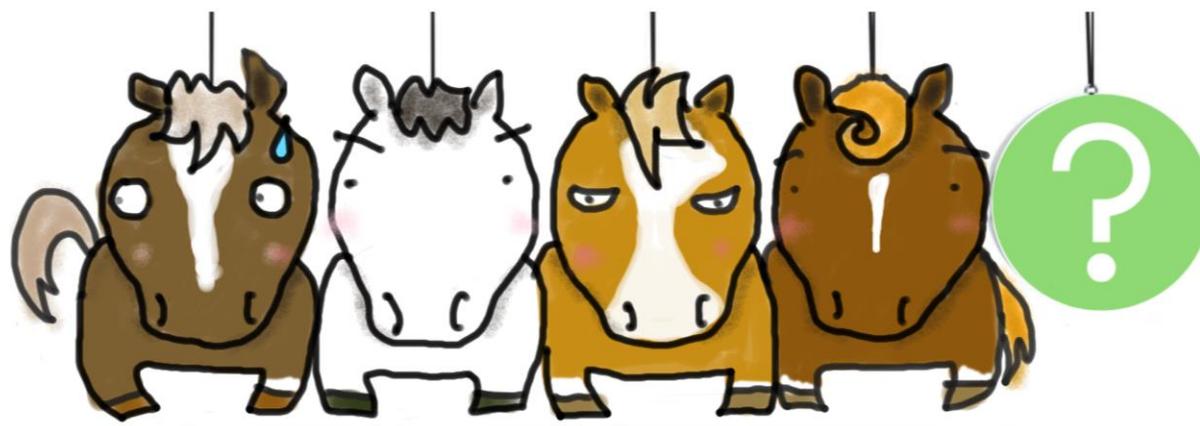


モサッチ

MOSACCHI



...って、なんだっち？



What's
MOSACCHI?

外乗愛好家のための
フィールドライディングゲーム

MOSACCHI

- ・ もっと馬を理解したい・馬とわかり合えた実感がほしい
- ・ グループ外乗も楽しいけど、、、もう一歩先を目指してみたい気もする
- ・ そもそも野外騎乗のスキルって、なんだろう。どう身に付けたいの？

こんなふうにしたことはありますか？

MOSACCHI（モサッチ）は、そんなライダーのための野外騎乗GAMEです。
FIELD RIDING（野外騎乗）を通して、
単なるグループ外乗では味わえない、人馬でワンランク上の『人馬一心体』を感じるGAME、
それがMOSACCHIです。



What's
MOSACCHI?

これがMOSACCHIの魅力です



馬場の外のコースで、馬とともに楽しむGAMEです
山梨県馬術競技場（小淵沢）のクロスカンントリーコースを使用します。



GAME COMPLETEかGAME OVERか。走行タイム+馬の状態+ライダーのスキルで決まります

ただ早く走ればよいというわけではありません。馬体検査の結果や歩様、ライダーが馬をコントロールできているか、また、フィールドライディングの基本となるスキルや装備を備えているか等も判断されます。



4つの種目（ランク）から選べます

自分の実力やチャレンジ目標に応じた距離・条件でGAMEを楽しむことができます。
MOSACCHIのコースは1セット8km。距離がのびてもセット数が増えるだけでコースは変わらないので、チャレンジしやすいはず。



MOSACCHIポイント（GAMEポイント）で競う・ステップアップを目指す

MOSACCHIではフィールドライディングの基本的な装備やスキル、走行タイムや、走行後の馬のリカバリー度、ライダーのリーディング（引馬）スキルをそれぞれポイント化。合計ポイントでライダーのパフォーマンスレベルを示します。チャレンジやステップアップの指標としても役立ちます。



新体験！野外ハザードにチャレンジ ※任意の場合もあり

フィールドライディングで出現が想定されるハザードを、コース上に再現。自然環境の中でこんなときどうする？を体験し、そのスキルをチェックできます。どんなハザードが用意されるかは、要綱発表までのお楽しみ♪



観戦・応援もOK！ ※指定されたエリアのみ

コース付近に観覧・応援ゾーンあり。マナーとルールを守って応援してね。



サポート体制もバッチリ！

当日は獣医師をはじめ運営チームがライダーと馬をしっかりサポートします。コース上で困ったときも運営スタッフに助けを求めることができます。



What's
MOSACCHI?

導入バージョン

MOSACCHI 1.0 はこんなGAMEです

種目を選ぶ

4つの種目から選べます。
走行距離や走行制限時間、走行中にクリアする
課題が、種目ごとに決められています。

ベースポイントを
決める
(装備・技術)

フィールドライディングの基本スキルや装備の中から、
どれにチャレンジするか、どの装備を使うか、ライダー
自身が選択し、エントリーのときに申告します。
項目ごとにGAMEポイントが決まっています。



GAME当日の
実施状況 → ポイントに反映

1st GAME
アリーナ ライディング

※ MOSACCHI 1.0では実施しません。

2nd GAME
フィールド ライディング

野外コースを走行します。エントリー時に申告した
装備やスキルを実施しつつ、種目ごとに決められた
課題などをクリアします。



走行タイム → ポイントに反映

3rd GAME
プレゼンテーション

馬のケアをして、3rd GAMEへ。馬体検査の後、
ライダーは馬を引いて決められた経路を進行。
リーディング（引馬）スキルを披露します。



馬の状態 → ポイントに反映



リーディング
スキル → ポイントに反映

おめでとう！

GAME
COMPLETE

2nd GAME・3rd GAMEの両方をクリアしたら、
GAME COMPLETEです！

これらのポイントの合計が
MOSACCHIポイントになります。
パフォーマンスレベルの指標として、その後の
ステップステップアップに役立ててください♪

種目を選ぶ



What's
MOSACCHI?

MOSACCHI 1.0 の4つの種目

MOSACCHIの走行コースは1セット 8km。距離の長い種目も、同じコースを2セット、3セット、、、と繰り返します。距離のほか、制限時間や走行中にクリアする課題も決められています。あなたはどれにチャレンジする？

種目	距離・制限時間	クリアする課題
Advanced Ride A	走行距離： 32km (8m x 4セット) 走行制限時間： 4時間以内 * 制限時間で走破した場合の平均時速： 8.0km	Advanced Rideでは 走行中に1回以上、指定された 野外ハザードを通過しなければ なりません。
Advanced Ride B	走行距離： 24km (8km x 3セット) 走行制限時間： 3時間15分以内 * 制限時間で走破した場合の平均時速： 7.4km	
Basic Ride A	走行距離： 16km (8km x 2セット) 走行制限時間： 1時間45分～2時間30分 * 平均時速： 9.1km～6.4km	Basic Rideでは 野外ハザードの通過は任意（通過 してもしなくてもよい）です。
Basic Ride B	走行距離： 8km (8km x 1セット) 走行制限時間： 1時間～1時間30分 * 平均時速： 8km～5.3km	

ベースポイントを決める



What's
MOSACCHI?

項目とポイント

ライダー自身が、以下のどの項目を選択する・しないを決めます。
エントリー時に申告し、開催当日の7日前までは変更可能です。

項目	ポイント (選択しない場合 0ポイント)	エントリー時に申告したのに、 開催当日に装着・実施しなかったら？		エントリー時に申告しないで 当日装着・実施したら？	
		ポイント	ペナルティー	ポイント	ペナルティー
踏み台ナシ・独力での騎乗（※）	+10	0	-5	0	
（装備）エアバッグ着用	+10	0	-5	0	
（装備）ボディープロテクター着用	+5	0	-5	0	
（装備）籠付き鎧の使用	+5	0	-5	0	
（装備）鞭の携行	-10	-10のまま		-10	-5
グループ走行でのエントリー（※）	-20	-20のまま		-20	-5
あなたが選んだ項目の合計ポイントが あなたの「ベースポイント」になります		当日の実施状況によってベースポイントが変わります。			

※「踏み台ナシ・独力で」とは：フラットな場所で、踏み台や、コース上にある石などを使わず、他者のサポートも得ずに騎乗すること。
騎乗時に馬を保定してもらうことも、他者によるサポートとみなされます。

※「グループ走行でのエントリー」は、スタートからゴールまで同一グループで走行することを想定しています。



What's
MOSACCHI?

2nd GAME フィールド ライディング

2nd GAMEのプロセス

種目ごとに
スタート

●種目ごとに
まず単独走行人馬がスタート
(人馬ごとに一定間隔をあけて
スタート時刻を指定)

●種目ごとに
グループ走行人馬がスタート
(指定時間に一斉スタート)

※人馬ごとのスタート順とスタート時刻は
主催者が開催二日前までに発表します。

種目によって
2セット目
以降の走行へ



ゴール



チームゾーンで
馬のケア (リカバリー) 後、
プレゼンテーションエリアへ



エントリー時に申告した内容の
実施状況が、ベースポイントに
影響します



指定された
スタート時刻



ポイントに反映します

ゴール時刻
(馬体の一部が
ゴールラインを
越えた時刻)

プレゼンテーションエリア
入場時刻
(または入場の意思を
オフィシャルに明確に
伝えた時刻)

走行時間が制限時間から外れた場合、GAME OVERとなりますが、ライダーの希望でそのまま走行を続け、3rd GAMEに進みたいという場合はチーフジャッジに申告してください。(継続可能となる場合もあります。)プレゼンテーションエリア入場までの制限時間を過ぎてしまった場合も同様です。

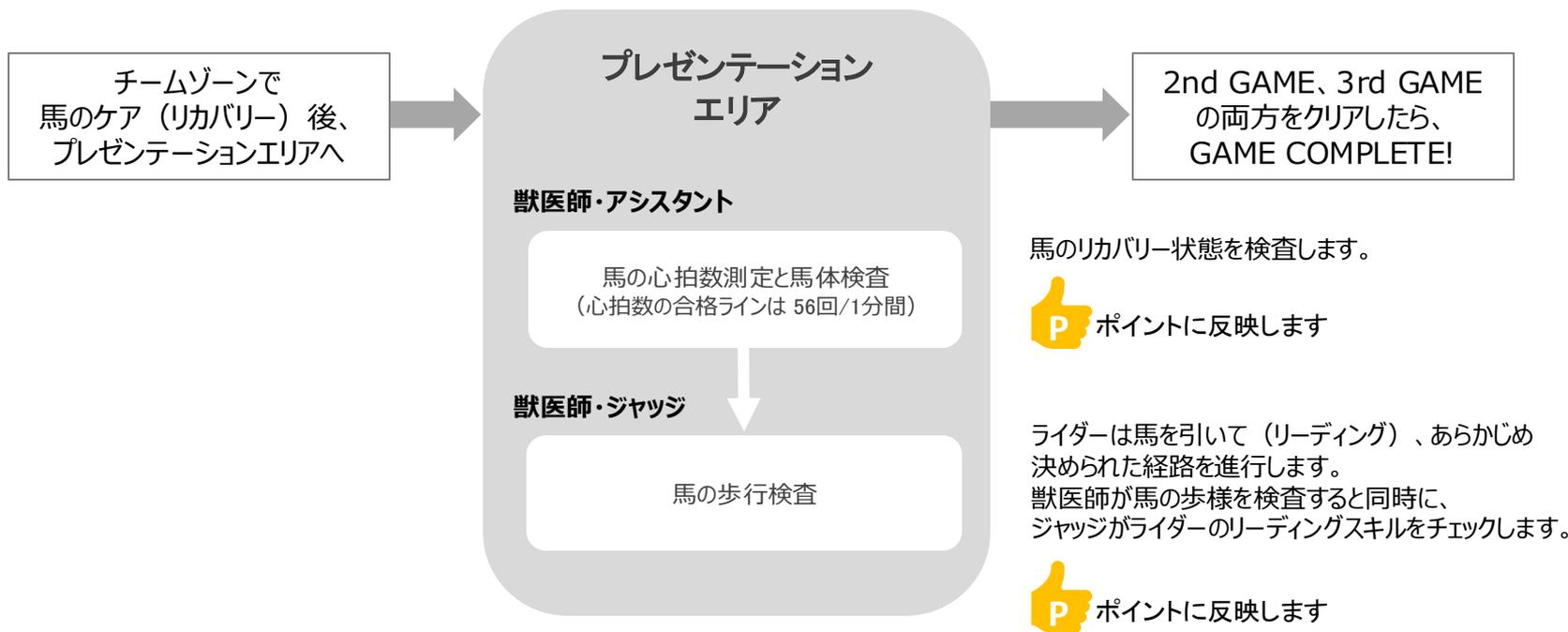
3rd GAME プレゼンテーション



What's
MOSACCHI?

プレゼンテーションの内容

獣医師等による検査とジャッジによるスキルチェックが行われます。
馬の保定および馬のリーディング（引馬）は、ライダーが行います。



人馬1組につきサポーター1名まではプレゼンテーションエリアに入ることができます。ただし、サポーターはリード（引き手）・ホルター（無口）および馬そのものに触れることはできません。馬を追うことも禁止です。

MOSACCHI ポイント 人馬の評価・賞



What's
MOSACCHI?

$$\text{ベースポイント} + \text{2nd GAME 走行タイムポイント} + \text{3rd GAME プレゼンテーションポイント (馬の状態・ライダーのスキル)} = \text{MOSACCHI ポイント}$$



ベスト パフォーマー賞

ベース ポイントと2つのGameのポイントを合計し、ポイント数が一番多い人馬コンビネーションに贈られます。
フィールドライディングにおけるオールラウンドなスキル・パフォーマンスが一番高いと評価されます。



ベスト プレゼンター賞

プレゼンテーション ポイント数が、一番多いコンビネーションに贈られます。
ライディング以外のスキル・パフォーマンスが一番高いと評価されます。



こんな場合はGAME OVER（失権） となる可能性があります

1 ライダーおよび関係者によるルール違反・モラルに反する行為

MOSACCHIルールに反すること、動物（馬）への虐待、人間（オフィシャルや参加者）に対する侮辱、自然（会場やコース）を棄損する行為があった場合は、即時GAME OVERとなります。サポーターほかライダーの関係者の行為も、ライダーの責任となります。

2 ジャッジの勧告や指示に従わない

判断が難しい、アウトかセーフかの境界線上にある（グレーゾーン）ケースであっても、ジャッジの勧告や指示には従わなければなりません。

3 GAMEの条件をクリアできなかった

制限時間を外れてしまった、獣医師のチェックをパスできなかった、等々

4 2回目の軽度の落馬、または1回目の重度の落馬

落馬の原因にかかわらず、GAME OVERとなります。

5 放馬

原因および程度にかかわらず、GAME OVERとなります。

MOSACCHIは、フィールドライダーとしてのモラルとスキルアップを大切にするGAMEです。
そのGAME精神を、ルールやGAME OVER条件に反映させています。



What's
MOSACCHI?

関係者全員、
Page 29
「フィールドライダーの
6か条」の
熟読を！

詳しくは
MOSACCHIの全体
ルールや、各GAMEの
ルールを参照

Page 16
「落馬・放馬について」
を参照



What's
MOSACCHI?

私たちがGAMEをサポートします 運営チーム

「OFFICIAL」（オフィシャル）と呼ばれる運営チームがサポートします。



実行委員長

MOSACCHI開催の最終責任者です。
実行委員会（主催者）の責任に帰すべきことの責任を持ちます。
MOSACCHIのすべての決めごとに最終決定権をもちます。



チーフジャッジ

MOSACCHIルールの実行責任者です。
参加者の「GAME OVER」「GAME COMPLETE」の決定権限を持ちます。
ジャッジやアシスタントのリーダーとして指揮監督を行います。



ジャッジ

チーフジャッジとともに公平なGAME進行に努めます。
ライダーのルール遵守やスキルをチェックし、チーフジャッジの判断を仰ぎます。
また、ライダー以外の参加者のマナー管理も担当します。



アシスタント

ジャッジや獣医師の指揮のもと、GAME進行をサポートします。
馬の心拍測定を担当することも。



獣医師

馬体検査と馬の歩様検査を担当、馬の状態を判定します。
また、馬に医療的処置が必要になった場合に、医療行為を行います。



どんな人・馬がGAMEに参加できるの？

参加資格

参加ライダー

参加できるのは以下の①②③または①②④を満たすライダーです。

- ①14歳以上の健康な者（ただし未成年者は親権者の同意が必須）
- ②馬上で携帯電話（スマホ等）を無理なく操作できる者
- ③乗馬団体等に所属し、乗馬団体等の代表者が人馬コンビネーションの最低限の参加スキルを保証し参加を認めた者
- ④乗馬団体に所属していない者（個人参加の者）は、全乗振馬場3級以上もしくは日馬連馬場C級以上の資格保有者

参加馬

注：人馬のコンビネーションを途中で変更することはできません。最初から最後まで同一コンビとします。

種類は問いません。明け4歳以上の健康な馬とします。ただし次の条件があります。

1. 出血・跛行・馬具損傷・熱発している馬は、獣医師の意見を基にチーフジャッジ判断で参加が認められない場合があります。
2. 蹴り癖のある馬は尻尾に赤マークを、牡馬は尻尾に青マークをテープ等で表示してください。
3. 妊娠が明らかな馬、仔連れ馬は参加できません。
4. 山梨県馬事振興センターで推奨している軽種馬防疫協議会制定の馬インフルエンザワクチン接種をしてください。

<http://keibokyo.com/prevention/inoculation/>（同協議会HPの防疫に関わるページ）

オープン参加ライダー

GAME参加目的ではなくグループ走行をリードするために参加するライダーは、エントリー時にその旨を申告してください。エントリー時の申告がなかった場合は、一般参加となります。

オープン参加、つまり、ポイントスコアリングはせず、すべての賞の対象外となりますが、エントリーフィーは割引となります。

サポート・応援について



POLICY
& RULE

サポーター

障害練習馬場内に、参加チームごとに **チームゾーン** が指定されます。
スタート前の準備（馬装やウオームアップ）のために使用できます。参加チームのスタッフは、このゾーンでライダーと馬をサポートすることができます。
サポーターも、MOSACCHIルールおよびフィールドライダーの6か条を守ってください。守られなかった場合、ライダーがGAME OVER（失権）となる可能性があります。

なお、このゾーンではテント設営や火気使用を禁止します。共用の水が主催者により用意されます。

応援メンバー

コース付近に、**観覧・応援ゾーン** が指定・設置されます。
マナーを守って観戦してください。
ゾーンにはオフィシャルが配置されます。
常識内の応援・拍手は許されますが、大声・罵声・怒声をあげる者はオフィシャルにより退去させられます。
旗、鳴り物、拡声器等の使用・持込は不可です。テント等の設置も不可です。簡易椅子の持込は可です。



ライダーの服装・装備について

- FIELD RIDINGに適した服装で参加してください。安全を十分に考慮し、かつ、公序良俗に反しない服装をお願いします。
- 服装についてチーフジャッジから勧告を受けたときは、それに従ってください。
- 乗馬用ヘルメット（ウェスタンハット型ヘルメットも可）または安全マーク付きの自転車用ヘルメットを必ず着用してください。
- 連絡用の携帯電話・スマホなどを必ず携帯してください。年少者等で携帯しない場合は事前申請し、主催者の許可を得てください。
- ゴープロ等の動画撮影器具の使用は、事前申請し主催者の許可を得てください。（スマホやコンパクトカメラは事前申請・許可なしで使用可とします。）
- ボディープロテクターとエアバッグの二重着用を推奨します。



**こんな場合はGAME OVER
(失権) となる可能性あり**

- ! ライダーの服装がFIELD RIDINGに適していない（NG例：スカート、ハイヒール、ノースリーブ、短パン、サンダル etc.）
- ! 服装や装備についてチーフジャッジの勧告に従わない
- ! 規定のヘルメットを着用しない
- ! 事前に主催者の許可を得ずに、携帯電話・スマホなどを不携帯
- ! 事前申請・主催者許可が求められている動画撮影器具を、許可なく使用した

使用馬具について



**POLICY
& RULE**

馬具の使用・装着については以下をルールとします。

- 長さ70cmを超える鞭は携行も使用も禁止します。
- 70cm以下の鞭の使用は認めますが、エントリー時に申請が必要です。
- 準備運動時に使用する追い鞭は使用可とします。
- 鞭やレーン（手綱）の先で馬を乱打することは虐待行為として禁止します。
- 拍車（およびそれに類するもの）の装着を禁止します。
- 馬の頭頸の動きを著しく制限する馬具（ドロレーン、短いスタンディングマルタン、サイドレーン、チェーンなど）を禁止します。
- 口内・口角などを過度に刺激・圧迫するハミを禁止します。
- その他、人馬の安全を脅かす、または馬の虐待につながるとチーフジャッジが認めた馬具は使用を禁止します。
- （ルールとはしませんが）安全のため、籠付き鐙の使用を推奨します。

 **こんな場合はGAME OVER
(失権)となる可能性あり**

- ! 禁止されている馬具を携行・使用した
- ! 準備運動時以外で追い鞭を使用した
(チームスタッフ等、関係者の行為も対象となります)
- ! 鞭や手綱の先で馬を乱打した
(チームスタッフ等、関係者の行為も対象となります)
- ! チーフジャッジの勧告に従わない
(判断がグレーゾーンの場合も含めます)



落馬・放馬について

MOSACCHIにおける落馬の定義と対応

- ・ 騎乗中のライダー、または騎乗・下馬しようとするライダーの身体が馬から離れ、ライダーの足（シューズ）の裏以外の部分が地面に接触した状態を「落馬」と定義します。
- ・ 落馬の原因は免責事由になりません（例えば、馬具の不具合、騎乗下馬時に馬が動いた等）。
- ・ スタート前の待機時を含めアリーナ内・フィールド内で落馬した場合は、速やかに主催者に連絡してください。（自チームのスタッフ等の経由でも可）
- ・ 落馬したライダーは各賞の受賞資格を失います（参加賞がある場合は、参加賞のみとなります）。
- ・ GAME継続・GAME OVERは次のとおり決まります。
 - 軽度の落馬（一回目）：落馬後すみやか（おおむね2,3分内）に再騎乗できる場合は、軽度の落馬とみなされ、主催者に連絡後、騎乗を続けることができます。
ただし、MOSACCHIはFIELD RIDERS' FES. のプログラムのひとつとして開催され、同Fes. では他にもプログラムが実施される予定です。MOSACCHI以外のプログラムで落馬している場合は、MOSACCHIでの落馬が一回目だとしても二回目とカウントされ、GAME OVERとなります。
 - 軽度の落馬（二回目）：GAME OVERです。
 - 重度の落馬：落馬後にすみやかに再騎乗できない場合（皮革が切れた、ヘルメットが壊れた等の馬具破損も含む）は、一回の発生でGAME OVERです。



**こんな場合はGAME OVER
（失権）となる可能性あり**

- ! 軽度な落馬を二回してしまった
- ! 当日、他のプログラムでもMOSACCHIでも落馬してしまった
- ! 重度の落馬をしてしまった
- ! 放馬してしまった
（チームスタッフ等、関係者による放馬も対象となります）

MOSACCHIにおける放馬の定義と対応

- ・ スタート前の待機（チームゾーンに入っている）時からプレゼンテーションが終わるまでを対象とします。
- ・ 放馬は一回でGAME OVERです。
- ・ ライダー以外の、同じチームの関係者による放馬でも、GAME OVERになります。
- ・ 放馬の程度は免責されません。馬がその場に留まり、すぐ確保できても放馬となります。
- ・ ライダーは速やかに主催者に連絡してください。それが不可能である場合は他のライダーまたは付近のオフィシャルに知らせてください。

**付近のライダーは、落馬者救済、主催者への連絡・確認、二次被害回避に極力協力しなければなりません。
（ただし、そのために発生したタイムロスの救済はありません。）**



その他の 重要な注意点

- 他チームや役員さん等、第三者の写った映像・動画等をHP・SNS等ネット上にアップする場合は、アップ以前に必ず当事者の許可を得てください。（肖像権等に配慮してください）
- 万一の事故・怪我に備え、GAMEに参加する人は傷害保険に加入されることを推奨します。
- 遵守すべき法令等に留意してください。

<道交法>

馬は軽車両とみなされ、左側通行です。MOSACCHIのコース上でもこれが適用されます。

<動愛法>

馬を含む動物への虐待は1年以上の懲役 または 100万円以下の罰金となります。

<感染防止>

水濺以外の共用の水に直接馬が触れることは避けてください。



1st GAME

1st GAME アリーナライディング

MOSACCHI 1.0では1st GAMEを実施しません。2nd GAME、3rd GAMEだけで構成します。

MOSACCHI 2.0以降で1st GAMEの導入を検討中です。乞うご期待！



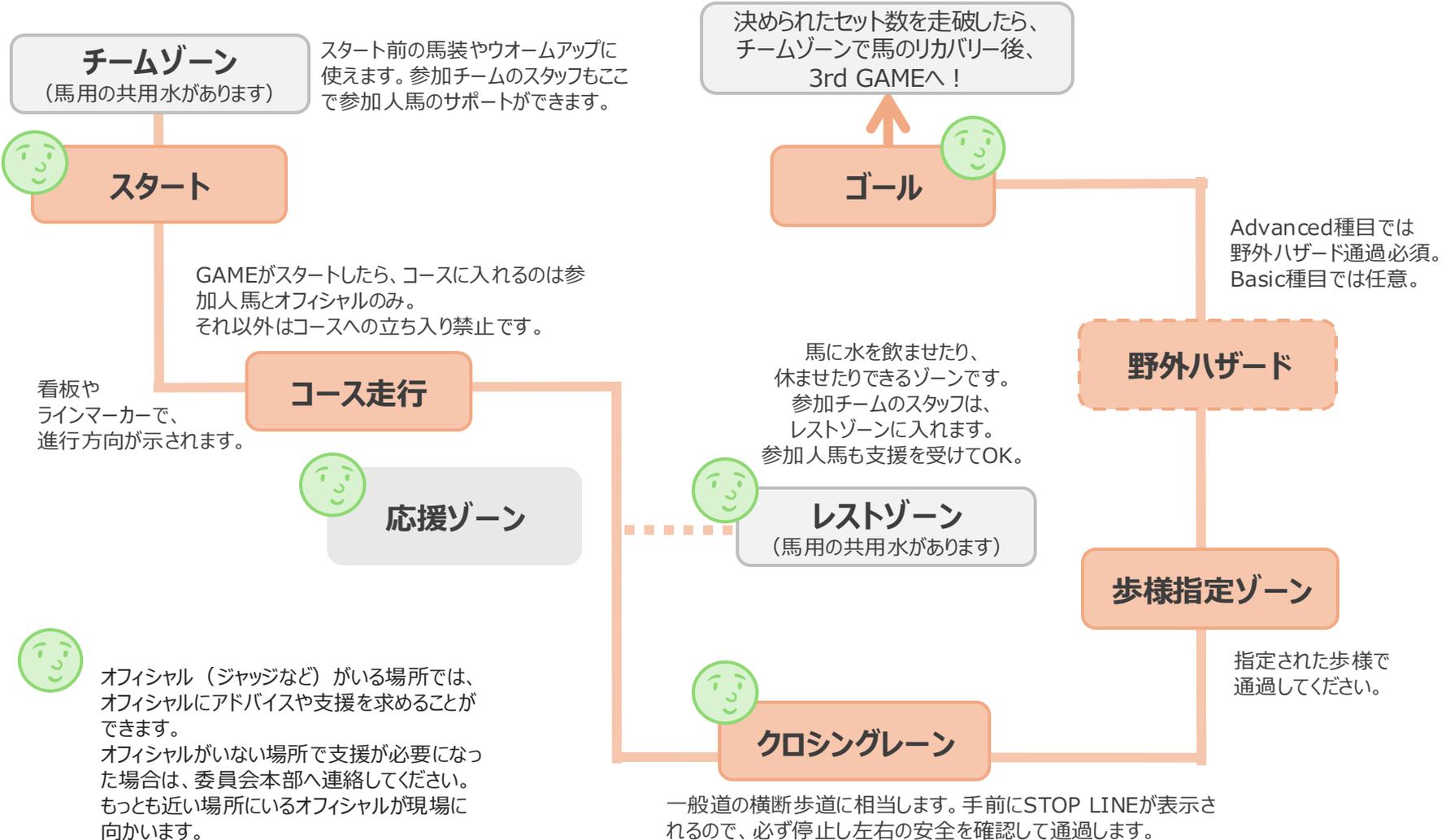
2nd GAME

フィールドライディング

- フィールドライディングの概要
- 走行ルート
- フィールドライディングの説明・注意点
- ゾーン・マップ
- ゾーンに関する注意点



フィールドライディングの概要 (簡易イメージ)





フィールドライディング 説明・注意点

- 4種目のうち、Advance Ride A と Advance Ride Bでは、走行中1回以上、指定された野外ハザードを通過する必要があります。
複数のハザードにチャレンジする場合、ひとつのセット内ですべて通過するのも異なるセットに分けて通過するのも、どちらも可です。
ハザードの種類、サイズ、通過方法等は開催要項で案内されます。
- 4種目とも決められたコースを走行してください。コース内では、進行方向を示す看板、または地上にラインマーカーでの矢印が表示されます。
- 4種目とも制限時間以内にゴールする必要があります。Basic Ride A と Basic Ride Bでは、最速制限時間も決められています。早着に注意してペース配分をしてください。
- 4種目とも歩法歩様指定ゾーンを通過します。指定される歩様は、歩度を詰めた速歩 と 歩度を伸ばした常歩 です。レッツ・チャレンジ！
- エントリー時に選択したベースポイント項目に注意して走行してください。
- グループ走行を選択した人馬は、スタートからゴールまで同一グループで走行しなければなりません。（トレーニング目的で途中から離脱することは可とします。）単騎走行を選択した人馬は時間をずらしてスタートしますが、走行中に追いついたり追い付かれたりして結果的に一緒に走行することになっても可とします。
- 人馬の追い抜きは、追い抜こうとするライダーが、追い抜かれる側のライダーに声をかけ、追い抜かれる意思があるか（追い抜いていいか）、必ず確認してください。



GAME POINT

制限時間－走行時間がポイントになります。
（分単位でポイント化、秒単位は切り捨て）

例）Basic Ride Aを1時間13分56秒で走破
1時間30分－1時間13分＝17分
（17ポイント）



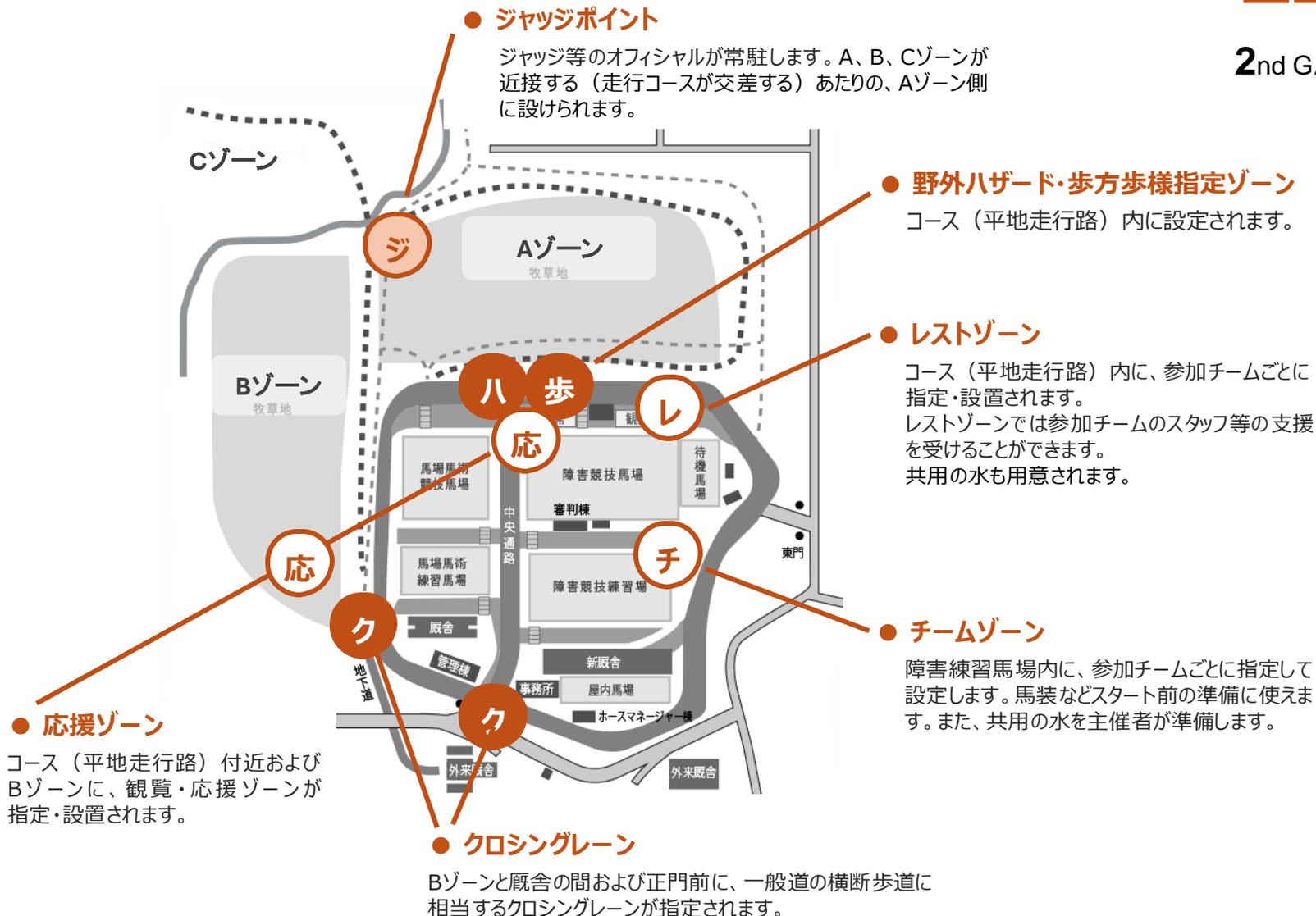
こんな場合はGAME OVER （失権）となる可能性あり

- ! Advance Ride AおよびBで最低1回の野外ハザード通過を怠った。
- ! 故意に逆走やコースアウトをした
- ! 早着しそうなので、レストゾーン以外で故意に馬を停止させ道草や休息をとらせて時間稼ぎをした
- ! ジャッジの勧告や指示に従わなかった
- ! 無理な追い抜きをしようとした、または無理な追い抜きを実施した
- ! 落馬・放馬した

ゾーン・マップ



2nd GAME



※マップの出典：山梨馬術競技場ホームページ

ゾーンに関する注意点



2nd GAME

チームゾーン

障害練習馬場内に、参加チームごとに指定して設定します。スタート前の準備のための区域です。

共用の水を主催者が準備します。

このゾーンではテント設営や火気使用を禁止します。参加チームのスタッフ等はこのゾーンに入ることができます。

コース

進行方向を示す看板、または地面など地上にラインマーカーでの矢印が表示されます。

故意に逆走やコースアウトをした場合はGAME OVERとなる可能性があります。

レストゾーン

コース内に参加チームごとに指定・設置されます。レストゾーンでは参加チームのスタッフ等の支援を受けることができます。

レストゾーン以外の地域、コース上ではオフィシャル以外からの支援を受けることはできません（緊急時は例外）。

馬具が損傷し騎乗できない場合は、レストゾーンまで馬を引いて行ってから馬具の修理等を行なってください。

共用の水を主催者がレストゾーンに用意します。

レストゾーンにはジャッジが配置されます。ジャッジの指示に従わない者は退去が命じられ、関係人馬はGAME OVERとなる場合があります。

応援ゾーン

コース付近に、観覧・応援ゾーンが指定・設置され、オフィシャルが配置されます。ゾーン内ではマナーを守って観戦してください。

常識内の応援・拍手は許されますが、大声・罵声・怒声をあげる者はオフィシャルにより退去させられます。

旗、鳴り物、拡声器等の使用・持込は不可です。テント等の設置も不可です。簡易椅子の持込は可とします。

ジャッジポイント

コース上には、ジャッジ等のオフィシャルが常駐するジャッジポイントがあります。

ライダーとジャッジ等の会話（アドバイスなど）は可能であり、ライダーへの支援は、ライダーからの要請があれば可能とします。

クロッシングレーン

コース上には、一般道の横断歩道に相当するクロッシングレーンが指定されます。クロッシングレーンではコースを横断する歩行者が優先です。

クロッシングレーンの手前にSTOP LINEが表示されます。STOP LINEの手前で必ず停止し、目視で前後左右の安全確認をする必要があります。

これらを怠るとGAME OVERとなる場合があります。

競技場正門前では競技場に入場する車両がクロッシングレーンを通過する場合があります。オフィシャル（誘導員）の指示に従ってください。

野外ハザード

下のハザードの中から5個以上を設定します。設定するハザードは、ハザードのサイズや通過方法を含め実施要綱に記載します。

a.狭路クランク b.暖簾くぐり c.車庫入れ d.倒木越え e.落とし物拾い f.ポスティング g.スラローム通過 h.水壕通過

歩方歩様指定ゾーン

歩度を詰めた速歩・歩度を伸ばした常歩が指定されます。指定の歩様・歩度で通過する必要があります。



3rd GAME

3rd GAME プレゼンテーション

- 馬のリカバリー（疲労回復）
- 獣医師による検査
- 歩様とリーディングスキル



3rd GAME

3rd GAME プレゼンテーションの前に 馬のリカバリー（疲労回復）

最終ゴール後、馬のリカバリー（疲労回復）のためのケアはチームゾーンで行います。
ここでは参加チームのスタッフ等がライダーのお手伝いをすることができます。
ライダーはリーダーとしてチームスタッフへの指示を出すよう心がけてください。

障害練習馬場内に、主催者が水を用意します。共用の水ですので誰でも使用できます。
参加チームごとに使える場所（チームゾーン）が指定されます。
共用の水をチームゾーンまでバケツ等で運んで、使用してください。

注意！

馬体のリカバリーに使える時間は限られています
2nd GAMEのゴールから20分以内にプレゼンテーションエリアに入場し
なければなりません。この時間を過ぎると GAME OVERです。

馬の病気感染防止の観点から、共用の水おけに馬が顔を入れて
直接飲ませることは避けてください。
チームゾーンはテント設営禁止、火気使用禁止です。



GAME POINT

チームゾーンでの馬のリカバリーについては、
ポイント化される項目はありません。



こんな場合はGAME OVER （失権）となる可能性あり

- ! 2nd GAMEのゴールから20分以内に
プレゼンテーションエリアに入場できなかった
- ! ジャッジの勧告や指示に従わなかった



3rd GAME

プレゼンテーション 獣医師による検査

馬のケアのあと、馬をつれてプレゼンテーションエリアに入場します。

入場できるのは馬とライダー、およびサポーター 1 名まで（人間は計 2 名まで）です。

プレゼンテーションエリアが混雑しているときは、入場するかわりに、入場の意思（「入場します。」など）を担当のオフィシャルに明確に伝えてください。

検査のとき、ライダーがリード（引き手）をもって馬を保定します。サポーターはリード、ホルター（無口）、手綱、頭絡、および馬そのものに触れてはいけません。

検査内容

1. 馬の心拍数測定

馬の心拍数が14回/15秒間（56回/1分間）以下であることが合格基準です。

1 回目の計測で上記基準をオーバーした場合、馬体検査の後に 2 回目の計測を行い、基準以下であればOK。2 回目の計測でもオーバーしている場合はGAME OVERとなります。

2. 馬体検査

獣医師の触診・聴診等により、メタボリック（代謝機能）と運動器官の状態を判定します。検査項目は 8 項目（※別途定められます）あり、項目ごとに

- A（良好）
- B（ごく軽微な問題あり）
- C（許容範囲だが問題あり）
- D（重篤な問題あり・GAME OVER）

に判定され、ポイント化されます。

※D判定（GAME OVER）でもポイント計算は行います。



GAME POINT

馬体検査の項目ごとに

- A（良好） +5 ポイント
- B（ごく軽微な問題あり） -2 ポイント
- C（許容範囲だが問題あり） -5 ポイント
- D（重篤な問題あり・G.O.） -30 ポイント



- ! 心拍数が2回とも56回/1分間を越えた
- ! 馬に重篤な問題があると判定された（D判定）
- ! ジャッジの勧告や指示に従わなかった
- ! サポーターが馬やリード、ホルターに触った



プレゼンテーション

歩様とリーディングスキル

検査内容

3. 馬の歩行検査

ライダーは馬をリードして引馬（リーディング）し、あらかじめ決められた経路を進みます。このとき、鞭の使用は禁止です。獣医師は馬の歩様に異常がないかをチェックし、ジャッジはライダーのリーディングスキルをチェックします。

獣医師による歩様検査

- A（良好） B（ごく軽微なイレギュラーあり） C（許容範囲だがイレギュラーあり）
D（重篤なイレギュラーあり・GAME OVER）で判定、ポイント化されます。
※D判定（GAME OVER）でもポイント計算は行います。

ジャッジによるリーディングスキルチェック

次の6項目で、項目ごとに A（良好） B（問題あり） C（問題多）で判定、ポイント化されます。

- 馬体検査中の馬の状態（従順で不動の状態を保てるか）
- 常歩発進の質・常歩中の人馬の位置関係とペースの一貫性・馬は真直性
- 常歩⇔速歩への移行の質・速歩中の人馬の位置関係とペースの一貫性・馬の真直性
- 左右ターン時の人馬の位置関係の一貫性・馬の輪線軌道の正確性（※）
- 停止の正確さ・馬の従順性
- 後退発進の質・後退時の馬の真直性

リードの張り具合（テンション・引っ張り）や、プレゼンター（つまりライダー）が馬体やホルター等に触れることは、リーディングスキルの評価に影響します。

サポーターは馬を追ったりしてはいけません。

（※）後肢回旋なら馬の外方前肢が内方前肢を越えて進み、前肢回旋なら内方後肢が外方後肢を越えて馬の腹の真下方向に進むのが正式なターンの動きです。



GAME POINT

- 歩様

A（良好）	+10 ポイント
B（軽微なイレギュラー）	-5 ポイント
C（許容範囲のイレギュラー）	-10 ポイント
D（重篤なイレギュラー・G.O.）	-30 ポイント
- リーディングスキル

A（良好）	+5 ポイント
B（問題あり）	-2 ポイント
C（問題多）	-5 ポイント



こんな場合はGAME OVER （失権）となる可能性あり

- ！馬の歩様に重篤な異常がある
- ！馬のリーディング時に鞭を使ったり、リード（引き手）を鞭のように使った
- ！サポーターが馬を追った
- ！ジャッジの勧告や指示に従わなかった

MOSACCHIライダー・サポーター必読です！ フィールドライダーの6か条

1. 馬をはじめとする動物、人間、自然をリスペクトしよう
2. 馬をはじめとする動物、人間、自然を虐待・侮辱・棄損することは厳につつしもう
3. ルールを守ろう
4. 馬・他者からリスペクトされるホースマンになろう
5. そのために不断の努力で己のホースマンシップを磨こう
6. フィールドライディングを通して「人馬一身体」をめざそう

MOSACCHIはもっと、おもしろくなる よう検討中

種目を選ぶ

チャレンジ項目を選ぶ

装備を決める

1st GAME
アリーナ ライディング

2nd GAME
フィールド ライディング

3rd GAME
プレゼンテーション

GAME
COMPLETE

MOSACCHI のアップバージョン（MOSACCHI 2.0以降）では、

1st Game「アリーナ ライディング」の実施を検討中

例えば、直径20mの輪乗り（約62m）で実施します。「歩度を伸ばした常歩」（速いほうがベター）と「歩度を詰めた速歩」（遅いほうがベター）のタイム・軌道等をポイント化します。

2nd Game「フィールド ライディング」で、ハザード通過のポイント化を検討中

走行タイムのみならず、野外ハザード通過タイムのポイント化（ハザード通過必須の種目のみ）を検討します。また、歩様・歩法ゾーンの通過タイム等のポイント化も検討します。

MOSACCHI 1.0の楽しさを知っていただき、その後もさらに楽しくステップアップできるように、MOSACCHI アップバージョンを検討しています。

どうぞお楽しみに！

MOSACCHI(1.0)についての質問あれこれ

Q. 関係者の言動もライダーの責任になるのはなぜ？

ルール違反や放馬、馬への虐待行為、人への侮辱的な言動等、ライダーがやったことで当人がGAME OVER（失権）になるのはわかりますが、ライダー本人ではなくチームスタッフ等の関係者がやったことでも、ライダーがGAME OVER（失権）になるのはなぜですか。

A. ライダーにはリーダーであってほしいから。

ライダーは馬のパートナーでありリーダーです。馬について責任を負う立場にあり、それはすなわち馬を扱う関係者に対しても責任があるということ。このため、チームスタッフ等の関係者の方々の言動によってGAME OVERとなることもありとしています。

Q. 虚偽の申告をしたらどうなりますか？

コース上ですべてのライダーの行動を監視することはできないと思います。ライダーがやったことをやっていない、あるいは、やっていないことをやったと申告しても、その真偽を判断するのが難しいケースがあると思いますが、どうするのでしょうか。

A. ごまかしをしても意味がないので。

MOSACCHIは、馬とともにGAMEを楽しみつつ、ライダー自身のパフォーマンスレベルを知りスキルアップにつなげるものです。虚偽の申告をしても、馬に対して、自分自身に対して、何も意味がありません。取り締まる意味もないと考えています。

Q. 判断に迷ったときはどうすればいいでしょう？

GAME中、どう行動すべきか判断に迷うこともあると思います。そんなとき、どうすれば？

A. フィールドライダーの6か条があります。オフィシャルも助けます。

「フィールドライダーの6か条」を判断のよりどころと考えていただければと思います。また、困ったときはオフィシャルにご相談ください。

その他、ご質問はMOSACCHI事務局までお寄せください。

本書をお読みくださった皆さまへ

このガイドブックはMOSACCHI 1.0 ルールブック（2025年1月版）をもとに、MOSACCHI 全体についてわかりやすく説明したものです。本書はルールブックの内容をほぼカバーしていますが、実際の運用においてはルールブックおよび開催要項が優先されますこと、ご了承ください。また、本書の内容はルールブックの改定に合わせて予告なく変更される場合があります。最新版を確認・参照くださいますようお願いいたします。

MOSACCHI GAMEを企画・開催される方へ

MOSACCHI ルールを適用・準用・アレンジして同様のGAMEを企画開催される方は、ぜひ、Field Riders Clubにご一報ください。互いに情報交換などして、Field Riderのスキル向上に役立てていきたいと思えます。なお、本編の無断での転載・使用は禁止します。

連絡先：
Field Riders Club（MOSACCHI）事務局
担当：福田
Tel. 080-1156-2571
Mail: firc@umatomoclub.com