コントロールゲット順に関する考察

この場合の成績算出はどう考えるべきか？

Case1: START→TX1→BCN→TX2→BCN→GOAL

Case2: START→TX1→BCN→TX2→GOAL

Case3: START→SPC→TX1→SPC→TX2→TX1F→TX2F→SPC→BCN→GOAL

２０１６年１０月１０日　安島　巧

Abstract

　関係が深い各走行コースの意義や、各種ルール、国内外の実際の運用実態を踏まえ、不要間違いパンチに対する根本思想を明らかにした。それに基づき、例題のような特殊ケースへの対処方法も導出できることを明らかにした。

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

目次

０．はじめに

１．背景

２．目的

３．ベースとなるルール

４．規定文書と運用

５．３つの走行コース

　５－１　スタート走行コース

　５－２　スペクテータ走行コース

　５－３　ゴール走行コース

６．実際の大会での運用実態

７．結論（根本思想）

８．背景で示した３つのケースの成績の考え方

９．最後に

０．はじめに

　私は国内で集計システムを作成している一人であるが、BCNやSPCを不連続でゲットした場合の成績計算ロジックをどうすべきかというのが課題であった。実際これらはレアケースであり遭遇したことはないが、扱いが決まっていないことも事実であり、判断は審判長判断となることであろう。しかしながら審判長としても判断に迷うはずである。

　以前、いろいろな有識者に、この扱いを聞いてみた。

Aさん「BCNはゴール走行コースの入り口にある。また、BCNチェックはゴール走行コースを入り口から入ったという証明なので、その競技者はゴール走行コースに意志を持って入ったと解釈するのが妥当である。さらにゴール走行コースは一方通行なので、ゴール走行コースに入るということは、ゴールに向かうという意思表示でもある。よってBCNチェックしてからTXを取りにいくということはゴールする体制に入ったにも関わらずゲームを続行することになるので許される話ではない。またゴール走行コースを途中離脱することになるので、競技の秩序を乱すことでもあり、失格まで行かなくてもBCNチェック後のTXゲットは無効にすべきである。」

Bさん「BCNチェック後であっても、ゴール前であることは事実で、競技時間に余裕があれば、TXを取りにいってもよいのではないか。BCNチェックは走行コースのあくまで入り口にあるわけで、境界にあると考えると、BCNチェック時に体は実際には走行コースに入っていない。」

Cさん「Sprint競技のシーケンスはSTART→第一ループ→SPC→第二ループ→BCN→GOALと定められている。よって不連続SPCチェックはこのシーケンスに違反しており、失格行為である。また、厳密に言えばSPCの前に第二ループのTXをゲットするということも違反である。」

Dさん「BCNもSPCもチェックミスが心配になったときは走行コース離脱することが許されている。また、誤って走行コースに途中進入した場合もそうである。しかし、離脱理由は競技者の頭の中にしか存在しないし、全ての行動を審判員が監視しているとも限らないので、ルールとしてはコース離脱可能という表現をせざるを得ない。審判員が全てを監視しているのであれば、そもそもBCNチェックは要らない。」

このように種々さまざまである。

　チェックしたことをもって走行コースに入ったとみなすのか、まだ入っていないとみなすかの論議は、ルールの文字面の解釈であって本質的な考察には値しないが、こうもいろいろ解釈がばらばらというのは、そもそもすっきりしない。普通に考えると、何か根底にルール設計思想があってしかるべきである。道路には制限速度が定められているが一種類ではなく国内だと最高は100km/h、最低は5km/hもあるだろう。制限速度を決める条件は、道幅や道路の整備具合、曲率、周囲を含めた見通し、構内構外、さらには天候などがある。しかし、各種条件によってでたらめに制限速度が決められているわけではない。このルールの根底には安全確保という思想があり、各条件において一定の安全が確保される速度範囲をもって制限速度が決められている。ARDF競技ルールにおいても同じで、なんらかの根本思想があり、それに基づきルールが定められ、例えルールに定められてないレアケースが発生した場合でもこの根本思想に基づいて判断されるようになっているととてもすっきりする。

　とはいうものの、ルールには決め打ちものもある。たとえばClassic競技では５つのTXが設置されるが、なぜ６個や４個でないのか、１０個ではだめなのかという問いがある。実際にはやりやすい・やりにくいということはあるものの、何個でもゲームは矛盾なく成立する。このように決め打ちルールが存在することも確かである。決め打ちルールの場合は非常にシンプルというのが特徴である。

　不連続BCN/SPCチェックの扱いを決め打ちするとしたら、即座に失格もあるし、最後のチェックのみ有効とか、最初のチェックのみ有効とか、最初と最後のチェックにはさまれたチェックは全て無効とかが考えられるが、シンプルという点を考えると、最初・最後のみ有効というのがわかりやすい妥当と考える。

　ところが、Reg.1におけるある大会において、不連続SPCの扱いとして「複数のSPCのうち、一個のみを有効とし、他は無効とする、どのSPCを有効とするかは、最も競技者の成績が良くなるように選定する。」というルールが実際に運用された。これには正直愕然とした。その競技者にとっては良いのかもしれないが、他の競技者との公平性は保たれるのか、また、決め打ちルールとしてはあまりに複雑すぎると考えたからだ。さらにはこのようなルールを良く定められたものだという驚きもあった。先に述べたように国内でもいろいろな考え方があり意見がまとまるような課題では到底ないと思えたからだ。

　これらを考えると、やはりルールを考える上での根本思想があり、それに基づき必然的に上記のルールが定められたとしか考えられない。しかし、残念ながらルール制定者からその思想を聞くのは困難である。よって、各種ルールや実際の運用、大会運営の実態などを総合的に考え、いろいろなケースを想定し、そこから根本思想を導けないかと考えた。

　その考察をまとめたのが、本ドキュメントである。

　この考察が、各種ルールの解釈、ルールに書かれていないケースでの判断に役立ち、安心安全公平で楽しい大会の運営に寄与し、ARDFの発展につながることを期待する。

コントロールゲット順に関する考察

 2016年10月10日　安島

１．背景

　次のようなケースが発生した場合、競技成績はどのように考えるべきであろうか？

Case1: START→TX1→BCN→TX2→BCN→GOAL

Case2: START→TX1→BCN→TX2→GOAL

Case3: START→SPC→TX1→SPC→TX2→TX1F→TX2F→SPC→BCN→GOAL

　BCNはゴール走行コースの入り口におかれているコントロールであるが、BCNのあとにTXをゲットした場合の扱いに関する規定はない。また、新競技であるSprintではSPC（スペクテータ）と呼ばれるチェックポイントが設けられ、通常は、START→第一ループTX→SPC→第二ループTX→BCN→GOALという順番でパンチをするが、複数回のSPCパンチがあり、その間で第一もしくは第二ループのTXパンチがあった場合の扱いについてはReg.1ルールには記載されていない。

２．目的

　ARDF競技の慣例やいろいろなケースでの運用、各種ルールの設定の背景などを包括的に考察して基本的な考え方をまとめる。その考え方に基づき、上記のような特殊ケースが発生した場合の対処方法が明確になるようにすることを目的とする。

３．ベースとなるルール

　Reg.1ルールとJARL規定をベースとする。

　Reg.1ルールはARDFの国際ルールであるが、大規模の国際大会を前提（国別チーム対抗戦、複数日開催を前提）としたルールであり、競技関係でも地図の仕様に関する規定などが細かく定められており、公平な競技を成立させるための大会全般の規定や、競技に臨む考え方などの精神面などにも言及した幅広く詳細な規定となっている。各国の国内大会を実施する場合の規定としてはReg.1ルールはそぐわない部分が多々あり、各国の裁量で独自の規定が作成されている。日本で言えばJARL規定である。各国の規定はReg.1ルールのサブセットに近いと考えるのが妥当である。

４．規定文書と運用

　専門家が練りに練って作り上げた法律文書の完成度は高いが、それでも隙間や矛盾が生じることがあり、その法律の制定背景や国民意識なども加味して判断を下し、判例としてその後の判断に継続性をもたせている。

　しかしながら、民間企業の各種規定とか、ARDF競技規則とかのローカルな規定は、専門家が作ったものではなく、いろいろな矛盾や想定外のケースが発生しても不思議ではない。そのような場合の判断は、その規則の制定背景や制定した理由などの原点に立ち返って判断する場面がある。場合によってはルールの文字面を鵜呑みにせず、本質的な判断をすることもままある。

　ここで言いたいのは、ルールの解釈や補完をするためには、そのルールが制定された背景や意義などに立ち返って考えなければ、判断を間違えるということである。

　次に、美しいルールについて考えてみる。美しいルールとは本質を捉えたシンプルな内容で、例外規定が少ないルールである。よく問題の対処のために制定するルールがあるが、よく見受けられるのが、その問題のみを見て対処策を考えることである。そのようなことをすると、その対処策が新たな問題を生み、それに対してまた刹那的な対処策を講じるという、いわゆるもぐらたたきが始まる。１９５０年代のボルネオ島の「パラシュート猫」が一つの例である（マラリア対策のためWHOはDDT大量散布で蚊を撃退。死んだ蚊をヤモリが食べ、ヤモリを食べた猫が大量死。そのためねずみが大繁殖。結局イギリス空軍に猫投下作戦を依頼）。ルール作成においても、他のルールや実際の運用や似たケースなども総合的に考慮して決めないと、中途半端なルールとなってしまうということである。

　話は変わるが、法律案（特に議員立法）にも美しくないものがある。本文は数行なのに、例外規定がその数十倍の量があるものだ。最終的には洗練された、例外規定がほとんどない法案となった。要するに見栄えの良い政治家の点数稼ぎ部分を強調した法案ではなく、関係する全体を見据え、本質的な問題を抽出して、その根本的原因を突き止め、それに対してメスを入れる法案に、汗をかくべき人たちが努力して変えて行ったわけである。これも、近視眼的・刹那的に考えずに、全体を見据えて整合性を確認しながらルールを作らないと、後から後から矛盾点が出てきて対処策をそのつど考えていかねばならないことを意味している。

　今回のコントロールゲットの順番に関しての考察においては、密接に関係するSPC走行コースやゴール走行コースを無視して考えることができない。よって、まず、各走行コースについて考えていく。

５．３つの走行コース

　SPCコントロールはスペクテータ走行コースの入り口に、BCNコントロールはゴール走行コースの入り口に設置される。よって、SPC,BCNの扱いを考える場合、走行コースについての正しい認識が必要である。ここでは３つの走行コースについての考え方をまとめる。

５－１　スタート走行コース

　ClassicとFox-Oringは２５０ｍ以下、Sprintは４００ｍ以下のスタート走行コースの終点に至るまで競技者は探索行為を行ってはいけない。このスタート走行コースを設ける目的は次の４つと考えられる。

①スタート前の競技者に探索の様子を見せないため

②競技者を短時間にテレインへ誘導するため

　スタート走行コースでは探索行為や立ち止まることが禁止されているため、競技者はひたすら走るしかない。自然に競争状態になるため、競技の開始緊張感を増す効果もあるし、探索禁止なので安全に短時間に競技者をテレインに誘導することができる。

　立ち止まり禁止は、主として競技者の肉体的な衝突を防ぐためと考える。

③観客サービス

　観客に対しての見せ場のひとつであり、応援による競技者の精神高揚効果も期待される

④競技者をテレインに分散させるため

　Reg.1ルールでは複数の走行コースの設置が義務付けられている。通常はカテゴリ別で走行コースを指定する運用がなされる。これはスタート走行コースの出口が異なるため、競技者をテレイン内に分散させる効果がある。

　スタート走行コースの途中離脱は走行コース設置目的からして許されない。誤って離脱した場合は、ショートパスにならぬよう、離脱ポイントに戻ってコースに入るように誘導すべきであろう。

　ただし、受信機故障などの理由で競技者はスタート地点に戻ることが許されている。その場合に競技者は逆走する可能性がある。規定上、逆走が禁止されているかは微妙だが、競技者の安全を脅かす危険行為であることは事実であるので、速やかにコース離脱をするかスタート走行コースを抜けたところで審判員に申し出て指示を仰ぐというのが現実的であろう。また、実際問題としては、スタート走行コースでの立ち止まりは禁止されているため、走行コース中に競技者が受信機異常に気づいたにせよ、コースを出たところで立ち止まって受信機チェックするケースが大半であろう。また、スタート走行コースの状況によっては、物理的にコース離脱できなかったり、非競技エリアとの関係で、自力で離脱できなかったりする場合もある。いずれにせよ、受信機交換などの対処ができれば、競技復帰方法はスタート審判の現場状況に合わせた判断によるが、この競技者はペナルティなし（もちろん時間計測は正規のスタート時刻から計算する）に競技を継続できることになっている。この場合、状況にもよるが、直接競技エリアに出られる場合もあるが、スタート走行コースを通って競技エリアに行かねばならない場合もある。

　Reg.1ルールでは、受信機預かり場所はスタート直後のスタート走行コースの脇と定められている。この場合、競技者はコースを逆送（危険行為）することができないので、スタート走行コースのすぐ外側をコースに沿って戻ってくることになる。審判員の監視（不正行為防止よりも競技者の安全確保）の下、受信機交換などをして再スタートする場合は、そこからスタート走行コースに入るのが現実的であろう。つまり、コース離脱をして復帰するのと同じである。

　ARDF競技の場合は、STARTパンチを省略しているので、スタート走行コースの途中離脱時のSTARTパンチの扱いは考える必要はないが、仮にあったとしても、遅延スタート時の扱い（遅延スタート時でも競技時間計算のスタートは正規のスタート時刻とする）があるので、もともとSTARTパンチの意味がなく、その扱いを決める必要もない。

　また、スタートに戻るためには受信機故障などという理由が必要であるが、それを裏付ける証拠を審判員に提示するのは現実的でなく必要性もないので、事実上、競技者の意志によりスタート地点に戻ることができるということと等価である。実際、スタート地点に戻る場合は審判員の監視下にあるので、受信機故障などの重大問題が発生していない限り、競技者は事実上のスタート遅延は自分にとって単なる不利にしかならず、悪用の可能性は薄い。

　これらのことをまとめて表現すると、以下のようになる。

■スタート走行コースを途中離脱し復帰を望む競技者に対しては、離脱ポイントから復帰させることを原則とする。ただし状況によっては、審判員判断で別の場所から復帰させる場合がある。

■競技者はスタート走行コースを途中離脱、あるいは走破後にスタート地点に戻る権利があり、その後ペナルティなしで競技に復帰できる。（途中離脱が可能か否かはそのコース設計に依存する）

５－２　スペクテータ走行コース

　Sprint競技は、そもそも観客への露出を重視している。この目的はARDFの宣伝とスポンサー集めと考えられる。競技者主体で考えられたClassicやFox-Oringと根本的に違うところである。Sprintは競技時間が短く競技らしいキビキビとした競技風景を観客に晒すことができ、またそれに即したコース設計をするような規定となっている。例を挙げると

◇競技会場は公共交通機関でアクセスできる公園などの場所で開催することが謳われており、多くの観客を招くことを前提としている。

◇観客への見せ場をつくるために、競技の中間段階で一旦全ての競技者が観客の前に出現し競争状態を晒す（SPCの設置。ちなみにSpectatorとは観客の意味）

◇各送信機は１００ｍ以上はなさねばならないが、スタート・SPC・ゴールは同一場所配置が可能としている。つまり観客に３つの見せ場を晒すためである。

◇各走行コースでのデッドヒートが見せ場であるため、最大距離がClassic、Fox-Oringより格段に長くなっている。最大距離が規定されているのは、優勝タイム１５分ということもあり、走行コースを長くすると、単なるかけっこになってしまうからである。

◇観客がいる非競技エリアと競技エリアは分離される。各走行コース（競技エリア）を設け走行コース脇を非競技エリアとすることにより、観客は至近距離で競技を観戦することができる。

　Sprint競技では３００ｍ以下のSPC走行コースが設けられ、SPCはその入り口にある。本質的な目的は、全競技者にSPC走行コースを走らせて観客にさらすことにある。SPCコントロールはSPC走行コースを走らせるために設置されるのである。ところが、国内のSprint競技では、SPCコントロールのみおいてSPC走行コースを設置しないという主従逆転した運用がよくなされる。これは、本来のSprint競技ルールと異なるとともに、Sprint競技思想からも逸脱した運用である。しかし、観客不在の国内大会においては競技者主体の競技としてのローカルルールとしてはありうる話である。となると競技者を競技途中で集めるためのSPCも実は不要で、１０個ゲットしてゴールすればよいことになる。しかし、Reg.1ルールとの乖離が激しくなり、種々の問題が発生する可能性があるので、そこまでローカライズしないほうが良いと思われる。

　また、第一ループのTX設置エリアと第二ループのTX設置エリアの重なりについての議論がある。Sprint競技では競技のちょうど中間地点で観客の前（SPC走行コース）を走らせることを目論んでおり、競技中間地点の定義として全TXゲット数の半分のタイミングをルール化したにすぎない。よって両ループのエリアが重なるか重ならないかはSprint競技の本質とは全く関係がなく、もちろんReg.1ルールにおいても重なりはなんら触れられていない。エリアが重なっている場合には、第一ループを回っているときに第二ループのTXを発見して後の第二ループ探索を有利に進めたり、第一第二を問わずTX間距離規定が適用されるので第一ループTX探索にも役立てたり、逆に惑わされて頭が混乱し誤パンチしたりすることもあるが、全競技者で条件は同じなので公平性については問題ない。つまり、重なり論議は単に各人の好みの意見交換にすぎない。実際は競技場所の大きさの条件によるところも大きい。

　エリアが重なっている場合、第一ループでゲットできなかったTXをSPC通過後に発見するケースがある、この場合、もし先のSPCパンチを無効にできれば、第一ループのゲットTX数を増加させることができる。もちろんSPCやゲット済みの第二ループTXに再度いかねばならないというデメリットも存在するので、どうするかはその競技者の自分の走力と相談しての判断である。

　SPCはBCNと同一場所とすることもReg.1ルールでは想定されている。その場合の送信機はひとつである。記録器具については兼用の可否は言及されていない。しかし、成績算出のために正しくゲットシーケンスを評価しなければならないことを考えると、別々に独立させるのが好ましい。また競技者が惑わないようにゴール方向と第二ループ方向、すなわちゴール走行コースとSPC走行コースが容易に判別できるような大きな誘導板などを設置したりする必要がある。しかしパンチのために競技者が立ち止まることを考えるとパンチ台などが後続の競技者から見えなくなる可能性があるので、BCNパンチとSPCパンチは、ゴール走行コース側とSPC走行コース側に明確に分離して別々の場所となるように地点設計するのが競技者の混乱を防止できるので妥当と考える。つまり、地点設計者の配慮不足や経験不足により、競技者が誤ったパンチをする可能性があるということである。

　SPC走行コースの途中離脱を考える。あくまで競技エリアへの離脱である。

　途中離脱の場合は第二ループへ行く権利はないとするのが妥当である。なぜならば、第二ループのTXへ行くショートパスとなりうるからという理由と、SPC走行コースの意味がなくなってしまうからという理由である。

　誤って離脱した場合は、競技者はコースへの復帰を希望するので、離脱したポイントに戻ってそこからコースに入るように誘導するのが原則である。なぜならばSPC走行コースが湾曲しているケースを考えるとショートパスを認めてしまうことになるからである。実際には、離脱ポイントと復帰ポイントが別の場所であった場合は、それがSPC走行コースのショートパスになっていなければ、失格ではなく注意のみで、そのままスルーでもよいと考える。ショートパスになっている場合も、失格ではなく離脱ポイントに戻るように競技者を誘導すればよい。

　故意に離脱するケースは、誤ってSPCパンチをして、第一ループに戻ったり、ゴール走行コース（BCNパンチ）へ行きなおしたりする場合である。現実にはSPC走行コースの途中というよりその入り口にあるSPCのところからの離脱となるケースが大半である。また、SPC走行コースの途中まできて、SPCパンチミスが心配になることもある。ゴール走行コースでBCNミスが心配になって途中離脱してコースに入りなおすことが認められているので、SPCも同じ扱いとすべきである。

　ここで留意しておかねばならないのが、善良な競技者を著しく不利にするようなルールは不適切であることである。上記のように考慮不足のコース設計者や勉強不足の審判員やテレインの構造上仕方がない場合に、競技者を惑わしたり、競技者に思わぬ行動を取らせたりしてしまう可能性があるということである。あらゆるケースを想定して、詳細な場合分けルールを作ることも理論的には考えられるが現実的ではない。なぜならば、それら全てを主催者も競技者も熟知していなければならず、判断を間違えやすいことと、ケースにあてはまらない場合に遭遇したときに判断が難しいからである。

　美しいルールはシンプルな考え方のもとにシンプルな文章で表現されるものである。

　SPC走行コースを途中離脱したときの考え方は、競技者復帰を望むのであれば、離脱したことが有利にならぬ範囲で復帰させ、復帰を望まない場合はSPCパンチを無効とするということである。

　もちろん、このようにしてもその競技者が有利になることがないし、故意に実施した競技者は不利になるだけなのである。

　ルールの考え方としては上記のようでよいが、実際のコース設計でも考慮しなければならない部分がある。SPCパンチ後の途中離脱したあとの競技者の行動は監視できない。そのまま第二ループへ行ってしまう可能性がある。よって、第二ループへ行くためにはSPC走行コースを途中離脱せずに通るのが最短距離となるようにコース設計される必要がある。このようにすれば、第二ループへ行く競技者はSPC走行コースを途中離脱しても不利になるだけなので、正しく走行してくれることとなる。つまり途中離脱者は間違ってSPCをゲットして第一ループに戻ったりBCNゲットに向かったり、SPCを取り直す競技者に結果的に限定されるが、現実的には審判員は管理不能であるので区別できない。ただし、SPC走行コースの周辺は非競技エリアである可能性が高く、コース入り口でUターンする場合を除き、コースの出口までそのまま進ませねばならない場合がある。

　以上をまとめると、競技者がSPC走行コースを抜けて、あるいは途中離脱して、第一ループ、ゴール走行コース、SPC走行コース（入りなおし）へ行くことを許容しなければならない。その場合のSPCパンチはペナルティなしで無視される。ただし、コースの設計上、途中離脱できない場合は、競技者は出口まで一旦行かねばならない。また、途中離脱で第二ループへ行くことが有利とならぬよう、SPCから第二ループエリアへの最短コースがSPC走行コースとなるように設計するのが望ましい。

　以上のことをまとめると以下のようになる。

■SPC走行コースを途中離脱して復帰を望む競技者に対しては、離脱ポイントから復帰させることを原則とするが、審判員判断により別の場所からの復帰を許容する場合がある。

■SPC走行コースを途中離脱した場合、当該SPCを無効としペナルティなしで競技者は競技を続行できる。また走破した場合でも競技者の意志により途中離脱と同じ扱いを受けることができる。（途中離脱の可否はコース設計に依存する）

■SPCポイントから第二ループエリアへの最短コースはSPC走行コースとなるように主催者はコース設計すべきである。（無用な問題発生を防ぐため）

５－３　ゴール走行コース

　ClassicとFox-Oringでは２５０ｍ以下、Sprintでは４００ｍ以下のゴール走行コースが設けられ、入り口にBCNパンチがある。BCNパンチはゴール走行コースの入り口から正しく進入した証拠の位置づけであり、最近ルール化されてきたものである。

　ゴール走行コースの設置意義は次の３つと考えられる。

①ゴール前のデッドヒートの場を作る。

　探索をせずゴールするだけなので、競技者は成績をよくするためには全速力で走るしかなく、スポーツとしての達成感充実感を生成する場面である。また、ゴール付近には既ゴール者を含め観客もいて、応援するなどするので、さらにその効果を増す。観客にとっても競技の見せ場であるので、特にSprintでは最大許容距離を長くしている。

　競技者は一目散に走るので逆走は危険行為であり、これは特別な理由がない限り許容されない。

②観客との分離

　ゴール周辺には既ゴール者を含めたくさんの非競技者がいる。そこへ競技者が走りこんでくるのは大変危険である。よってゴール走行コース（これは競技エリア）と非競技者がいるエリアを明確に分離して、事故が起こらないようにするためである。

③ゴールする競技者を整流化（一方通行）し、時間計測しやすくする。

　パンチカード時代は、フィニッシュラインを通過した時刻がゴール時刻となるため、ゴール係はゼッケンと通過時刻を記録していた。そのため、ゴール直前の競技者のゼッケンを正しく読み取る必要があり、そのためには競技者が一方向からフィニッシュラインに向かってくる必要があった。また一方向からでないとフィニッシュライン通過時刻を計測できないという理由もあった。

　昔はよくBCN地点のスタッフがBCN通過の競技者のゼッケンをゴール記録係に伝えていた。これも記録を容易にするためである。

　ゴール走行コースの問題

①競技エリアと非競技エリアの不完全分離

　観客などがいる非競技エリアと競技エリアが明確に分離されていない大会が多い。その場所の構造やメインテレインとの位置関係により、ゴール前の競技者がフィニッシュラインにダイレクトに出現してしまう可能性がある。そのときの扱いがゴール走行コースを通らずにゴールしたと短絡的に判断するのは問題がある。また、非競技エリアを競技者が通過するのも危険を伴う。これは、競技者というよりも主催者側の問題である。

　しかし、少人数大会の場合は、競技エリアと非競技エリアが明確に分離されていなくても危険には至らないと判断される場合もある。よって、誤ってゴール地点に競技者が出現した場合は、ゴール走行コース入り口に誘導すればよいだけである。

②ゴール走行コースの途中進入

　たとえBCNチェックなしの大会であったとしても、ゴール走行コースの途中から進入することはその競技者にとって有利になる可能性があることや競技者の安全面から禁止されている。しかしゴール地点設計や場所の関係から、善良な競技者が誤ってゴール走行コースに入ってしまう場合もある。その場合の措置は、他の競技者との接触事故をさけつつ、できるだけ速やかにゴール走行コースを離脱してもらうことである。その後、競技者がBCNに向かうかTXに向かうかまでは監視できない。ゴール走行コースはReg.1ルールでは地図に記載しなければならないことになってはいるが、距離と地図縮尺の関係から記載が不可能の場合もあり、競技者はその場に来るまではそこにゴール走行コースが存在することを知ることができない場合があるからである。またReg.1ルールでは、善良な競技者が誤ってコースに進入しないように、そこがゴール走行コースであることを競技者が進入する前に容易に判別できるような措置を講ずることを義務付けているが、ゴール地点の状況や運営コストの問題から十分な措置を講ずるのは困難なケースも実際にはあり、競技者の責によらない誤った進入やコース離脱はあるものと考えねばならない。

③観客や応援者の不在

　国際大会の場合はチーム対抗中心であり、観客も多いが、国内の大会では基本個人戦であり、ゴール地点での声援もほとんどない。また競技者としてもゴール走行コースのみ走るというわけでもないし、ゴール走行コースが走りやすくなっているとも限らない。つまり、ゴール走行コース設置意義の①は意義が薄らいでいる大会が多いということである。

④計時システムの導入

　最近の大会ではSIシステムによる計時がなされており、ゴール地点でのスタッフによる計時がなされない。よってゴール走行コース設置意義の③が薄らいでいる。実際国内のみならず海外の大会において、ゴール走行コースを設置せずにFinishが通常のTXと同様に設置してあるケースがある（You tube情報）。

⑤無用なゴール走行コース

　昔の規則では、地図上にはゴール地点ではなくBCN地点のみが記載されていた。つまり、ゴール走行コースを走破して初めてゴール走行コースの距離を競技者は知ることができたわけである。しかしながら、これは大きな問題をはらんでいた。つまり、タイムオーバーにならないために、いつまでにBCNに達せねばならないかを競技中の競技者は知ることができなかったことである。予想以上の距離があったために、タイムオーバーになった競技者もいることであろう。そのため現在のReg.1ルールでは、地図上にゴール走行コースを明記することと、ゴール走行コースの距離を競技前日に公表することを義務付け、また無用に長いゴール走行コースを設置しないように上限を２５０ｍとしている。Sprintでは４００ｍであるが、これは陸上競技場のような場所をゴールとして、デッドヒートを観客に見せることを想定している。

　主催者によっては、ゴール走行コースの距離を確保するために、藪や急斜面などの走ることができない、あるいは走ることが危険な場所にゴール走行コースを設置するケースがある。確かにゴール走行コースのルールには安心して全速力で駆け抜けられるようにゴール走行コースすべきという規定はないが、ゴール走行コースの設置意義からすると、不適切な設置であることは明らかである。

　また別の主催者は狭いエリアでゴール走行コースをちょうどテーマパークのアトラクション待ちのように、ジグザク状のコースを設置していた。これもコース設置意義を無視し、ルールの文字面を重視した本末転倒な設置である。

⑥複数ゴール

　複数周波数Classicのように同一テレインに複数のゴールが設置される場合がある。BCNも別物である。各TXに関しては間違った周波数のゲットはペナルティなしに無効扱いにしているため、BCNについても同じ扱いとすべきである。特に両周波数のBCNが隣接したゴール設定をしている場合は、誤ったBCNゲットの確率が非常に高くなる。この誤りは競技者というよりどちらかというと主催者の責となる。ルールとしてはこのような可能性も考慮し、善良な競技者が不利にならぬようにしておかねばならない。

　以上の考察から、SI計時システム利用の現在の大会では、Sprintのような観客露出を目的としたゲームや、チーム対抗戦を主としたゲーム以外では、ゴール走行コースの設置意義が薄らいでおり、ゴール走行コースはなるべく短くするのが肝要と考える。それは以下の理由からである。

・ゴール地点選定時の選択自由度が増す→競技を面白くできる

・ゴールの審判員・スタッフ人数を減らせる

　　→余剰であれば、安心･安全目的業務にまわす

・ゴール地点機材コストや、設営と撤収の手間と時間を節約する

・競技者が誤ってルール違反をする可能性を少なくする

この場合同時にBCNチェックもほとんど意味をなさなくなる。

　第６章でも触れるが、ゴール走行コース途中でもBCNパンチ忘れなどが心配になったとき、ゴール走行コースを途中離脱してBCNパンチをしにコースの入り口に戻ることが運用上許容されている。これは競技者の意志による行動である。また複数周波数Classicでゴール位置が異なる場合、コース離脱して全く別の場所に行くことも考えられる。つまり、BCN誤パンチしたとしてもコース離脱によりそのパンチを明示的に無効とすることが競技者の意志でできるということに他ならない。

　また、ゴール走行コースは走破完了するとそこはゴールもしくは非競技エリアとなってしまうので、もし自力で途中離脱できない場合は審判員に申し出て指示を仰ぎ、どのような競技エリアへの復帰であってもコース離脱扱いにしてもらわねばならない。

　いずれにせよ、ペナルティなしで競技を継続できることには変わりはない。

　以上のことをまとめると次のようになる。

■ゴール走行コースを途中離脱し復帰意志のある競技者に対しては、離脱ポイントからの復帰を原則とするが、審判員判断により、別の場所からの復帰を許容する場合がある。

■ゴール走行コースを自力または審判員誘導で途中離脱する権利を競技者は有する。その場合入り口でのBCNパンチがあってもそれは無効扱いとし、競技者はペナルティなしで競技を継続できる。

　以上、３つの走行コース（スタート、SPC、ゴール）について考察してきたが、かなり考え方が同じであることがわかる。ここで、その考え方をまとめる。

【３走行コースに共通した考え方】

■走行コースを途中離脱し復帰意志がある場合（間違って離脱してしまった場合や競技者同士の接触で離脱してしまった場合などを想定）は、離脱ポイントから復帰させることを原則とするが、審判員判断で別の場所から復帰させる場合もある。

■競技者は自らの意志で走行コースを自力もしくは審判員誘導で途中離脱することができる。この場合、入り口のパンチは無効扱いとし、競技者はペナルティなしに競技を継続できる。

■コース設計によっては途中離脱できず走破しなくてはならない場合もあり、走破した場合でも競技者の意志により上記途中離脱と同じ扱いにすることができる。ただし、スタート走行コースの場合は入り口のパンチはもともとないので無効にするパンチはなく、ゴール走行コースの場合は走破してしまうとゲームが終わってしまうので考える必要はない。

６．実際の大会での運用実態

　ルール上、明確には規定されていないが、慣習として運用されている内容がある。これはARDFの歴史から成り立つ文化であり、ルールを考える上ではこれも考慮しておかないとしっくり来ないルールとなってしまう。これらの事例を列挙してみる

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 事例番号 | 内容 | 成績計算時の対応 |
| １ | カテゴリごとに必要なTXが事前に指定されるが、自分に不要なTXをゲットした場合。 | 不要TXは無効とし、ペナルティ無し |
| 自分に不要なTXであっても成績には関係ないがゲットした記録は残る。よって、競技者の自己満足の域を出ないが、満足感・達成感・向上心を高揚させることができる。成績よりもARDFの探索行為を楽しむ競技者にとっては大切な考え方である。 |  |
| ２ | 同じTX、BCN、SPCを複数回連続パンチした場合。ただしTXについては順不同のルールがあり、Sprintのループ違いを除き、複数回不連続パンチの場合を含む。 | 一回以外は無効とし、ペナルティなし |
| ３ | ゴール走行コース途中でBCNパンチミスが心配になったときなど、競技者の意志でコース離脱し、BCNパンチしてコースに入りなおすことが許されている。 | 最初のBCNパンチは無効とし、ペナルティ無し |
| 自力で競技エリアへのコース離脱ができない場合は、審判員に離脱意志を表明して誘導してもらう必要がある。その競技者はコースを途中離脱したものとして扱われ、ペナルティはない。つまり、競技者はゴール走行コースをペナルティなしに離脱する権利を有する。 |  |
| ４ | Sprintにおいて、SPC前の第二ループTXや、SPC後の第一ループTXをゲットした場合。 | そのパンチは無効としペナルティ無し |
| ５ | 複数周波数Classicにおいて、自己の競技周波数ではないTXをゲットした場合。 | そのパンチは無効とし、ペナルティ無し |
| ６ | Reg.1のSprint国際大会において、SPCを複数回ゲットしている場合はもっともその競技者に有利になるような一回を有効として他は無視するというローカルルールが運用された。 | 複数SPCの内、特定の一個以外は無効で、ペナルティ無し |
| ７ | JARL規定にはないが、Reg.1ルールには呼び出し時刻に現れなかった競技者であっても、理由の如何を問わず、できるだけ速やかに**出走する権利をもっている**ことが明記されている。 | 競技者自身の責であっても、スタート遅延者には救済措置がある |
| ８ | 計時システムの進化により、ARDF競技の場合は、競技者が意図しないチェックが発生する可能性が高まる。 | 間違ったパンチは無効とし、ペナルティなしとすべき |
| 現在国内で使用されているSIシステムは、パンチ時にSIcardをControl Stationの穴に挿入してパンチする、すなわち接触型とみなせるが、最新のシステムは近接しただけでパンチが行われるシステムに進化しつつある。オリエンテーリングとは異なりARDFでは競技の種類、コースの設定によっては異種のControl Stationを隣接して設置する可能性もあるため、このような新システムを使用した場合に誤パンチが続出する可能性がある。 |  |

　複数周波数Classicでは、両周波数のゴール場所にもいくつかのパターンがあり、特に隣接時のBCNゲット間違いの可能性を考慮し、BCNについても次のような運用をすべきであることが言える。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 事例番号 | 内容 | 成績計算時の対応 |
| ９ | 複数周波数Classicにおいて、二つの周波数のゴールが同一場所か隣接か離れているかにかかわらず、BCNパンチのコントロールが別々のとき、自分とは関係ないBCNパンチをした場合 | 間違ったBCNパンチは無効とし、ペナルティはない |
| BCNはゴール走行コースの入り口にあり、BCNパンチ＝ゴール走行コースに進入と考える解釈もある。この場合、ゴール走行コースを離脱してBCNパンチを無視するということと同じとなる。ただし、このようなケースではコース離脱するのに、コースの幅方向に移動して離脱するより逆走の方が距離が短い場合がある。安全を考えるのであれば、この様なケースでは周囲の安全を確認した上で逆走させた方が、事故発生リスクが低いため、逆走を逆走ではなく離脱と解釈して認めるのが現場の適性判断と考える。 |  |

　これらの運用から、ARDF競技においては、TXなどのコントロールを見つけたらとりあえずゲットとしてもよいというのが基本的に許されている競技であることがわかる。そして間違ってゲットした場合でも、それを無効とし、ペナルティなしに競技を継続できる文化があることがわかる。

　順不同のゲットが許されている通常のTXとは異なる特殊コントロールであるSPCとBCNは競技シーケンスが絡むコントロールであるので順不同というわけではないが、SPC走行コースの離脱のところで論じたように復帰しない離脱であればSPCゲットを無視扱いにするのが妥当であるし、複数周波数Classicの運用のところで述べたように、ゴール走行コースを途中離脱して復帰しない場合は、BCNゲットを無視扱いにするというのが妥当ということである。このように考えるとSPC走行コースもゴール走行コースもまったく同じ考え方が成り立ち、非常にシンプルで明快で、悪用によってその競技者が有利になることもないし、逆に善良な競技者の救済措置になるし、ルールにはないが過去から運用されている不文律とも整合する。

　上記は競技者の意志でコース離脱することによりゲットしたSPC、BCNを無効扱いにすることと同等であり、別な言い方をすれば、離脱する権利を持っているともいえる。しかし実際のコースにおいては、壁や柵があって物理的に離脱ができない場合もあるし、離脱地点が非競技エリアである場合もある。その場合は競技者は自力離脱ができず、コース終端まで行かねばならない。SPC走行コースのコース出口は競技エリアなので問題はないが、ゴール走行コースの出口は非競技エリアになるので、実際にはゴール審判員に途中離脱意志を表明して競技エリアへの戻り方を聞くのがよいし、審判員は競技者を誘導するとともに、その競技者はゴール走行コースを途中離脱したものと解釈するのがよい。

　SPC走行コースはSprint競技にしかないが、ゴール走行コースは単一周波数ClassicやFox-Oring競技でもまったく同じ形式である。よってそれにまつわるルールは同一であることが妥当で異なる扱いをする合理的理由は存在しない。

　途中離脱を認めてペナルティなしで競技を続行できるという扱いは、SPC走行コースやゴール走行コースだけでなくスタート走行コースでも同じであった。

７．結論（根本思想）

　まず、SPC走行コース、ゴール走行コース離脱時の考え方について、第６章で到達した結論をあらためてまとめ記載する。

|  |
| --- |
| * ARDF競技では、競技者・主催者のどちらの責かにかかわらず、不要パンチ、誤パンチがあったとしても、成績計算上はペナルティなしに当該パンチを無視する基本思想がある。
 |
| * 競技種別（単一周波数Classic、複数周波数Classic、Fox-Oring、Sprint）によらず、SPC走行コースもしくはゴール走行コースを途中離脱する権利を競技者は持つ。この権利を行使した場合の成績計算は、当該SPCパンチもしくはBCNパンチを単純に無視し、ペナルティを与えない。
 |
| * SPC走行コースの場合は、途中離脱か走破かの記録が残らないため、途中離脱が確認されていなくてもその可能性を考慮した成績計算をする必要がある。つまり複数のSPCパンチが記録されている場合は、コースを途中離脱したか走破したかにかかわらず、一回のみが有効で、他はペナルティなしで無視する。しかし、どのSPCが間違いかを知るのは競技者のみなので、結局成績計算上は、最も成績が良くなるSPCを選択して計算する方法しかない。
 |
| * ゴール走行コースの場合は、走破してしまうとゲーム終了か非競技エリアに入ってしまうため、自力で競技エリアに途中離脱できない場合は審判員に途中離脱意志を表明して誘導してもらう必要がある。この場合も途中離脱でゲットしたBCNは無視でペナルティなしである。結果的にBCNに関しては、GOAL直前にBCNがあるかないかしか意味がなく、他のBCNパンチは無視することになる。
 |
| * コースを途中離脱しても、復帰する意志がある場合は、他の競技者との衝突をさけて、離脱ポイントから復帰させることを原則とする。ただし、その競技者が有利にならない範囲で離脱ポイント以外の場所から復帰させる運用もありうる。また、離脱ポイントが不明である場合は、入り口から入りなおしてもらう場合もある。
 |
| * SprintのSPC走行コース設計においては、SPCから第二ループのTXへ行くにはSPC走行コースを単純に走破するのがもっとも有利であるように考慮する。
 |

　これらの各走行コース離脱時の考え方と、第６章で示したTXゲットに関するルールや運用を考えると、次のような根本思想があることがわかる。

【根本思想】

　自分には不要なパンチ・間違ったパンチをしても、そのパンチはなかったものとでき、ルール違反（失格）にはならず競技を続行できる。つまりリカバリが許されている。

　パンチ間違いは、競技者の責のみならず、主催者の責による場合もあり、善良な競技者に大きな不利（失格など）を与えてはならないということもある。

　ARDFルールにはパンチに限らず、競技者の責であっても、かえって有利にならない範囲でできる限り競技者を救済し、つまりリカバリを許容し、競技続行可能にする考え方がARDF競技の根底にある。

８．背景で示した３つのケースの成績の考え方

　背景で以下の３つのケース

Case1: START→TX1→BCN→TX2→BCN→GOAL

Case2: START→TX1→BCN→TX2→GOAL

Case3: START→SPC→TX1→SPC→TX2→TX1F→TX2F→SPC→BCN→GOAL

を示したが、第７章でまとめた考え方に基づき、その成績計算の方法を導出する。

Case1: START→TX1→BCN→TX2→BCN→GOAL

一個目のBCNのあとTX2をゲットしているので、これはゴール走行コースの途中離脱である。よって一個目のBCNは無視し、ペナルティはない。二個目のBCNの次はGOALなのでこのBCNは有効である。

答え：ゲットTXは１と２の二つ。かつBCNあり

Case2: START→TX1→BCN→TX2→GOAL

一個目のBCNの扱いについてはCase1と同じ。ただしTX2とGOALの間にBCNがないため、ゴール走行コースの途中進入かBCNチェック忘れである。

答え：ゲットTXは１と２の二つ。かつBCNなし。

Case3: START→SPC→TX1→SPC→TX2→TX1F→TX2F→SPC→BCN→GOAL

SPCが三個あるが、うち二個は間違いなので無視し、一個のみ有効と考える。

ただし、データのみからは有効な一個がどれかわからないが、機械的に算出する方法が求められる。また算出結果に対するクレームを抑えるためには、最も競技者にとって有利なパターンを考えるしかない。なぜならば、どれが間違ったゲットなのかを主催者が証明することができないからである。

一個目が有効の場合

START→**SPC**→(TX1)→(SPC)→(TX2)→TX1F→TX2F→(SPC)→BCN→GOAL

ゲットTXは、TX1FとTX2Fの二個、BCNあり

二個目が有効の場合

START→(SPC)→TX1→**SPC**→(TX2)→TX1F→TX2F→(SPC)→BCN→GOAL

ゲットTXは、TX1とTX1FとTX2Fの三個、BCNあり

三個目が有効の場合

START→(SPC)→TX1→(SPC)→TX2→(TX1F)→(TX2F)→**SPC**→BCN→GOAL

ゲットTXは、TX1とTX2の二個、BCNあり

これより、二個目を有効とするのがもっとも成績がよい。

答え：ゲットTXは、TX1とTX1FとTX2Fの三個、かつBCNあり

９．最後に

　ARDF競技においては、自分には不要なパンチ・間違ったパンチをしても、失格にはならず競技を続行できる思想が流れていることがわかった。当然のことながら、この考え方は各種ルールや慣例にも合致している。今回あげた特殊ケースのように、レアな事態が発生した場合の対処方法もこの思想から解を導くことができた。

　特に間違ったパンチの扱いも考えると奥が深い。大会を運営するスタッフも十分な経験者を十分に確保できない現状において、主催者の配慮不足が原因で発生する間違いも考えられるので、間違いパンチがあってもリカバリができるこの思想は、現状の円滑な大会運営を考えてもマッチしている考え方であることがいえる。

　また、間違いパンチのリカバリの考え方は新システムが導入された場合でも対応できる、将来をも見据えた優れた考え方といえる。

 以上