

ウォークラリーかいせつ書

ウォークラリーとは、コース図にしたがって、途中いくつかのチェックポイントでゲームやクイズを楽しみながら、みんなの協力でゴールを目指す野外のレクリエーションです。

1 コース図の見方

「印」は、進行上の自分の位置、

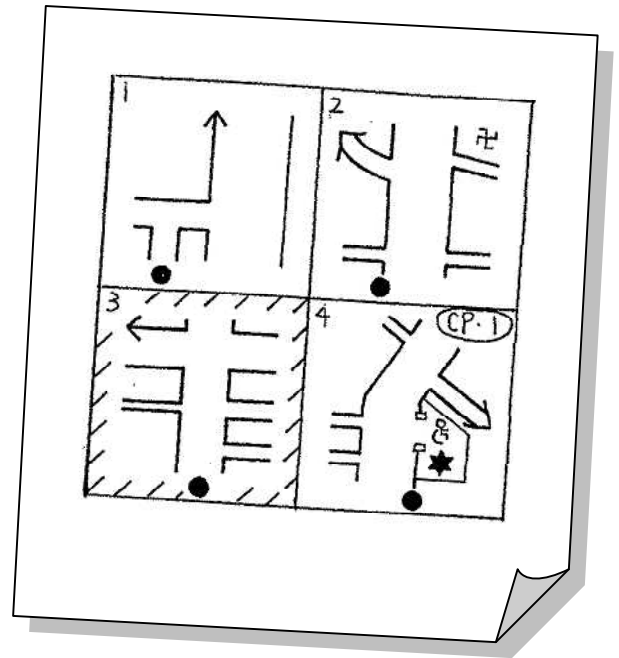
「印」は、進む方向です。

コース図は、東西南北が一定しないため方位を気にする必要はありません。

コース図に表れる個所が来るまでは、道なりに進んで下さい。

必ず、印・印側の道を歩いて下さい。

「印」は、チェックポイントです。



2 チェックポイント CP

課題を解決する場所(ゲームをしたり問題を解いたりする所)です。課題用紙を必ず参照して下さい。スタッフがいます所もありますが、無人の所もあります。

3 観察ゾーン

指示された観察ゾーンの景色や状態を見ておいて下さい。ゴール手前で「その場所はどうなっていたか」など課題が出されます。もちろんメモをしてもかまいません。

4 昼食ゾーン

昼食の所要時間は、約1時間に設定されています。昼食時間を含めてのかくしタイムになっています。昼食の場所は、係の指示したところで食べて下さい。

5 スタート

スタッフからコールがあったチームは、スタート地点へ来て下さい。

6 ゴールイン

チーム全員が入った時とします。
ゴールしたら解答用紙などを係員に渡してください。



7 順位の決定

次の各得点の合計得点の多いチームより順位を決めます。

時間の得点.....規定の時間は、隠し時間となっています。

3時間から3時間30分の中に規定時間があります。

規定時間±1分毎に5点減点します。満点は、100点です。

チェックポイントの得点.....各チェックポイント(CP)で行うゲーム等の得点。

観察ゾーンの得点.....観察ゾーンについての課題得点。

(ゴール手前で出題されます。)

ボーナス問題の得点.....課題用紙に書かれている問題を解いてください。

得点の合計点は、200点満点です。

(注意)パトロールが回っていますので、マナーの悪いチームは減点されることもあります。

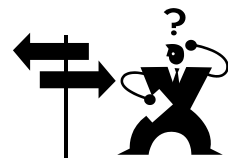


8 ウォークラリーのマナー

他のチームをだましたり、教えあったりしてはいけません。

途中でお帰りにならないで下さい。必ずメイン会場(スタート地点)へもどってきて下さい。

自分たちが出したゴミは、必ず持ち帰りましょう。



9 迷った時は

迷ったら、必ずもと来た道をもどってきて下さい。そして、わかるところのコマ図までもどって来たら、またそこからコース図をよく読んで出発して下さい。どうしてもわからない場合は、スタート地点までもどってきて下さい。

10 注意事項

交通ルールを守り、ケガや交通事故に十分注意しましょう。

午後3時から閉会式ですので、必ず出席して下さい。

午後3時00分にはコースを終了させていただきますので、どこにいても、メイン会場(津ヨットハーバー駐車場)にもどってきて下さい。