

# 日本オリエンテーリング競技規則

公益社団法人 日本オリエンテーリング協会

## 目次

1. 定義
2. 総則
3. 競技会の開催
4. クラス
5. 経費
6. 競技会についての情報
7. エントリー
8. モデルイベント
9. スタートリスト
10. チームオフィシャル・ミーティング
11. テレイン
12. 地図
13. コース
14. 制限されているエリアおよびルート
15. コントロール位置説明
16. コントロールの設置
17. パンチング・システム
18. 服装および器具
19. スタート
20. フィニッシュおよび計時
21. 成績
22. 表彰
23. 公正な競技
24. 調査依頼
25. 提訴
26. 裁定委員
27. 上訴
28. イベント・コントロール
29. 報告書
30. その他

本規則は、日本国内オリエンテーリング競技会について、公益社団法人日本オリエンテーリング協会定款第4条（2）の規程に基づき、制定されたものである。

## 1. 定義

- 1.1 オリエンテーリングは、競技者（competitor）がテレイン（terrain）の中を独力でナビゲーションして進むスポーツである。競技者は、地上に表示された多くのコントロール・ポイント（control points）を、地図とコンパスのみを使用して、可能な限り短時間で走破しなければならない。コースは、コントロールの設置位置によって定義されるものであり、競技者がスタートするまで公開されない。
- 1.2 個人のインターバル・スタート競技では、競技者はテレインの中を独力でナビゲーションして走る。
- 1.3 マス・スタートおよびチェイシング・スタート競技では、競技者が互いにかなり接近して走ることがありうるが、形式的にはやはり独力でナビゲーションすることが求められる。
- 1.4 競技者とは、出場を認められた男・女の選手個人、あるいはチームをいう。
- 1.5 オリエンテーリング競技は、以下のような形態に分類される。
  - ・ 競技の開催時刻による分類
    - ・ 昼間競技（日照下）
    - ・ 夜間競技（暗中）
  - ・ 競技の種別による分類
    - ・ 個人競技（競技者個人が独立して行う）
    - ・ リレー競技（2名以上の競技者が連続して継走する形式で行う）
    - ・ 団体競技（2名以上の競技者が協力する方式で行う）
    - ・ 合算競技（2名以上の競技者が独立して競技を行い、その所要時間またはポイントを合計する方式で行う）
  - ・ 競技結果の決定方法による分類
    - ・ 単一レース競技  
（1本のレース結果が、最終成績になる。競技者は別々のレースで競うこととしてもよい。A-レース、B-レースなどに分け、B-レースの選手はA-レースの選手の後に順位付けされるなど。）
    - ・ 複合レース競技  
（1日または複数日で行われ、複数レースの所要時間の合計が最終成績になる。）
    - ・ 予選・決勝レース競技  
（競技者は、1つ以上の予選を通過することで決勝のレースの参加資格を得る。予選では競技者を別々のヒートに分ける。予選の結果によって決勝のスタート順が決められる。決勝の結果のみが競技成績となる。予選の順位に基づいて、決勝をA-決勝、B-決勝のように複数の階級に区分してもよい。A-決勝より後ろの順位の者はB-決勝となる。ヒートがひとつで、すべての競技者が決勝に進出できる時、予選レースのことをプロローグと呼ぶ。）
    - ・ ノックアウト・スプリント競技  
（競技者を1つまたは複数のヒートに分けてインターバル・スタートで予選を行い、ノックアウト・セクションへの進出者を決める。ノックアウト・セクションでは、1つまたは複数のラウンドを平行コースのマス・スタートで行い、上位の者が次のラウンドに進む。最後のラウンドは単一のマス・スタートで勝者を決める。）

- ・コントロールの通過順序による分類
    - ・ ポイント競技 (指定された順番に回る競技)
    - ・ フリー・ポイント競技 (任意の順番で回る競技)
  - ・ レース距離 (または形式) による分類
    - ・ ロング・ディスタンス競技
    - ・ ミドル・ディスタンス競技
    - ・ スプリント競技
    - ・ その他
  - ・ スタート方法による分類
    - ・ インターバル・スタート  
(レースはタイムトライアルで行われる。最も速かった者が勝者となる。)
    - ・ マス・スタート  
(競技者が同時にスタートする。最初にフィニッシュラインを通過した者が勝者となる。)
    - ・ チェイシング・スタート  
(事前のレースの成績にもとづいた時間間隔でスタートする。最初にフィニッシュラインを通過した者が勝者となる。)
- 1.6 会員とは、公益社団法人日本オリエンテーリング協会 (以下「JOA」という) の正会員である都道府県オリエンテーリング協会および日本学生オリエンテーリング連盟をいう。
  - 1.7 競技会とは、スタート順抽選、チーム・オフィシャル・ミーティング、表彰式など、オリエンテーリング大会のすべてのスケジュールを含めて呼ぶ。競技会 (全日本大会など) では 1 つ以上または複数のレースが行われる。
  - 1.8 全日本大会は、日本選手権クラスを設けてオリエンテーリング日本チャンピオンを決する公式の競技会である。JOA の主催で、『日本オリエンテーリング選手権実施基準』にしたがって開催する。
  - 1.9 『公認大会開催に関する規則』にしたがって開催される大会を公認大会という。
  - 1.10 イベントアドバイザーは、全日本大会および公認大会をコントロールするために指名された者をいう。

## 2. 総則

- 2.1 『日本オリエンテーリング競技規則』 (以下、「競技規則」という) は、国内におけるオリエンテーリング大会の基準となるものである。全日本大会および公認大会は、「競技規則」を遵守して開催される。
- 2.2 国際大会 (ワールドカップなど) として開催される場合は、該当するクラスについては『IOF フット・オリエンテーリング競技規則』が優先される。
- 2.3 「競技規則」と矛盾しなければ、主催者は追加規定を定めてもよい。それらはイベントアドバイザーの同意を必要とする。やむをえず「競技規則」を逸脱する場合も、イベントアドバイザーの同意を必要とする。追加規定および逸脱事項は、プリテンで公表する。
- 2.4 「競技規則」および追加規定は、すべての競技者、チーム・オフィシャル、およびその他大会組織と関係を持つ者、あるいは競技者と接触する者に適用される。最終のプリテンには、すべての追加規定を掲載する。
- 2.5 競技者、主催者および裁定委員は、「競技規則」を解釈するにあたり、スポーツとしての公平さの保持を第一義としなければならない。
- 2.6 リレー競技においても、特に断わりがない限り、個人競技の規則が有効になる。
- 2.7 JOA 理事会および所管の委員会は、規則および基準等を別に定めることができる。以下のものがある

る。これらを総称して「関連規則類」という。

『公認大会開催に関する規則』

『全日本大会エリートクラス出場資格規則』

『競技者登録に関する規則』

『イベントアドバイザー資格認定に関する規則』

『国際コントロール位置説明仕様（ISCD）』

『国際オリエンテーリング地図図式（ISOM）』

『国際スプリントオリエンテーリング地図図式（ISSprOM）』

（『ISOM』、『ISSprOM』および『ISCD』を総称して「地図図式」という）

『アンチ・ドーピング規程』

- 2.8 JOA 理事会は、「関連規則類」から逸脱することを認めることがある。主催者が逸脱の許可を受けるためには、競技会の 6 カ月前までに JOA 事務局に申請する。
- 2.9 各競技に関して JOA が定めたガイドラインおよびマニュアルがある場合は、これらを遵守する。大きく逸脱する場合は、イベントアドバイザーの同意を必要とする。

### 3. 競技会の開催

- 3.1 公認大会の開催を申請することができる者は、『公認大会開催に関する規則』で定める。
- 3.2 開催申請は、会員を通じて JOA 事務局へなされるものとする。公式の申請フォームを使い、要求されたすべての情報を記載する。
- 3.3 JOA は、公認大会に公認料を課することができる。公認料は、『公認大会開催に関する規則』で定める。
- 3.4 もし主催者が、「競技規則」、「関連規則類」、イベントアドバイザーの指示、あるいは申請時に提出した事項を守れない場合は、JOA は競技会の認可を取り消すことができる。この場合に主催者は損害賠償を要求することができない。
- 3.5 開催申請は、『公認大会開催に関する規則』に定める所定の期限までに行う。

### 4. クラス

- 4.1 競技者は、性別・年齢によって該当のクラスに分けられる。女子は、男子クラスに参加してもよい。
- 4.2 20 歳以下の競技者は、その年度（4 月 1 日から翌 3 月 31 日）の終わりまでに達する年齢のクラスに属する。上級者クラスにおいては、21 歳が含まれるクラスを上限として、基本の年齢に対して 1 ランク上のクラスに参加してもよい。
- 4.3 21 歳以上の競技者は、その年齢に達する年度の始めから該当のクラスへ属する。上級者クラスにおいては、21 歳が含まれるクラスを下限として、若い年齢のクラスに参加してもよい。
- 4.4 設置するクラスおよびクラス名の表記については、『日本オリエンテーリング競技規則および関連規則類の運用に関するガイドライン』で定める。

### 5. 経費

- 5.1 競技会を組織する経費負担は、主催者の責任とする。主催者は、競技会の経費を賄うために、競技会に参加する者（チームオフィシャルを含む）に参加費を課してもよい。参加費はできるだけ低くお

さえられるようにし、イベントアドバイザーの同意を得る。

- 5.2 競技会に参加する者は、プリテン 2（大会要項）に記載された参加費を期限までに支払う。支払期限を過ぎた場合は、参加費の割り増しをしてもよい。
- 5.3 遅れエントリーや変更は、主催者が対応可能ならば受け付ける。参加費の割り増しをしてもよい。
- 5.4 競技会場までの移動、宿泊、食事等の経費は、競技会に参加する者の自己負担とする。主催者は、競技の場所まで公式の輸送手段を強制することができる。この場合の経費は参加費に含める。
- 5.5 JOA が任命したイベントアドバイザーおよびアシスタントの開催地まで往復の交通費は、JOA が負担する。コントロール任務のための滞りおよび競技会当日における現地での経費は、主催者が負担する。

## 6. 競技会についての情報

- 6.1 公式の情報は、書面で通知する。緊急の場合およびチーム・オフィシャル・ミーティングの質問に応える場合に限り、口頭での通知が認められる。
- 6.2 主催者あるいはイベントアドバイザーからの情報は、プリテンとして公表される。プリテンは文書または JOA Web サイトからリンクが貼られる形で公表する。希望する者には文書形式のプリテン 3 を送付する。
- 6.3 プリテン 1（開催予告）には、以下の情報を掲載する。
  - ・ 大会名
  - ・ 主催者、主管者
  - ・ 開催地
  - ・ 期日と競技形態
  - ・ 問い合わせ先の電話番号、電子メールアドレス、Web ページ
- 6.4 プリテン 2（大会要項）には、以下の情報を掲載する。
  - ・ プリテン 1 で提供されたすべての情報
  - ・ イベントアドバイザーの氏名
  - ・ クラスおよび参加資格
  - ・ 正式なエントリー・フォーム
  - ・ エントリーの締め切りと方法（宛先）
  - ・ 参加費
  - ・ 参加費の払い込みの締め切りと方法（宛先）
  - ・ 提供される輸送手段の説明
  - ・ イベント・スケジュール
  - ・ 準拠する「地図図式」
  - ・ 地図の縮尺と等高線間隔
  - ・ テレイン、気候、および危険事項の説明
  - ・ 使用するパンチング・システム
  - ・ 必要であれば、競技衣類の注意事項
  - ・ 適用する追加の規定（プリテン 2 の公表時点で決まっているもの）
  - ・ 適用しない規則逸脱事項（プリテン 2 の公表時点で決まっているもの）
  - ・ 各コースのウィニング・タイムとおおよその距離
  - ・ 窓口担当者の電話番号、電子メールアドレス

- ・ リレー競技、合算競技においては、チームあたりのオフィシャルの人数
- 6.5 プリテン 3（プログラム）には、以下の情報を掲載する。
- ・ エントリーの手續きに関するものを除く、プリテン 2 で提供されたすべての情報
  - ・ イベント・スケジュールの詳細
  - ・ テレインの詳細
  - ・ 適用するすべての追加の規定
  - ・ 適用しないすべての規則逸脱事項
  - ・ 交通案内
  - ・ 各コースの、コース距離、登距離
  - ・ 各競技エリアとフィニッシュ会場の正確な位置
  - ・ 配布されるコントロール位置説明の寸法
  - ・ アンチ・ドーピングのための必要条件
  - ・ 調査依頼の制限時間
  - ・ 調査依頼を行う場所
  - ・ 最大競技時間
  - ・ テレインのタイプを示す最新のサンプル地図
  - ・ 競技エリアに以前に作られたオリエンテーリング地図があれば、最新版の高解像度のコピー
  - ・ エントリー状況
- リレー競技、合算競技においては、以下の情報も掲載する。
- ・ 出走するメンバーの名前を提出する締め切り
  - ・ チーム・オフィシャルのミーティング
  - ・ リレーの各走区毎のコース距離
- 6.6 プリテン 4（追加の競技会情報）は、公式掲示板に掲示するか文書を配布する方法で、現地で競技者に提供する。以下の競技会の最終的な詳細情報を掲載する。
- ・ 裁定委員の名前と所属する会員
  - ・ 隔離ゾーンの場所および競技者・オフィシャルがその中に入らなければならない時間
  - ・ その他特記事項
- 6.7 プリテン 1（開催予告）は競技会の 6 カ月前までに公表する。プリテン 2（大会要項）は競技会の 2 カ月前までに公表する。プリテン 3（プログラム）は競技会の 1 週間前までに公表する。

## 7. エントリー

- 7.1 E および A クラスにエントリーする競技者は、『競技者登録に関する規則』にもとづいて競技者登録していなければならない。全日本大会の E クラスにエントリーできる者は、『全日本大会エリートクラス出場資格規則』による有資格者に限定する。
- 7.2 エントリーの方法はプリテン 2 で公表する。少なくとも以下の情報を提出する。
- ・ 競技者の氏名、性別、誕生日、競技者登録番号
  - ・ （リレー競技、合算競技の場合）チーム・オフィシャルの氏名
- 遅れエントリーは、主催者が対応可能ならば受け付ける。参加費の割り増しをしてもよい。
- 7.3 競技者は、1 つのレースについて 1 つのクラスにのみエントリーできる。
- 7.4 参加費が支払われない場合は、主催者はその競技者またはチームの出走を取りやめさせてもよい。

## 8. モデル・イベント

- 8.1 競技会の最初のレースの前日に、テレインのタイプ、地図の品質、コントロールの特徴物、コントロールの設置、給水ポイントおよびマーケット・ルートについてデモするモデル・イベントを実施することが望ましい。
- 8.2 競技者、チーム・オフィシャル、JOA 役員およびメディア関係者は、モデル・イベントに参加する機会を得る。
- 8.3 イベントアドバイザーが適当と判断するならば、モデル・イベントは競技当日に実施してもよい。

## 9. スタートリスト

- 9.1 インターバル・スタートでは、競技者は等しいスタート間隔で一人ずつスタートする。マス・スタートでは、同一クラスのすべての競技者が、同時にスタートする。リレーでは、チームの第一走者のみがマス・スタートとなる。チェイシング・スタートでは、前回までの成績に応じたスタート時刻と間隔で、競技者が一人ずつスタートする。
- 9.2 スタート順は、イベントアドバイザーの承認を必要とする。スタート抽選は、公開の場でも非公開の場で行ってもよい。抽選は手作業で行ってもコンピューターを使用してもよい。
- 9.3 スタート・リストは、競技の前日以前で、かつチーム・オフィシャル・ミーティングの前までに公表する。予選を決勝と同じ日に開催する場合は、決勝のスタート・リストは遅くともスタート開始の 1 時間前までに公表する。競技会の進行スケジュールの事情により困難な場合は、イベントアドバイザーが承認すればもっと短くてもよいが、ブリティッシュ 3 で事前に告知する。
- 9.4 予選・決勝レース競技では、以下の要求を満たすように、予選のスタート抽選を行う。
  - ・各ヒートのコースのレベルは可能な限り同等とする。
  - ・スタート方法は、以下のどちらか一方を選択する。
    - ・各スタート時刻に並列コースのヒート数と同じ数だけの競技者がスタートする。（最終のスタートだけは同じ数にならないかもしれない。）
    - ・競技者は分間隔でヒート 1、ヒート 2、ヒート 3、ヒート 1、ヒート 2（3 つのヒートがある場合）のように順番にスタートする。
- 9.5 予選レースでは、競技者を無作為抽選により並列コースのヒートに割り振る。同じクラス内のそれぞれのヒートは可能な限り等しい人数とする。
- 9.6 予選・決勝レース競技の決勝進出は予選の順位によって決定する。2 名以上が予選通過の最下位で同順位となった場合は、その順位の全員が決勝に進出する。
- 9.7 それぞれの予選ヒートで最上位のランクに入った競技者が A 決勝に進出できる。次点ランクの競技者は B 決勝となり、残りの競技者は C 決勝となる。
- 9.8 予選に出走しながら失格となった競技者または予選に出走しなかった競技者は、そのクラスで一番下のランクの選手の前に出走することができるが、成績表では順位はつかない。
- 9.9 予選・決勝レース競技で、決勝のスタート順（チェイシング・スタートを除く）は、予選順位の逆順とする。最も上位の競技者が最後にスタートする。同タイムの場合はくじ引きで決める。異なるヒートにおいて同順位だった競技者は、ヒートの番号順にスタートする。したがって最も大きい番号のヒートの勝者が最後にスタートすることになる。
- 9.10 マス・スタートでは、複数のコースの組み合わせを用意して各チームに割り当てる。コースの組み合わせおよび割り当ては、最終の競技者がスタートするまで秘密にしておく。
- 9.11 インターバル・スタートにおけるスタート間隔は 1 分単位とする。E クラスにおいては、ロング・ディスタンス

競技およびミドル・ディスタンス競技は最小で 2 分、スプリントは 1 分とする。

9.12 参加者が 90 名を超える場合は、より短いスタート間隔としてもよい。

## 10. チーム・オフィシャル・ミーティング

10.1 リレー競技、合算競技では、競技の前までにチーム・オフィシャル・ミーティングを開催する。イベントアドバイザーがミーティングを進行または監督する。

10.2 ミーティングでは、競技に関する情報（スタート・リスト、輸送スケジュール、ブリテン 3 からの変更、天気予報 等）を説明する。

10.3 チーム・オフィシャルには、ミーティング中に質問をする機会を与える。

## 11. テレイン

11.1 テレインは、競技性を確保したオリエンテーリング・コースを設定するのに適している場所を選定する。『IOF フット・オリエンテーリング競技規則』の以下の付則に準拠する。

・「競技の構成」（付則 6）

11.2 テレインは、どの競技者も不当に優位に立つことのないよう、競技の前に可能な限り長くオリエンテーリングに利用されないようにする。

11.3 競技が決定すれば、できるだけ早急にテレインへの立ち入りを禁止する。もしそれが不可能ならば、できるだけ早急にテレインへアクセスする取り決めを公表する。

11.4 立入禁止となっているエリアに入る必要がある場合は、主催者が事前に地権者・管理者などから許可を得ておく。

11.5 エリア内では、自然保護、営林、狩猟 等のすべての権利が尊重される。

## 12. 地図

12.1 地図、コース・マーキング、および追加印刷は、『国際オリエンテーリング地図図式』または『国際スプリント・オリエンテーリング地図図式』に準拠して作成、印刷する。逸脱する場合はイベントアドバイザーの同意を必要とする。イベントアドバイザーは、必要に応じて JOA 地図委員会と協議する。

12.2 ロング・ディスタンス競技の地図縮尺は 1:15000 とする。ミドル・ディスタンス競技およびリレーの地図縮尺は 1:10000 とする。スプリント競技（スプリントリレーを含む）の地図縮尺は 1:4000 とする。

12.3 地図の間違いまたは地図を印刷した後でテレインに変化があり、それが競技会に影響があるのであれば、地図に重ね刷りする。

12.4 地図は水分や損傷に耐えうるものにする。

12.5 もし競技エリアに以前に作られたオリエンテーリング地図があれば、最新版の高解像度のコピーをブリテンで公表または提示する。

12.6 競技当日は、主催者が許可するまで、競技者あるいはチーム・オフィシャルが競技のエリアを記したいかなる地図を使用することも禁止する。

12.7 競技用の地図は、コースを走る競技者が必要とする以上に大きくしてはならない。

12.8 高年齢のクラスにおいては、ミドルおよびロング・ディスタンスの地図の縮尺は 1:10000 または 1:7500 とする。スプリントの地図の縮尺は 1:4000 または 1:3000 とする。

## 13.コース

- 13.1 『IOF フット・オリエンテーリング競技規則』の以下の付則にしたがってコースを設定する。
- ・「コース設定の原則」(付則 2)
  - ・「競技の構成」(付則 6)
- 13.2 コースの水準は、競技会にふさわしいものとする。競技者のナビゲーション技能、集中力、および走る能力が試される。すべてのコースが様々な範囲のオリエンテーリング技術を要求する。
- 13.3 コース距離は、スタートからコントロールを経由してフィニッシュまでの直線距離とする。ただし、物理的に通行不能な妨害（高いフェンス、湖、通れない崖 等）、立入禁止エリア、およびマート・ルートは例外とする。
- 13.4 登距離は、最も短理にかなったルートに沿ったときの登距離で示す。
- 13.5 予選レースでは、並列するヒートのコースは、できる限り同じ距離で同じ水準に近づけるようにする。
- 13.6 リレー競技では、コントロール順はチームによって別々の並びになるが、全体としては全チームが同じコースを走る。トレインとコース・コンセプトによっては、各走区の距離が大きく異なるようにしてもよいが、各走区のトップタイムの合計は規定通りになるようにする。走区の距離が大きく異なる場合、その走区ごとの距離の配列は、全チームで同一でなければならない。
- 13.7 個人競技において、コントロール順を競技者ごとに異なる並びにしてもよい。しかし、すべての競技者は、ノックアウト・スプリントで「コース選択」にフォーキングが採用されている場合（この場合は、各選手は開始 20 秒前に異なる 3 つのコース地図の中から 1 つを選択する）を除き、全体としては同じコースを走るようにする。
- 13.8 E クラス（決勝レース）において同時にレースが進行するのであれば、女子のコースと男子のコースで別々のコントロールを使用するのが望ましい。
- 13.9 コース毎の優勝設定タイムは、『日本オリエンテーリング競技規則および関連規則類の運用に関するガイドライン』で定める。

## 14.制限されているエリアおよびルート

- 14.1 環境保護のために定められた規則や、主催者からの関連する指示は、競技会に関わるすべての者が遵守する。
- 14.2 立入禁止または危険なエリア、禁じられているルート、横切ってはいけない線状特徴物などは、地図上で表記する。必要ならば、現地でも標識をつける。競技者は、このようなエリア、ルートあるいは以下の記号で記した特徴物に立ち入ったり、その上を通行したり、横切ったりしてはいけない。該当するのは下記の記号である。

ロング、ミドル、リレー

ISOM 520 立入禁止区域

ISOM 708 立入禁止の境界線

ISOM 709 立入禁止区域

ISOM 711 通行禁止のルート

（競技者は通行禁止のルートの上を横断することは許される）

スプリント

ISSprOM 201 通行不能ながけ

ISSprOM 301 渡れない水域

- ISSprOM 307 渡れない湿地
- ISSprOM 410 通行不能な植生
- ISSprOM 515 通行不能の壁
- ISSprOM 518 通過不能の柵または手すり
- ISSprOM 520 立入禁止区域
- ISSprOM 521 建物
- ISSprOM 529 通行不能の目立つ線状特徴物
- ISSprOM 708 立入禁止の境界
- ISSprOM 709 立入禁止区域
- ISSprOM 714 特設の建造物もしくは閉鎖区域

14.3 ルートの誘導、横断するポイントおよび通行箇所は、地図および現地で明瞭に表示する。競技者は、コース途中の誘導箇所は、すべてそれに沿って進む。

## 15.コントロール位置説明

- 15.1 コントロールの正確な場所を、コントロール位置説明によって明示する。
- 15.2 コントロール位置説明は、『国際コントロール位置説明仕様』に定められた記号の形式で作成する。
- 15.3 コントロール位置説明は、そのコースのコントロール順に記載したものを、競技で使う地図の前面に貼付または印刷する。
- 15.4 インターバル・スタートの競技では、地図とは別にコントロール位置説明表を、そのコースの競技者にプレ・スタートまたはスタート・レーンで配布する。配布地点より前には公表しない。

## 16.コントロールの設置

- 16.1 地図上で示したコントロール・ポイントは、現地に明瞭な表示をして、競技者が通過したことを証明するための機器を設置する。
- 16.2 各コントロールには、30x30 c mの正方形で三角柱形に組み合わされたコントロール・フラッグを設置する。それぞれの面は対角線で分けられて、半分を白に別の半分をオレンジ( PMS165)にする。
- 16.3 フラッグは、コントロール位置説明にしたがって地図で示した特徴物に取り付ける。競技者が記載された場所を視界に捉えたときに、フラッグも見えるように設置する。
- 16.4 コントロール（スタートのコントロール・フラッグを含む）は 30m以内に近接して設置しないようにする。スプリントではもっと短縮してよい。地図の縮尺が 1:4000 または 1:3000 の場合は、走行距離で 25m、直線距離で 15m 以上離す。
- 16.5 パンチしている人がいることで、付近にいる競技者がコントロールを見つけるのを著しく有利にすることのないように、コントロールを設置する。
- 16.6 各コントロールは、コードナンバーによって識別される。パンチ器具を使用しようとしている競技者が明瞭に番号を読むことができるように、コントロールに取り付ける。31 より小さい番号は使用しない。文字は、白地に黒で、高さは 3~10 c m、線の太さは 5~10mmで書く。コードナンバーを水平にすると上下逆に誤読しかねないとき（例えば 161）は、番号に下線を引く。
- 16.7 競技者が通過したことを証明するために、各フラッグのすぐ側にパンチ器具を、十分な数だけ設置する。
- 16.8 想定ウイニング・タイムが 30 分を越える場合は、勝者の想定スピードで少なくとも 25 分ごとに給水

所を設ける。

16.9 給水所では、少なくとも適温の飲用水を提供する。

16.10 すべてのコントロールは、抜き取られたりすることがないように保全措置をとる。

## 17.パンチング・システム

17.1 IOF が認可した電子式パンチング・システムのみ使用することができる。

『IOF フット・オリエンテーリング競技規則』の以下の付則に準拠する。

- ・「認可されたパンチング・システム」（付則 4）

17.2 電子式パンチング・システムを使う場合は、競技者が事前（モデル・イベントなど）に練習する機会を設けることが望ましい。

17.3 競技者は、各コントロールにおいて、提供されているパンチ器具を使って、自分自身のカードにパンチすることに責任を持つ。1 つの機器が故障している、あるいは故障しているように見える場合は、競技者は用意されているバックアップを使用しなければならず、パンチの記録がなければ失格となる。

17.4 コントロール・カードは、すべてのコントロールを通過したことを明瞭に示すものでなければならない。

17.5 コントロール・パンチが欠落しているか不明瞭なものがある競技者は、パンチのミスが競技者の過失ではないことが立証できなければ、失格となる。競技者の過失でなければ、コントロールの係員またはカメラによる確認や、コントロール（パンチ器具）の記録を読み取ってくることで通過証明としてもよい。競技者の過失であればそのような証拠は認められず、競技者を失格としなければならない。

従来の（接触型）SportIdent、SFR、Learnjoy の場合、以下のようになる。

- ・ 競技者のパンチが速すぎてフィードバック・シグナルを受け取れなかった場合は、カードにはパンチの記録がないので、たとえステーションに競技者のカード・ナンバーが記録されているかもしれないが、競技者は失格としなければならない。
- ・ ただし、競技者は所定のクレーム料を支払うことで、主催者にコントロールからバックアップを読み取るよう要求することができる。主催者は、任意のコントロールからバックアップを読み取ってくることができる。ステーションに完全な（エラーではない）パンチ記録があることが判明した場合、競技者は正しくコントロールをパンチしたとみなされ、料金は返金される。そうでなければ、料金は主催者が没収する。

17.6 コントロール・カードの紛失、コントロールの不通過、または誤った順番での通過をした競技者は、失格となる。

## 18.服装および器具

18.1 主催者が特に定めない限りは、ウェアおよびシューズの選択は自由とする。

18.2 スタートナンバーカードは、明瞭に見えるように、主催者の指示にしたがって装着する。ナンバーカードは、25×25 c m以下で、文字は少なくとも高さ 10 c mとする。ナンバーカードは、折り曲げたり切ったりしてはいけない。

18.3 競技中に、競技者がナビゲーションのために使用することが許されるのは、主催者から提供された地図とコントロール位置説明、およびコンパスだけである。

18.4 主催者が許可した場合を除き、競技者はプレ・スタートに入ってからレースをフィニッシュするまでは通信機器（音声／テキストとも）を使用または携行しない。GPS 機能を有するデバイス（時計など）は、地図表示機能と通信機能がなく、かつナビゲーション目的で使用しなければ携行してもよい。た

だし、主催者はそのような器具の使用を特に禁止することもできる。主催者は、競技者にトラッキング・デバイスおよび／または GPS データ記録装置を携行させてもよい。

## 19. スタート

- 19.1 個人競技は、インターバル・スタートで行う。リレー競技は、マス・スタートで行う。
- 19.2 予選・決勝レース競技では、決勝の最初のスタートは、予選における最後のスタートの最低 2.5 時間後とする。競技会の進行スケジュールの事情により困難な場合は、イベントアドバイザーが承認すればもっと短くしてもよいが、ブリティッシュ 3 で事前に告知する。
- 19.3 計時を開始するスタートより手前にプレスタートを置く方式を採用してもよい。プレスタートの先へは、スタートする競技者しか入ることはできない。
- 19.4 競技者が正しくスタートレーンに入れるように、スタート地区には時計を設置する。スタート地点にも競技者が現在時刻を確認できるように時計を置くことが望ましい。
- 19.5 スタートは、後続の競技者や他の者が、地図、コース、ルート選択あるいは最初のコントロールへの方向を見ることができないように設営する。必要に応じて、計時を開始するスタートからオリエンテーリングを開始する地点までマーカー・ルートにする。
- 19.6 競技者はスタート時刻と同時またはそれ以降に地図を取る。競技者は自分自身の責任で正しい地図を取る。競技者が、スタート前に地図が正しいことを確認できるような情報（競技者のスタート番号、名前またはコース等）を、地図の裏面またはその近くに表示する。  
競技者に地図をあらかじめ配布する方式をとる場合は、競技者はスタート時刻と同時またはそれ以降に、スタートラインからスタートする。スタート時刻まで地図を見てはいけない。
- 19.7 オリエンテーリングを開始する地点は、地図上ではスタートの三角形で記し、現地にはパンチ器具のないコントロール・フラッグを設置する。
- 19.8 スタート時刻に遅れた競技者も、スタートすることを許される。スタート時刻に遅れた競技者はスタート係員の指示にしたがって、可能な限り速やかにスタートする。正規のスタート時刻にスタートする競技者に対して影響がないように留意する。スタート係員は、実際にスタートした時刻を記録しておく。
- 19.9 自分自身の過失によりスタート時刻に遅れた競技者は、正規のスタート時刻にスタートしたものととして計時する。主催者の過失によりスタート時刻に遅れた競技者は、実際のスタート時刻から計時する。
- 19.10 リレー競技におけるチェンジオーバーは、各リレー・チームのメンバー同士がタッチすることで行う。フィニッシュする前走者が次走者の地図を取り、それを受け渡すという方法で行ってもよい。
- 19.11 リレーで正しくかつ適時にチェンジオーバーをすることは、主催者がフィニッシュして来るチームをあらかじめ通知することになっているとしても、競技者自身の責任である。
- 19.12 イベントアドバイザーが同意すれば、主催者はチェンジオーバーできなかったリレー・チームの以降の走区の競技者をマス・スタートさせてもよい。
- 19.13 リレー・チームは、いったん失格を承諾したら、そのチームのそれ以降のメンバーはスタートできない。
- 19.14 チェンジオーバー地区では、チームの次走者は、チームの前走者がフィニッシュに近づいていることが把握できるようにする。
- 19.15 主催者は、スタート前の選手がコースについての情報を得ることを防ぐために隔離ゾーンを設けてもよい。主催者は、選手およびチーム・オフィシャルが隔離ゾーンの中にいなければならない時間を定める。主催者は、隔離ゾーンで待つ選手のための適切な便宜（トイレ・給水・雨除け等）を提供することが望ましい。締切時刻を設けて、それ以降に選手またはチーム・オフィシャルが隔離ゾーンに入ること

を禁止してもよい。競技者およびチーム・オフィシャルが隔離ゾーンで通信機器を使うことは許されない。

## 20.フィニッシュおよび計時

- 20.1 競技者がフィニッシュ・ラインを越えたときに競技は終了する。
- 20.2 フィニッシュまでは、テープ、ロープあるいは柵によって誘導する。最後の 20mは直線とする。
- 20.3 フィニッシュ・ラインの幅は、インターバル・スタートの場合は少なくとも 1.5m 以上、マス・スタートまたはチェイシング・スタートの場合は少なくとも幅 3m以上にする。ラインは入ってくる方向に対して直角にする。フィニッシュ・ラインの正確な位置が、フィニッシュしてくる競技者にとって明瞭に見えるようにする。
- 20.4 競技者はフィニッシュ・ラインを越えた、またはチェンジオーバーを終了したときに、コントロール・カードまたは通過記録を提出する。主催者からの要求があれば、競技地図も提出する。
- 20.5 フィニッシュ・タイムは、以下のいずれかの時間で計時する。
  - ・ 競技者の胸がフィニッシュ・ラインを横切ったとき
  - ・ 競技者がフィニッシュ・ラインでパンチしたとき
  - ・ 計時用の光ビームが使われている場合は、地上 0.5～1.25m 上に設置されたビームを競技者が横切ったとき
  - ・ 競技者が携帯しているトランスポンダーがフィニッシュ・ラインを横切ったときタイムは秒以下を切り捨てとする。タイムは時間／分／秒または分／秒で表示する。
- 20.6 計時システムは、同じクラスの競技者の相対的タイムを 0.5 秒以上の正確さで計時できるものを使用する。
- 20.7 インターバル・スタート競技では、競技者がフィニッシュラインを走り抜けてフィニッシュできるよう、電子式フィニッシュ計時システムを使用することが望ましい。
- 20.8 正副 2 つの独立した計時システムを、競技の開始から終了まで使用することが望ましい。
- 20.9 マス・スタートまたはチェイシング・スタートの競技では、着順判定の係員が、選手の胸がフィニッシュラインを通過した順番に基づいて最終順位を判定する。裁定委員のメンバーのうち 1 人はフィニッシュ・ラインにすることが望ましい。
- 20.10 フィニッシュ地区には救護所を設置し、必要な備品を用意しておく。救護担当のスタッフが常駐していることが望ましい。『ナビゲーションスポーツのための安全ガイド』を参照すること。
- 20.11 競技時間の上限は、『日本オリエンテーリング競技規則および関連規則類の運用に関するガイドライン』で定める。競技会の進行スケジュール等の理由がある場合は、イベントアドバイザーが承認すれば異なる競技時間を設定してもよい。

## 21.成績

- 21.1 競技の間は、暫定的な成績を、フィニッシュ地区または参加者が集まる場所において公表、掲示する。
- 21.2 公式の成績は、最後にスタートした者の競技可能時刻が経過した後、4 時間以内に公表する。
- 21.3 予選・決勝レース競技の決勝が予選と同じ日に開催される場合は、予選の結果は最後にスタートした者の競技可能時刻が経過した後 30 分以内に公表する。
- 21.4 公式成績表には、参加した競技者すべての記録を記載する。リレーでは、オーダー順に競技者の名前とその走区でのタイム、および各自の走ったコース・パターンを記載する。

- 21.5 インターバル・スタートで 2 人以上の競技者が同タイムとなった場合は、成績表では同順位とする。同順位に続く順位は、空位とする。
- 21.6 マス・スタートまたはチェイシング・スタートでは、競技者がフィニッシュした順に順位が決まる。リレーではチームの最終走者がフィニッシュした順になる。
- 21.7 リレーで繰り上げスタートになった場合、繰り上げスタートになったチームの順位はチームの各競技者の時間の合計で決める。繰り上げスタートになったチームの順位は、チェンジオーバーできて正規の方法でフィニッシュしたチームより後になる。
- 21.8 制限時間を超過した競技者およびチームには順位がつかない。
- 21.9 結果は競技会の当日中にインターネットで公表する。同時に JOA にも電子的手段にて報告する。
- 21.10 成績は、競技者がスタートしてからフィニッシュするまでのタイムによって決めなければならない。（交通量の多い道路を含む短い区間など）事前に決められた場合を除いて、スプリットタイムを基にして一部のレッグを除いて計算することは許されない。

## 22.表彰

- 22.1 主催者は表彰式を開催し、成績上位者を表彰する。

## 23.公正な競技

- 23.1 オリエンテーリング競技会に関わるすべての者は、公平で誠実に行動する。スポーツマンらしい態度と友情の精神を持つ。競技者は、他の競技者、オフィシャル、ジャーナリスト、観客および競技エリアの住民に、敬意を払う。競技者はトレインではできる限り静粛にする。
- 23.2 事故の場合を除いて、競技中に他の競技者から助力を得たり、他の競技者を助けたりすることを禁止する。負傷した競技者を助けることは、すべての競技者の義務である。
- 23.3 オリエンテーリング競技会に関わるすべての者は、ドーピングを行い、若しくは助けてはならない。JOA の定める『アンチ・ドーピング規程』がすべての国内競技会に適用され、JOA 理事会はドーピング取り締まり措置を実施することを要求することができる。競技者は、必要とされる TUE（治療使用特例）申請をし、公益財団法人日本アンチ・ドーピング機構から TUE の付与・承認を取得する責任がある。
- 23.4 開催地が公開されるまでは、すべての大会運営関係者は、競技エリアおよびトレインについて厳密に秘密を維持する。コースについては厳密に秘密を維持しなければならない。
- 23.5 主催者の明確な許可がない限り、競技トレインの調査や練習することを試みてはならない。競技の前または競技中に、主催者が提供する以上にコースに関する情報を手に入れることを試みてはならない。
- 23.6 主催者は、当該トレインまたは地図を熟知していて、他の競技者より実質的に有利な立場にある競技者を、競技会に参加させないようにする。これにあたる競技者の参加は、イベントアドバイザーと協議して決定する。
- 23.7 チーム・オフィシャル、競技者、メディア取材者および観客は、許可されたエリア内にとどまる。
- 23.8 コントロールの係員は、競技者を邪魔したり引きとめたり、あるいは何らかの情報を与えることをしないようにする。静寂にし、目立たない衣類を身につけて、コントロールに近づく競技者の手助けにならないようにする。このことは、トレイン内にいる他のすべての人、例えばメディア取材者にも当てはまる。
- 23.9 フィニッシュ・ラインを越えたら、競技者は主催者の許可なく競技トレインに再び立ち入らないようにす

る。棄権する競技者は、ただちにフィニッシュでこれを申告して、地図とコントロール・カードを提出する。棄権した競技者は、競技に影響を与えたり、他の競技者を助けるようなことをしてはならない。

23.10 いかなる規則でも違反したり、違反することで利益を得た競技者は、失格となりうる。

23.11 競技に競技者、オフィシャルまたは観客にとって危険になる事態が明らかになった場合、主催者はいかなる時点であっても競技を中断、延期またはキャンセルしなければならない。

23.12 競技に著しく不公平になる事態が発生した場合、主催者は競技を無効（不成立）にしなければならない。

## 24. 調査依頼

24.1 「競技規則」および「関連規則類」に対する違反行為や主催者からの指示に対して、調査依頼をすることができる。

24.2 調査依頼はチーム・オフィシャルまたは競技者のみがすることができる。

24.3 調査依頼は、書面にてできるだけ速やかに主催者に提出する。調査依頼は、主催者が調査して判断する。判断結果は、遅延なく調査依頼をした者に通知する。主催者が判断できない場合、イベントアドバイザーが代わりに判断する。

24.4 主催者は調査依頼の制限時間を設けてもよい。制限時間を過ぎてなされた調査依頼は、正当で例外的な状況があり、その理由を文書で明確に説明されている場合に限り、認められる。

24.5 ノックアウト・スプリントでは、調査依頼は、該当するヒートの結果が公表されてから 3 分以内に主催者宛てに提出する。調査依頼ははひとまずは口頭で行ってもよいが、その後で文書でも提出しなければならない。

## 25. 提訴

25.1 調査依頼に対する主催者の判定について、提訴をすることができる。

25.2 提訴はチーム・オフィシャルまたは競技者のみがすることができる。

25.3 提訴は、調査依頼に対する主催者の判断結果が調査依頼を行った者に通知されてから 15 分以内に、主催者に書面で提出する。制限時間を過ぎてなされた提訴は、正当で例外的な状況があり、その理由を文書で明確に説明されている場合に限り、裁定委員の裁量によって認めてもよい。

25.4 ノックアウト・スプリントでは、提訴は、主催者が調査依頼への判断結果が通知されてから 2 分以内に、主催者宛てに提出する。提訴はひとまずは口頭で行ってもよいが、その後で文書でも提出しなければならない。

## 26. 裁定委員

26.1 裁定委員は提訴を裁定するために任命される。

26.2 JOA 競技委員会が必要と決めた競技会には、JOA が裁定委員を任命する。JOA が裁定委員を任命しなければ、主催者が裁定委員を任命する。

26.3 裁定委員会は、異なる会員からの 3 名のメンバーで構成する。裁定委員は投票権を持つ。イベントアドバイザーは裁定委員会を司会するが、投票権は持たない。

26.4 主催者の代表者は裁定委員会に参加してもよいが、裁定委員会が決定を下す前に退席を求められることもありうる。主催者の代表者は投票権を持たない。

- 26.5 主催者は裁定委員会の決定にしたがう。例えば、主催者が失格とした競技者を復活させる、主催者が有効とした競技者を失格にする、主催者が成立としたクラスの結果を不成立にする、あるいは主催者が不成立とした結果を成立とする、など。
- 26.6 裁定委員会は、すべてのメンバーが揃ったときのみ決議をすることができる。緊急を要する場合は、裁定委員の過半数が決定に同意すれば、仮の裁定を行ってもよい。
- 26.7 裁定委員メンバーが、自ら公平な裁定が困難になったことを宣言するか任務を遂行することができなくなった場合は、イベントアドバイザーが代行者を指名する。利益が相反する可能性があると考えられる場合は、イベントアドバイザーが最終的に判断する。
- 26.8 裁定委員会の決定が最終的なものになる。

## 27.上訴

- 27.1 裁定委員会がまだ組織されていないか、競技会が終わって裁定委員会が解散していた場合には、規則違反に対して上訴することができる。裁定委員会の運営に重大な手続き上の瑕疵があった場合に限り、裁定委員会の決定に対して上訴することができる。
- 27.2 上訴はできるだけ速やかに、JOA 事務局宛に書面で提出する。
- 27.3 上訴についての決定は最終的なものになる。
- 27.4 JOA 理事会が上訴を取り扱う。

## 28.イベント・コントロール

- 28.1 「競技規則」および「関連規則類」に基づいて行われる競技会のすべてのタイムテーブルは、イベントアドバイザーの監視下で行う。イベントアドバイザーは、主催者の決定後 3 カ月以内に任命される。
- 28.2 JOA がイベントアドバイザーを任命する。
- 28.3 イベントアドバイザーは主催者に対して JOA からの公式の代表者である。JOA 理事会の下に置かれ、JOA 事務局との連絡窓口となる。
- 28.4 イベントアドバイザーは、運営組織からは独立した立場でなければならない。
- 28.5 イベントアドバイザーは、JOA イベントアドバイザーの資格を所有していなければならない。
- 28.6 イベントアドバイザーは、「競技規則」および「関連規則類」が遵守され、間違いが排除され、最善の公平さが保たれていることに責任を持つ。イベントアドバイザーは、もしそれが競技会の要求を満たすために必要があると考えれば、調整を強いる権限を持つ。
- 28.7 イベントアドバイザーは主催者と密接に協力して動き、また必要な情報が適切に知らされているようにする。プリテンなどのすべての公式の情報は、イベントアドバイザーによる承認を受けた上で、競技者に通知または公開される。
- 28.8 少なくとも下記の項目は、イベントアドバイザーの指揮の下で実施する：
- ・ 競技会の開催地およびテレインの承認
  - ・ 実行委員会組織の調査と、輸送、タイムテーブル、予算の妥当性の評価
  - ・ 式典の計画の評価
  - ・ 係員の配置、スタート、フィニッシュおよびチェンジオーバー地区のレイアウトの承認
  - ・ 計時および成績を計算するシステムの信頼性および正確性の評価
  - ・ 地図が「地図図式」に適合しているかの確認
  - ・ 難易度、コントロールの位置と器具、偶然性の要因および地図の正確さを含め、コースの品質

を評価およびコースの承認

- ・メディアのための段取りおよび設備の評価
- ・ドーピング・テストの段取りおよび設備の評価
- ・公式結果の承認

28.9 イベントアドバイザーは、自分自身の判断により必要と考える回数だけ視察する。

28.10 地図の作成、コース設定、後援およびメディアなど特定の分野でイベントアドバイザーを補佐するために、1名以上のアシスタントをJOAが任命することがある。

28.11 JOAは、イベントアドバイザーの任命を取り消す権限を持つ。

28.12 イベントアドバイザーは少なくとも3回は視察に訪れるべきである。1回は初期の段階（1年～6カ月前）、1回は競技会の2～6カ月前、あと1回は競技の前日および当日である。

## 29. 報告書

29.1 競技会の1カ月後までに、イベントアドバイザーは任命した機関に、イベントアドバイザー報告書を提出する。報告書には、競技会の特記すべき事項と調査依頼および提訴の詳細を記載する。

29.2 競技会の1カ月後までに、主催者はJOA事務局に、以下のものを提出する。

- ・大会報告書
- ・公式成績表
- ・男女の最上位クラスのコース図と全コントロール図各1枚

## 30. その他

30.1 主催者は、メディア取材者が競技会を観察し報道するために、魅力的な作業環境および好意的な機会を提供する。

30.2 主催者は、メディア取材者が下記のものを利用できるようにする。

- ・スタート・リスト、プログラム小冊子
- ・モデル・イベントに参加する機会
- ・成績リストとコースの記載された地図

30.3 主催者は、競技の公平さを損ねない限りにおいて、メディアの報道を最大化するためのあらゆる努力をする。

## 31. 附則

本規則は令和3年4月1日より施行する。

平成6年3月27日制定

令和3年4月1日改正