

제1회 안양시 우리 가족 오리엔티어링대회 대회운영 및 참가안내 공지

동안청소년수련관 『우리 가족 오리엔티어링대회』에 참가하시는 청소년 가족 여러분께 감사드립니다. 대회 참가에 필요한 주요사항을 다음과 같이 알려드리오니 반드시 사전에 확인 후 대회에 참가하시기 바랍니다.

□ 행사일정

시 간	프 로 그 램	장 소	비 고
13:00~13:30	참가자 등록(배번, 전자카드 수령)	운영본부	
13:30~14:00	대회안내, 대회규칙, 지도와 나침반 사용법 등 설명	야외무대	
14:00~14:20	연습게임	안양예술공원	
14:20~14:30	출발 대기	야외무대	
14:30~15:30	오리엔티어링 대회 (스코어 방식, 저학년 15개, 고학년 17개, 클래스별 동시 출발)	안양예술공원	
15:30~16:00	대회결과 발표 및 시상	야외무대	

○ 9월 2일(토) 오전 1시 30분까지 운영본부에 도착하셔서 반드시 참가자 등록 후 배부품(배번, 전자카드 등)을 수령하시기 바랍니다.

- 배번 착용, 준비운동, 화장실 이용 등

※ 우천 시에도 대회는 그대로 진행되며, 개인별 우의 또는 우산을 준비하시기 바랍니다.

□ 집 결 지

○ 행사장 집결지는 **안양예술공원 입구 광장**(안양파일리온 옆)입니다.

- 전철 1호선 관악역 2번 출구에서 1.7km(도보 30분) 거리에 위치해있습니다.

○ 자가차량 이용시에는 입구 공영주차장을 이용하시기 바랍니다.(유료, 500M 도보이동)

※ 집결지 약도



□ 경기방법 및 규칙

- 클래스별로 제시된 목표물을 제한시간 동안 가능한 많이 찾아 돌아오는 **스코어 방식**입니다. 이때 목표물을 찾아다니는 순서는 정해져 있지 않습니다.
- 순위는 제한시간(60분) 동안 목표물을 가장 많이 찾아내는 참가자 순으로 정해지며, 동일한 경우에는 도착지점(◎)에 빨리 들어온 선수를 우선으로 합니다.
- 출발은 클래스별 동시에 출발하며, 출발라인에 입장한 후 진행자의 출발신호에 따라 지도를 들고 출발하면 됩니다.
- 목표물을 찾았을 경우 목표물의 번호를 확인한 후 전자카드를 이용하여 펀칭해야 합니다. 경기종료 후 반드시 도착지점(◎)에 와서 전자카드를 반납해야 합니다.
- 제한시간 60분을 초과했을 경우에는 순위에서 제외됩니다.

□ 출발순서 및 방법

- 클래스별 출발 5분 전에 진행자의 안내에 따라 출발구역에 집결 후 출발 신호에 따라 미리 정한 목표지점을 향해 출발하시면 됩니다.

출발시간	구분	클래스	목표물수	제한시간
15:00	저학년	A	15개	60분
15:05	고학년	B	17개	60분

□ 참가요령

- 출발 후 목표물을 찾아가는 순서와 경로는 정해져있지 않으므로 정해진 시간(60분)

동안청소년수련관 “우리 가족 오리엔티어링대회” 오리엔티어링 지도 및 경기규칙 안내

내에 참가자들이 자율적으로 찾아다니면 됩니다.

- 목표물을 찾게 되면 지도에 있는 번호와 목표물의 번호가 일치하는지를 확인한 후, 전자카드를 리더기의 홈에 삽입하여 편칭하면 됩니다.(신호음, LED 점등 확인)



□ 도착방법

- 도착 시 안내요원의 지시에 따라 순서대로 줄을 선 후, 차례가 되면 전자카드를 제출해야 합니다. 경기기록 및 순위는 별도의 장소에 게시할 예정입니다.

□ 유의사항

- **오후 4시 5분부터는 목표물을 철수할 예정이므로 다 찾지 못했더라도 4시 5분까지는 도착지점으로 와서 “전자카드를 반납” 해야 합니다. 전자카드를 분실 또는 미반납시 카드비용 6만원을 변상해야 하므로 주의를 요합니다.**
- 경사면, 계단을 오르내리거나 숲길을 이동할 때에는 넘어지거나 일반 탐방객들과 충돌하지 않도록, 특히 부상을 입지 않도록 유의하시기 바랍니다.
- **경기중 사유지, 경작지 등의 출입을 금지합니다.**
- 안전하고 즐거운 대회 운영을 위해 운영진의 안내에 따라 주시기를 부탁드립니다.

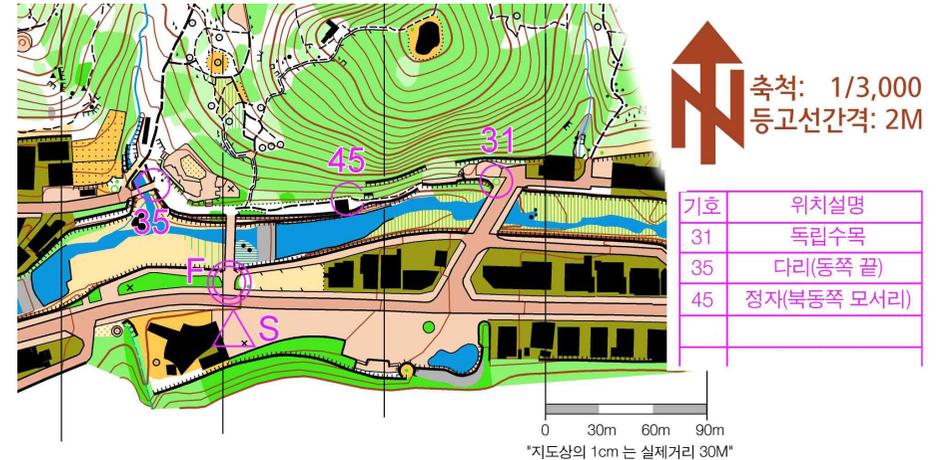
□ 준비물

- 운동화, 간편복, 모자, 썬크림 등 야외활동에 필요한 개인물품

2017. 8. 31.

안양시청소년육성재단 동안청소년수련관

□ 오리엔티어링 지도 설명



- 1) 위 지도는 사전 연습용 지도이므로 목표물의 일부만 표기했습니다.
- 2) 지도에서 △는 출발지점, ◎는 도착지점, ○는 목표물의 위치, 숫자는 고유번호를 나타냅니다. 목표물의 정확한 위치는 오른쪽 표에 설명되어 있습니다.
- 3) 지도기호는 아래를 참고해주시기 바랍니다.

포장도로	건물	울타리	바위군	숲(달림)
넓은 숲길	포장지역	바위절벽	독립바위	숲(천천히 달림)
좁은 숲길	사유지	흙비탈	흩어진 바위	숲(달림 수없음)
불분명한 숲길	경작지	계곡, 수로	돌밭	숲(통행곤란)
비좁은 데크길	모래밭	연못, 하천	x 인공시설물	숲(키 작은)
교량	마당, 공터	조형물, 돌탑	••• 휴봉우리, 휴구덩이	○ 독립수목

□ 경기방법 및 규칙

- 1) 클래스별로 제시된 목표물을 제한시간(60분) 동안 가능한 많이 찾아 돌아오는 **스코어 방식**입니다. 이때 목표물을 찾아다니는 순서는 정해져 있지 않습니다.
- 2) 순위는 제한시간(60분) 동안 목표물을 가장 많이 찾아내는 가족 순으로 정해지며, 동일한 경우에는 도착지점(◎)에 빨리 들어온 가족을 우선으로 합니다.
- 3) 출발은 클래스별 5분 간격으로 동시에 출발하며, 출발레인에 입장한 후 진행자의 출발번호에 따라 지도를 들고 출발하면 됩니다.
- 4) 목표물을 찾았을 경우 목표물의 번호를 확인한 후 전자카드를 이용하여 편칭해야 합니다. 경기종료 후 반드시 도착지점(◎)에 와서 전자카드를 반납해야 합니다.
- 5) 제한시간 60분을 초과했을 경우에는 순위에서 제외됩니다.