

## トレイル O 競技のやり方

トレイル O 責任者 伴 毅

### ・基本ルール

トレイル内に設置されているフラッグから、コントロール円と位置説明をもとに正しいフラッグを選びます。A クラスには正解フラッグが無い場合もあります。より多く正解した競技者の勝ちです。

本格的な大会ではタイムコントロールを設けて同点の競技者の順位を付けますが、本大会ではタイムコントロールは設けません。同点の場合は同順位です。

### ・移動

トレイル O では、道しか使ってはいけません。道からフラッグを見て正解を選びます。

### ・競技時間

定められた競技時間内にゴールする限り、競技に要した時間は成績には関係ありません。競技時間を超過した場合には、ペナルティーとして超過した時間に応じた減点が課せられます。競技時間や減点の詳細はプログラムで公表します。

### ・パンチングシステム

本大会ではコントロールカードと針パンチを使います。A が正解と思ったら、A の欄に針パンチで穴をあけます。正解なしを答えるためには Z の欄に穴をあけます。

回答のやり直しはできません。1 つのコントロールに対して複数の欄に穴があいている場合は正解が含まれていても不正解として扱われます。針パンチは次のコントロールに向かう方向の道上に設置されています。

### ・コントロール

各コントロールには、1~5 個のフラッグが設置されています。各コントロールには DP (デシジョンポイント) という地点があり、DP からは全てのフラッグが見えます。また、DP から見て左から A, B, C, ... となります。高さや遠近は関係ありません。ただし、DP から動くとフラッグの左右関係が入れ替わることがありますので、注意が必要です。一つのフラッグ群に対して複数のコントロールが設定されていることもあります。

DP の位置は地図上には書いてありませんが、現地には立て札で表示しています。通常道を使ってコントロールに接近すると容易に DP を見つけることができますが、道が分岐している場合などは位置説明の H 欄に矢印を付けて DP の方向を表します。(H 欄に “↓” が書いてあったら、DP から南に見るコントロール、つまり DP は円の中心の北にあります。)

ただし、DP から必ずしも正解が分かりやすいわけではありません。道上を移動して異なる向きから見ることで正解が分かるコントロールもしばしばあります。

↓フラッグ5つの例。左から A, B, C, D, E です。



文章で書くとややこしそうですが、やってみるとシンプルな競技です。皆様のご参加をお待ちしています。