

エクストリームシリーズ 2020 那珂川大会

■優勝チーム コメント

スパモニ探検隊第三小隊 新 隆徳さん

久しぶりの那珂川大会は大学の後輩の鈴木篤と二人合わせて 100 歳チームで参加しました。今回は秋の開催なので、日が暮れるのが早いだろうと夜突入を覚悟していました。13 番のあたりで日が暮れてしまい、そこからのナイトステージはとても難しかった。問題は雨と寒さで、スタート前からどのぐらい防寒しようか迷いましたが、走っていれば大丈夫だろうと、薄手のシャツ 2 枚にレインウエアにしたのが失敗。迷って、足が止まると寒くなってきました。それでも、何とか 14 番まではトップで通過。後は 1 つ山を越えるだけだし、地図を見る限り簡単そうかなと思ったのが大間違い。

道が見つからず、ぐるっと大回りして登り返したが、こっちも道が途中で消えていて、苦労しました。結局、トップのチームにペナルティがあったので、棚ぼた優勝でした。次回は夜の集いにも参加したいなあと思いました。那珂川の自然はとても好きです。このコロナの状況で開催していただきありがとうございました。また参加します！

■スパモニ探検隊第三小隊 鈴木 篤さん

まず、コロナ禍の中で大会の開催にこぎつけたエクストレモの皆さん、そして大会に出場されたレーサーの皆さん、お疲れ様でした。

感染に気を付けながら、引き続きアドベンチャーレース(以下 AR)を盛り上げていきたいものです。

私たちスパモニ探検隊は 2008 年に結成され、2015 年からエクストリームシリーズを走るようになりました。

チームの目標は「アドベンチャーレースの発展と普及への貢献」です。

そのため、「出来る限りビギナーさんを見つけて呼び込むこと」「出来る限り大勢で参加すること」に力を注いでいます。

そして現在、今大会までの約 6 年間でスパモニから大会に参加したレーサーは 317 人に上っています。

普通の 3 人チームが年間全 4 戦に出たとして 1 年で延べ 12 人ですから、普通にやっていたら 4 倍以上の四半世紀を必要とする数です。

これだけのレーサーを輩出できた大きな理由が下記の二つです。

① メンバーを固定しない多人数制の採用

⇒日頃からメンバーのスカウトや育成、錬成に努めることでチームが組みやすくなります
⇒大勢いることでメンバー間でも様々な交流が生まれて活性化につながります
(チームきっかけの結婚は3組になりました)

② 他のチームとの合従連衡は極力避ける

⇒引き抜きや連合は同時に分裂も引き起こし、結果的に競技の貢献にはつながりません
⇒試合ごとに他のチームとの連合を図ることが認められているチーム競技など他になく、
あまりにローカルな悪習にすぎません

つまり、メンバーを探し続け、他のチームとはあくまで競い合う関係であり続ける訳です。

これは実際には大変なことですが、長期的には有効であることを、今のスパモニが証明していると思います。

ARのチームは3人と決まっている訳でもなく、海外では4人制が主流であり、2年前に長野で国際大会が開催された際は多くのチームが4人をそろえるのに苦労していました(結果、連合チームがたくさん発生)。

そうした中でスパモニは唯一2チームを編成し、さらに大会側に協力してメンバーの提供も行いました。

要は、大会には参加者が必要ですから、大勢が参加することで大会の継続に繋がり、しいては競技の発展につながる訳です。

そして、他の競技を見ても分かるように「大勢の参加者がいる＝利益が見込める」となると大会は自発的に増えていき、レーサーも参加しやすくなり、競技者が増える相乗効果があります。良いことづくしです。

もちろん、現状では誰もがチームを一つ作るだけでも大変な思いをしている筈であり、我々もそれを肌で知っています。

ですが、ぜひ、ARを「きちんとした競技」にするためにも、私自身を含めてレーサーたちが高い意識を持ち、「目の前の自分のことだけ」ではなく、「一つの競技の未来」を考えていけるようになればと願っています。

どうぞ宜しくお願い致します。

(ARの発展に向けて何かご意見や議論したいこと等ありましたら喜んで伺いますので、FBやメッセージ経由などでご連絡下さい)

■参加者コメント

hokyo wind 池田 篤軌さん

『力を合わせて必死に進んだ那珂川大会！』

私は去年の那珂川大会でエクストリームシリーズに初参加。マッチングでベテランレーサーの方と一緒に出場し、レースの楽しさや進め方など色々教えて頂きました。

そして今年は登山仲間でチームを組み、自分達だけでの参戦です。

チームで力を合わせてどこまで進めるか、仲間に完全完走の達成感を味わって欲しい！という思いを胸に今回のレースに挑みました。

チーム目標は「怪我なく楽しみながら、協力して関門突破を目指す事！」

○レーススタート

舞台は素敵な集落と里山がある「大木須」と街と清流のある「那須烏山」、気温は13度、雨と面白くなりなりそうなコンディション。

メイン会場の「オオムラサキ公園」からポッチャの点数順にウェーブスタート。せっかくとった3点を仲間がはじき出すというチームワークのなさでまさかの最下位でスタート笑

○チームチャレンジ

スタート後早速のリバートレッキング！雨と川歩きですが濡れだけどもめっちゃ楽しい！川の中をザブザブ歩きながら7文字中2つ見つけ回答するが不正解。ペナ1h。正解は「やまあげまつり」うちの答えは「きりまんじゃろ」笑

そしてまたまたポッチャ。今回はポッチャにチームの運命がかなり左右されます笑
何とかポチポチの点数を出し、CP1,3は免除で CP2へと向かう。

○MTB セクション

CP2は尾根を登ったピーク、難なくGET！

CP4の「やまあげ会館」へはダウンヒル後、那須烏山の市街地を走り到着！スリップ注意。

CP5は「烏山城跡」MTB を担いで上がる事となる。どこから攻めようかと仲間と登り口を偵察しながら階段少なめの道から MTB を押したり担いだりして登る事に。

烏山城なかなか手強い！何とか落城させるが仲間の1台がバイクトラブルに。

(途中仲間が山城のうんちくを語り出す笑)

CP6へは気持ちの良いシングルトレイルとダウンヒルのご褒美コース(途中泥で滑る笑)

だが更にもう1台もバイクトラブル。2台共後輪ブレーキが故障し、六角レンチで調整しながら

何とか先に進む。

「どうくつ酒蔵」～CP7の小ピークを經由し、CP8の「龍門の滝」へ到着！疲れてきた所への大絶景に感動！！これがあるからアドベンチャーレースはやめられません！
(酒好きの仲間はどうくつ酒蔵に入りたそうにしていた笑)

CP9はランドマークの「下関大橋」
「那珂川」の河原でコンパス直進&歩測のチームチャレンジがあったが、見つけられずペナ1h。

この辺りから暗くなりヒルクライム。頑張って登り関門時間のある CP10へ余裕を持って到着、楽しみだった目玉のナイトセクションへ！

○ナイトトレッキング(CP11,12,13)

真っ暗な山中に放り出され、雨、ガス、藪、泥、谷に痩せ尾根とまさにアドベンチャーレース。

藪を漕いだり踏み跡を繋げたりして泥だらけになりながらも CP11,12をGET！

しかし CP13への途中で深みにはまり完全にロスト。「現在地の推測→実行」の地図読みを何度もして進んでみるが思っている地形が全く出てこない。

CP 回収時間がせまるもあきらめず1度車道へ脱出し、別方向からアタックして何とか CP13をGET！（途中獣の目を CP の光と間違えるハプニングも笑）

山中でさまよったおかげで関門ぎりぎり。ロードに出てからダッシュし CP14の21時関門に滑り込む！

○ナイト MTB

CP15は「送電線の鉄塔」すぐとれるかなと思いきや疲れとシャリバテで思考力が低下してきて結構迷う。

そして22時48分、念願のゴール！！

完全完走の達成感とナイトの余韻にしばしひたる。

○感想

私達アドベンチャーレース歴が浅いチームにとって、「完全完走」はみんなで力を合わせて全力で挑まないと達成できない大きな目標。那珂川の「歴史・文化・自然」を味わいながら走り回り、3人で力を合わせて各 CP を突破しゴールできた事にとっても嬉しく思います。また今回の

レースで出会った景色、経験は心に深く残り忘れられないものとなりました。大好きな那珂川にレースやプライベートでまた訪れるのが楽しみです！

やまあげ祭り関連地巡りやどうくつ酒蔵に行ってからのもんぶりカヤックでもやりたい！

素敵な大会を作って頂いた運営の方々、地元の方々、本当にありがとうございました。