

南アルプスマウンテンマラソン (MAMM) 2024 ルールブック

【基本ルール】

地図に示されたチェックポイント（以下、CP）を 2～5 人のチームで回り、制限時間内にチーム全員でフィニッシュへ戻ってくるのが基本ルールです。

【制限時間】

一般クラスは制限時間 5 時間、ジュニアクラスは制限時間 3 時間です。**制限時間内にフィニッシュできない場合は失格とします。**

MAMM は山行での時間管理やスケジューリングがとても大事だと考えます。MAMM では失格になるだけで済みますが、実際のアウトドア活動ではわずかな遅れが命取りになることもあります。スリリングなゲーム性と何が起こっても対応できるプランニングやリスクマネジメントの経験を積んでもらう場として MAMM ではこのような厳格な制限時間のルールを設定しています。

【装備に関するルール】

下記に定める必携装備を持って出走してください。イベント中に装備の確認を随時行います。必携装備を持っていないことが分かった場合は理由を問わず失格とします。

① 個人の必携装備（1人1つ）

- ・ レインウェア（上下とも。シーム処理した防水製品に限る。天候に関わらず携行すること）
- ・ ヘッドライトまたはハンドライト（点灯確認できるもの、携帯電話のライトは不可）
- ・ エマージェンシーシート

② チームの必携装備（チームに1つ）

- ・ 携帯電話（電源が入り通話できる状態であること）
- ・ コンパス
- ・ 地図（主催者が用意します。配付は1人1枚）
- ・ 計測用 SI チップ（主催者が用意します。マイ S I チップの利用可）

【通信機器やGPSの利用に関するルール】

MAMM ではスマートフォン等の通信機器や GPS 機器を利用して自身や他チームの位置情報を入手することを禁じます。ただし道迷いや怪我・体調不良、制限時間に間に合わないと判断した場合など安全確保のためにこれらの機器を利用することは禁止しません。利用した場合はフィニッシュ後に自己申告をお願いします。

【クラスとカテゴリ】

一般クラス（5時間）

- ・ **男子カテゴリ**
男性だけで構成されたチーム
- ・ **女子カテゴリ**
女性だけで構成されたチーム
- ・ **混合カテゴリ**
男子カテゴリ、女子カテゴリに該当しないチーム

ジュニアクラス (3 時間)

- ・ **U12 カテゴリ**
小学 4 年生以上の小学生を 1 人以上含むチーム
- ・ **U15 カテゴリ**
中学生を 1 人以上含み小学生がいないチーム
- ・ **U18 カテゴリ**
高校生または 18 歳未満を 1 人以上含み中・小学生がいないチーム
- ・ **シニアカテゴリ**
上記カテゴリに該当しないチーム (表彰対象外)

【得点計算に関するルール】

制限時間内にフィニッシュできたチームが回った CP に基づき、下記の 4 部門で順位を付けます。事前に出場部門を登録する必要はありません。各部門の順位はカテゴリに関係なく全チームの結果に基づき計算します。

① スピード部門

関門 CP と呼ばれる 5 個 (予定) の CP を最短で回り、そのタイムを競う部門です。関門 CP を回る順番は指定しません。所要タイム (スタートからフィニッシュまでの時間、以下同じ) の短い順に順位が付きます。関門 CP をすべて回れなかった場合は回れた関門 CP 数と所要タイムに応じて順位が付きます。回れた関門数が同じでかつ同タイムの場合は同順位とします。

スピード部門 成績例:

チーム	回れた関門 CP	カ所	所要タイム	順位
チーム A	5	カ所	4:14:10	1 位
チーム B	5	カ所	5:04:10	失格
チーム C	4	カ所	4:59:10	3 位
チーム D	4	カ所	3:39:59	2 位
チーム E	3	カ所	3:00:10	4 位
チーム F	3	カ所	3:00:10	4 位
チーム G	1	カ所	2:44:00	6 位
チーム H	0	カ所	4:26:55	7 位

② スコア部門

CPには得点が設定されており、回れたCPの合計得点（スコア）を競う部門です。スコアの多い順に順が付きます。同スコアの場合は所要タイムが短い順に順位が付きます。スコアが同じでかつ同タイムの場合は同順位とします。

③ ポイント部門

回れたCP数（ポイント）を競う部門です。ポイントの多い順に順が付きます。同ポイントの場合は所要タイムが短い順に順位が付きます。ポイントが同じでかつ同タイムの場合は同順位とします。

④ 総合部門

（総合得点）＝（スピード部門の順位）×（スコア部門の順位）×（ポイント部門の順位）とし、総合得点の少ない順に順位を付けます。同得点の場合は、3部門の中で最高順位が上のチーム、それも同じ場合は2つめ、3つめにより順位が上のチーム順に順位を付けます。すべての順位が同じ場合は同順位とします。

例1：

チームA：スピード3位×スコア3位×ポイント4位＝総合36点

チームB：スピード1位×スコア6位×ポイント6位＝総合36点

最高順位が1位のチームBの方が総合部門の順位が上となる。

例2：

チームC：スピード6位×スコア12位×ポイント20位＝総合1440点

チームD：スピード6位×スコア30位×ポイント8位＝総合1440点

C、Dとも最高順位は6位で同じのため、2つめに良い順位（C12位、D8位）が上のチームDの方が総合部門の順位が上となる。

【表彰カテゴリ】

表彰は下記の通り行います。

一般クラス（5時間）

- ・ 総合表彰

総合部門の上位3チーム（カテゴリ問わず）を表彰します。

- ・ カテゴリ表彰

総合部門で入賞していない女子、混合の総合部門上位3チーム（エントリーが5チーム以下の場合は1チーム）を表彰します。

- ・ 部門表彰

各部門 1 位ながら総合表彰、カテゴリ表彰どちらの対象にもならなかったチームを表彰します。総合表彰、カテゴリ表彰対象の場合は表彰せず、繰り上げ表彰も行いません。

ジュニアクラス (3 時間)

- ・ **総合表彰**

総合部門の上位 3 チーム (カテゴリ問わず) を表彰します。

- ・ **カテゴリ表彰**

総合部門で入賞していない U12、U15、U18 カテゴリの総合部門上位 3 チーム (エントリーが 5 チーム以下の場合は 1 チーム) を表彰します。

- ・ **部門表彰**

各部門 1 位ながら総合表彰、カテゴリ表彰どちらの対象にもならなかったチームを表彰します。総合表彰、カテゴリ表彰対象の場合は表彰せず、繰り上げ表彰も行いません。

一般クラス表彰例

一般クラス (5 時間) に全 15 チームが出場し以下のような結果となった場合

チーム名とカテゴリ	スピード	スコア	ポイント	総合
A (女子)	15 位	12 位	1 位	180 点
B (女子)	7 位	5 位	15 位	525 点
C (女子)	6 位	6 位	9 位	324 点
D (混合)	12 位	15 位	10 位	1800 点
E (混合)	11 位	11 位	11 位	1331 点
F (混合)	10 位	13 位	12 位	1560 点
G (混合)	8 位	14 位	13 位	1456 点
H (混合)	5 位	1 位	6 位	30 点
I (混合)	3 位	9 位	5 位	135 点
J (男子)	9 位	3 位	7 位	189 点
K (男子)	14 位	4 位	8 位	448 点
L (男子)	13 位	10 位	14 位	1820 点
M (男子)	4 位	8 位	2 位	64 点
N (男子)	2 位	2 位	3 位	12 点
O (男子)	1 位	7 位	4 位	28 点

総合表彰 1 位 : N 2 位 : O 3 位 : H

カテゴリ表彰 女子 1 位 : A 混合 1 位 : I 2 位 : E 3 位 : G

部門表彰 スピード : 該当なし スコア : 該当なし ポイント : 該当なし

【失格となる場合】

上記内容と重複する内容もありますが、以下の場合は理由を問わず失格とします。

- ・ 制限時間を超過してフィニッシュした場合
- ・ チームメンバー全員がフィニッシュしなかった場合
- ・ 計測チップ（SI チップ）を破損、紛失した場合
- ・ 「民家や施設の敷地」「耕作地」「鉄道」「渡渉できない川」「崖」「立入禁止エリア」の通過・立ち入りが判明した場合（ただし「立入禁止エリア」はショートカットせずに元の位置に戻ってやり直した場合は OK とします。危険な場所の周辺を立入禁止エリアとしているので奥に入り込まないよう十分に注意してください。）
- ・ コース上でチームメンバーと概ね 50m 以上離れたことが判明した場合
- ・ 必須装備の不携帯が判明した場合
- ・ ナビゲーション目的で GPS 機器等の位置情報を利用したことが判明した場合
- ・ その他公序良俗に反する行為があった場合

【MAMM 攻略のポイント】

スピード部門：関門 CP は林道や登山道やその近くに設置されるので、地図を見て道を辿ることができスピードに自信があるチームには上位のチャンスがあります。また関門 CP をすべてクリアしたチームが少ない場合は全部回れていなくても上位になる可能性もあり、他チームとの駆け引きも重要になるかもしれません。

スコア部門：高得点 CP は道を外れた山林の中にも設定されているため、高いナビゲーションスキルがあるチームのほうがスコア部門で上位のチャンスがあります。しかし時間内にフィニッシュしつつスコアを稼ぐためには他の CP を捨てる選択も必要となるため、高度なチーム戦略が問われる難しい部門になるとも予想しています。

ポイント部門：会場からアクセス容易な場所にも CP を用意しているので、ナビゲーション初心者チームでもたくさんのポイントを獲得できます。スピード部門やスコア部門を狙うチームは回る CP 数が減ると予想され、思わぬチームが上位になるチャンスがあるかもしれません。

総合部門：3 部門で平均的な順位を取るよりも 1 部門でよい成績を収めたチームがより上位になりやすい計算方式です。1 部門でもよい順位が付けばカテゴリ内の総合部門で大幅順位アップもあり得るので、最後まであきらめずに制限時間内フィニッシュを目指してがんばってください！