日分の食糧とテント装備の一切とともに移動しなくてはならない。主催者により最低装備が義務付けられている。この最低装備を持っていないチームは失格となる。実際に装備の抜き打ち検査が行われる。

OMM-Japan2014 の概要

OMM (オリジナル・マウンテン・マラソン) の競技は2種類に分かれる。「ストレートの部」と「スコアの部」だ。それぞれ競技方法の違いはあるが、基本コンセプトは同じ。いずれも2日間に渡るステージレースである。1日目の



スコアの部スタート前。150チーム300名が一斉にスタートする。



1日目と2日目の間の夜は決められたテントサイトで野営する。300チームがともすテントの明かりは満天の星空と合わさってとても美しい。

OMMの特徴3

一旦レースが始まると、緊急時以外には外部との連絡は禁止される。携帯電話を持って歩いてもいいが、通話は禁止、メールやSNSへのアクセスも禁止である。もしネットアクセスが判明すれば失格となる。山岳スキルを試す競技であることから、通信機器に依存することはダメなのだ。

OMMの特徴4

成績の対象となるのは1日目のスタートからフィニッシュまでの結果と、2日目のスタートからフィニッシュまでの結果を足したものだ。テント場での内容は成績の対象とならない。ステージレースと呼ばれる方式である。

OMMの特徴5

セルフナビゲーションによりレースが行われる。地図はスタートと同時に配布される。

コース誘導はない。ここはオリエンテーリングと同じ。1日目の宿営地がこのとき初めて明らかになる。

「ストレートの部」はポイント0とほぼ同じ方式で行われる。「スコアの部」はスコアオリエンテーリング方式で行われる。いずれも一般に行われているオリエンテーリングより距離が長い特徴だ。「ストレートの部」では1日目が40km、2日目でも20km程度。「スコアの部」では1日目の制限時間が6時間、2日目の制限時間が4時間。「スコアの部」は日本で行われている

一般的なロゲイニングと同等である。

使用する地図は国土地理院発行の1:25,000地形図を修正し、コースを書き加えたもの。コースを示す表記方法はオリエンテーリングと同じだ。

イギリス版徒歩OL

ここまで読んで気付いた人もいよう。「これって昔の徒歩OLに似ている」。確かに共通点が多い。必ずグループで行動すること、必要装備をすべて持ち歩くこと、長時間行動であること、地図がほぼ地形図であること。日本で40年前に流行った徒歩オリエンテーリングと同じである。

だが基本コンセプトが違うのだ。日本で40年前に流行ったのは、北欧流オリエンテーリングから、体力づくりの部分だけを取り出して作られた「徒歩オリエンテーリング」だった。イギリスでは北欧流オリエンテーリングに山岳競技の要素を加え、冒険要素を加えてOMMを開発した。

今回の参加者の主力年齢は40歳程度と見た。50歳以上の年寄りには古臭く思える「徒歩オリエンテーリング」が、現在の主力世代には新鮮に映っているのだろう。

参考までに、北欧流オリエンテーリングのスコア方式にアドベンチャーレースの要素を加えてオーストラリアで考案された競技がロゲイニングである。

おれたちマジでM

この便利な世の中で、制約だらけのこの競技に参加する人はいわゆる「モノ好き」連中。競技が厳しければ厳しいほど、それを楽しむ連中なのだ。「ストレートの部」では1日あたりの制限時間は9時間。この制限時間をたっぷり楽しむチームが続出。東伊豆町の厳しい斜面、容赦のない難易度。ときには地図から現地を読み取れない理不尽さも感じただろう。おまけに1日目は雨が降り、時には激しく地面に叩きつけた。いきなり雨の装備や行動が試されることになった。

「おれたちマジでM!」「OMM!」厳しい環境を笑い飛ばすタフネスがここにはある。

過酷と思えるレースだが、コースの途中にはマーシャル(コース監視員)が多数配置され選手の安全を確保している。雨は確かにレースにスパイスを与えたが、この時期にしては暖かい伊豆半島の雨だった。まるで選手をそっと見守るかのようだった。一日目の雨に洗われた空に夜は眩いばかりの星たちが輝き、これも選手をそっと見守っていた。



ストレート総合2位の
山田高志・鹿島田浩二チーム
このレースはオリエンティアが強い

不便を買う

今から100年前までの伊豆では、そびえる天城峠を、荷物を持って歩いて越えていた。その間はもちろん外部と連絡を取り合うこともできなかったろう。交通機関が便利になり通信技術も進んだ現代ではもうそんな必要はない。ところがOMMはその時代に戻った体験を提供しようとしている。地元の人たちにはこの遊びが理解できない人も多いらしい。

だが現代ではこれもアリだろう。安全が確保された中で、不便や苦勞を買うのは今や珍しいことではない。

現実逃避しリフレッシュするために携帯電話の電波が届かない場所を探して旅行する人もいるという。ただそこ

には快適なホテルがある。また、多くの人が夢中になっているゲームは、苦勞をお金で買う典型例とも言える。

「困難に立ち向かってみたい」・OMMはそんな人間の本能的要求に基づいているのだ。

メディアへの露出

今回このイベントが人気を博したのは、メディアへの露出度が高い。まずは早いうちから広報できていること。さらに「厳しさ・山の総合力」をコンセプトに、山岳レーサー層に情報を届けることができていることが素晴らしい。

それは OMM が単なるレースの名称だけではなく、山道具のメーカーのブランドでもあるからだ。山道具ビジネスのルートで人と情報が繋がってゆく。ここが素晴らしい。

山道具を売りながら、これを利用するシーンやコンセプトをレースで体現する。こうしたビジネスモデルは他の業界でも多数みられる手法である。

OMM は道具も要求する

OMM 競技は「山の総合力」という、多くの人に受け入れられるコンセプトで実施されるとともに、山道具を要求する競技でもある。道具スポーツはビジネスになりやすい。ゴルフ、自転車、スキー、サーフィンなどその例はいくらでもある。今までオリエンテーリングがスポーツビジネスへの階段を登りきれないのも、道具スポーツになりきれないからでもある。

ネーミングのうまさ

もうひとつ感じるのがネーミングのうまさである。仮にこの大会が「ウルトラオリエンテーリング伊豆二日間大会」だったら参加者がここまで集まったのだろうか。OMM-Japan はナビゲーションスキルだけを競うイベントではない。このコンセプトを正しく伝えるためにはネーミングを変えるのが一番である。名は体を表す。イベントやビジネスを成功に導くために、ネーミングは重要だ。

ほとんどオリエンテーリング運営

コンセプトはともかく、競技運営の核心となる部分はほぼオリエンテーリングだった。筆者・木村は OMM の計測スタッフ・スタートチーフとして 2 日間運営に従事したが、やっている内容はオリエンテーリング大会の運営そのものだ。

帰還者確認・計時・得点記録には SI システムを使用した。コントロールにはオリエンテーリング用のフラッグが



スコアの部総合優勝の竹内利樹、田中公悟チーム。2 日目のフィニッシュ。ロゲイニングでも常勝チームの「マップ」のふたり。

置かれた。スタート・フィニッシュの方法もオリエンテーリングと何ら変わるところはない。

ただし、競技時間が長いことから、現場作業も長時間になる。日照時間の短いこの季節、日の出前から日没までずっと野外運営であった。過酷な運営か？ いや、体力的にちょっと疲れる程度で、選手の疲れほどのことはない。むしろ高度な運営が要求される全日本オリエンテーリング大会運営やインカレ運営のほうが修羅場だ。

運営者の多くはオリエンテーリング

参加経験もない人が多かった。そんな人たちにオリエンテーリング運営システムを体験していただけたと思っている。

ムーブメントになるか

2016 年には日本に「徒歩ラリー」の名前でオリエンテーリングが導入されて 50 年になる。そのムーブメントが 50 年の時を経て「OMM」と名前を変えて、数年後には巨大なムーブメントになっているかもしれない。

(木村佳司)