

## “Start Anywhere”（どこからでもスタート）（MapRunF 4.8.8 以降が必要）

他のイベント タイプ パラメータに加えて、主催者はイベントを指定して、ランナーがコース上のどのコントロールからでもスタートできるようにすることができます。

ランナーが最初に訪れたコントロールが、そのランのスタート コントロールとフィニッシュ コントロールになります。ランナーが最初のコントロールにアクセスするとすぐにコースが動的に再構成され、更新されたコースが MapRunF のメイン画面に表示されます。

<https://www.youtube.com/watch?v=4VYEBQcNb8>

### これはどこで使用されますか？

共通のスタート地点への移動が制限されている場合、都会や公園などの設定でコースを設定して、人々が "close to their front door"（彼らの玄関先）からスタートできるようにすることができます。

また、一部の "permanent"（常設）コースでは、この柔軟性が有益な場合があります。

### "Start Anywhere"（どこからでもスタート）の種類

各コースには、メインのイベント タイプの特徴があります：

**ライン コース<ポイント>** - 伝統的なオリエンテーリング形式で、決められた順序でコントロールを最速で通過した者が勝者となります（コード：**PXAC**）。 "Start Anywhere"（どこからでもスタート）では、ランナーがどこからスタートしても、他の競技者と同じ順序とはならないまでもすべて同じレグを走ることになるので、ライン コース形式にほとんどそのまま適用できます。

**スキヤッタ<フリーポイント>** - 任意の順序でコントロールにアクセスし、最速のタイムを記録した者が勝者となります（コード：**PXAS**）。異なるスタート地点からスタートするランの比較可能性は、コースのレイアウトがどの程度均一であるかによって異なります。たとえば、マップの北部にコントロールが集中している場合、北のコントロールからスタートするランナーは、南からスタートするランナーよりも有利になります。したがって、スキヤッタ イベントとしては認められますが、任意のコントロールからのスタートの公平性を最大化するのはセッター次第です。

**スキヤッタ<フリーポイント>（コントロール数限定）** - 指定された数のコントロール（より多いセットから）にアクセスし、最速のタイムを記録した者が勝者となります（例： 20 のうち任意の 16 コントロール）。（コード：**PXASxx**（この例では xx は 16））。 スキヤッタに同じ。

**スコア** - 指定された時間内にできるだけ多くのコントロールにアクセスし、コントロールごとのポイントを獲得し、最高のポイント スコアを獲得した者が勝者となります。（コード：**ScoreXyyy** - **ScoreX** はスコアの項で説明されており、yyy は分単位の時間です）。 スキヤッタに同じ。

## 詳細

"Start Anywhere" (どこからでもスタート) イベントの主催者は、次の点に注意する必要があります：

**イベントを "Start Anywhere" に設定する** - コントロールは、S1 (スタート) と F1 (フィニッシュ) を含む通常の方法で定義する必要があります。次に、新しい管理ツールの MapRunF のオプションを使用して、イベントを "Start Anywhere" に設定します。この機能が有効かがわかるイベント名のコードは定義されていませんが、ランナーに "Start Anywhere" が利用可能であることを知らせる何かをイベント名に入れる必要があります。例："My Favourite Line Course PXAC Start Anywhere" (どこからでもスタートできる私のお気に入りライン コース)

**MapRunF 4.8.8+ が必要** - すべてのランナーは、任意のコントロールからスタートできるようにするには、MapRunF バージョン 4.8.8 以降を使用する必要があります。コースには通常の S1/F1 があるため、MapRun または以前のバージョンの MapRunF を使用しているランナーは、引き続きコースを走ることができますが、通常の方法で S1 からスタートし、F1 でゴールする必要があります。

**S1 と F1 を同じ場所に配置** - S1 と F1 を同じ場所に配置することを強くお勧めします。その理由は、ラインコース S1、31、32、F1 を考慮して説明できます。S1 からスタートしたランナーは、3 つのレッグ(S1-31、31-32、32-F1)を走ります。31 でスタートするランナーは、コースを Start@31、32、33@S1、Finish@31 として再構成します。そのため、2 つのランを同等にするために、S1 と F1 が同じ場所にある必要があります。

**ライン コースのピボット コントロールに関する制限** - 主催者は、"Start Anywhere" で使用されるライン コースではループを避けることをお勧めします。ループがあり、ランナーがピボット コントロールからスタートしようとする、そのコントロールはスタートとフィニッシュとなるため、そのコントロールに戻ったときにフィニッシュをパンチすることになります (そして、その時点でランニングを終了します)。

**HITMO に関する制限** - 逃したコントロールをランに追加する "Hey I Think it Missed One" 機能は、"Start Anywhere" では機能しません。

**フィニッシュからのスタート** - 上記のように、S1 と F1 を同じ場所に配置することを強くお勧めします。S1 と F1 が同じ場所でない場合、このシナリオは無効であるため、ランナーはフィニッシュからスタートしないでください。

**スプリットのリザルト** - MapRun は、通常のライン コースのラン (S1 からスタート) と同じように、レッグをリザルトに再調整することはしません。したがって、スプリットを比較する際には、各ランナーがどのコントロールからスタートしたかを考慮することが重要です。同様に、スキヤットイベントでスプリットを比較するには、エンドポイントを一致させる必要があります。

**新しいコントロール識別番号:** ランナーが S1 以外のコントロールから走り始めると、MapRun はすぐにコースを次のように再構成します：

最初にアプローチしたコントロールは S1 と F1 になります。

ここからのレッグは、このコントロールから元のコースの最後のレッグまで続きます。最後のレッグが元の F1 に行く代わりに、元の S1 に行き、コースの残りの部分に接続されます。（そのため、このシナリオを元の最後のレッグが F1 に向かうのと同じにするために、S1 と F1 を同じ場所に配置することが重要です。）

元の S1 は、コースの最大のコントロール識別番号に 1 を加えた新しいコントロール識別番号に付け直されます。

このコントロールの後のレッグ、元の S1 から新しいスタートになったコントロールまでのレッグです。

**タグベースのパンチング (MapRun6 6.3.9+) :** タグベースのパンチング (QR コードまたは NFC タグ) が使用されている場合、コースはスマホの画面で動的に変更されますが、各位置の QR コードまたは NFC タグは変更されません。MapRun は、タグがスキャンされると、各サイトのタグを再構成されたコースに変換し、再構成されたコースに正しいパンチを表示します。 特に：

- 走者が最初に 31 に近づくと、パンチし、"S1 punched" と表示されます
- ランナーが S1 (または F1) に近づくと、新しい通常のコントロールとしてパンチします (例: "35 punched")。
- 再び 31 に近づくと、フィニッシュ (F1) としてパンチします。