

イベント運営TIPS

Ver 1.0 (2019-09-08)

本資料は、スマホアプリを利用するNaviTabiイベントに特有の運営TIPSを記載します。

一般的なオリエンテーリング大会やロゲイニング大会などのイベントを開催するために必要なこと全般については、本資料には記載しません。

イベントとコースの設定	2
イベントで利用するエリアの条件	2
イベントの人数制限	3
イベント・カテゴリー・コースの関係	3
コースの種類の選択	4
スタート地点・フィニッシュ地点の条件	4
チェックポイント（CP）の条件	4
CPの通過証明	5
地図	6
コース設定（共通）	6
コース設定（スコア）	7
コース設定（ストレート）	7
クイズ ※要申込	8
参加者の制限 ※要申込	8
事前準備の目安	9
1～2ヶ月程度前まで	9
1～2週間程度前まで	9
1週間程度前～前日まで	10
参加者向け	10
事前をお願いすること	10
当日の持ち物	11
当日運営	11
開場まで	11
受付	11

説明	11
スタート	12
プレイ時間帯（本部）	12
プレイ時間帯（パトロール）	13
フィニッシュ	13
未帰還者確認	13
写真確認・成績確定・表彰	14
アプリのトラブル対応	14
事前～スタートまで	14
スタート	15
プレイ中	15
フィニッシュ	16
終了後	16
イベントとコースの管理	16
サービス利用料のお支払い	17

イベントとコースの設定

イベントで利用するエリアの条件

コース全体で携帯の電波が入ることが望ましいです。特にスタート地点とフィニッシュ地点では電波が入って通信できることが必須です。

- スタート地点で通信できないとプレイ画面を表示できません。
- フィニッシュ地点で通信できないとプレイ記録を保存できません。
- プレイ中に通信できないと地図データを読み込めず地図を表示できません。ただし、一度読み込んだ地図データはアプリ内に保持するのでオフラインでも表示できます。
- プレイ中に通信できないとライブ位置情報・パンチ記録・撮影写真をアップロードできません。（ただし、一時的に通信できずにアップロードできなかった場合は、通信できるようになったときにアップロードを自動的に再試行します。）

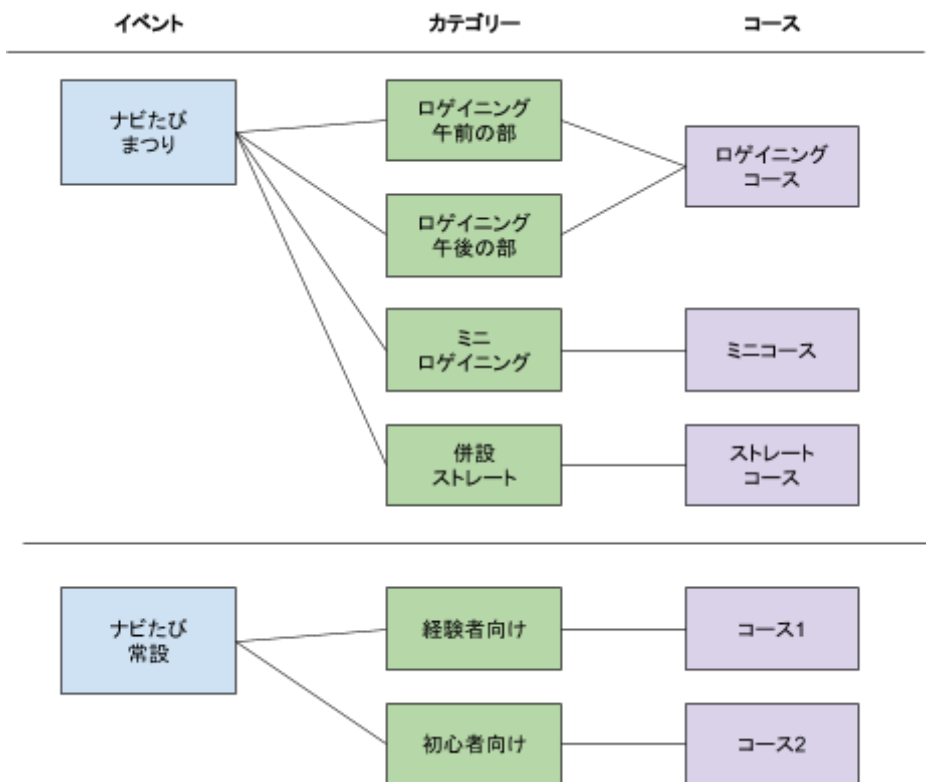
通過証明にはGPSを利用しますので、高層ビルが立ち並ぶ都市部など、GPSの精度がよくないエリアは不向きです。

一般的なアウトドアイベントと同様に、参加者の安全確保や地域とのトラブル防止への配慮をお願いします。

イベントの人数制限

無料で作成できるイベントは、イベント全体で1日あたりの最大参加者数（ユニークユーザー数）が20人までに制限されます。参加者数が20人を超えるイベントを開催する場合は事前に申し込みが必要です。

イベント・カテゴリ・コースの関係



- イベント
 - アプリでコースを作成するには、まずイベントを作成する必要があります。アプリで作成するコースは、イベントに紐付けて公開されます。
 - ロゲイニング大会などの実際のイベントを開催するのではなく、常設コースを作成して公開したい場合も、まずイベントを作成します。
- カテゴリ
 - アプリ利用者は、カテゴリを選択してイベントに参加します。オリエンテーリング大会の「クラス」に相当します。
 - カテゴリにはコースが紐付きます。異なるカテゴリを同一のコースに紐付けることも可能です。（例：W21AとM45Aが同じコースを利用する）
- コース
 - スタート・チェックポイント・フィニッシュで構成されます。

コースの種類を選択

3種類のコースを作成できます。1つのイベント内に複数の種類のコースを設けることも可能です。

- スコア（通常）
 - 制限時間内に取得する点数を競います。
 - ロゲイニングのようなイベントで利用します。
- スコア（どこでもスタート/フィニッシュ）
 - 制限時間内に取得する点数を競います。
 - どこからでもスタートでき、どこでもフィニッシュできます。
 - あまりイベント向きではありません。スタート地点に戻らなくてもいいような帰還チェックが不要なイベントで利用します。（イベントとしての利用は「しながわ運河まつり」での事例あり。）
- ストレート
 - 決められた順序で地点を回り、所要時間を競います。
 - ポイントオリエンテーリングのようなイベントで利用します。

スタート地点・フィニッシュ地点の条件

- スタート地点・フィニッシュ地点の付近でGPSを受信できること
 - 建物内部などGPSが届かない場所では、現在地情報を取得できず、スタートまたはフィニッシュができません。
 - 高い建物の近くや深い森の中などでは、GPSを受信できなかつたり精度が悪くなりするため、スタートまたはフィニッシュの操作に反応しないことがあります
- スタート地点・フィニッシュ地点で携帯の電波が入り通信できること。
 - スタート地点で通信できないとプレイ画面を表示できません。
 - フィニッシュ地点で通信できないとプレイ記録を保存できません。
- スタート地点とフィニッシュ地点は同じ場所でも構いません。

チェックポイント（CP）の条件

- CP付近でGPSを受信できること
 - 建物内部などGPSが届かない場所では、現在地情報を取得できず、CPに近づいたことを検知できません。
 - 高い建物の近くや深い森の中などでは、GPSを受信できなかつたり精度が悪くなりするため、CPに近づいたことを検知できないことがあります。
- CP付近で携帯の電波が入り通信できること。（推奨）
 - CP付近で通信できないとパンチ記録・撮影写真をアップロードできません。（ただし、一時的に通信できずにアップロードできなかった場合は、通信できるようになったときにアップロードを自動的に再試行します。）

- 他のスポット（スタート地点/フィニッシュ地点/CP）から十分離れていること
 - スポット間の距離を40m以上離すことを推奨します。
 - 他のスポットと近すぎると、目標と異なるスポットに反応してしまうことがあります。
- 近くに紛らわしい特徴物がないこと
 - 見本写真をみて撮影位置を特定できることが必要です。
 - 見本写真をみただけで分かりづらい場合は、CPの説明文で補足してください。
- その他
 - 写真撮影が必要なコースのCPのマルの中心は、写真の被写体の位置ではなく、写真を撮影するときに立つ位置としてください。

CPの通過証明

通過証明には3通りの方式があります。コースごとにどれか1つの方式を選択します。

- 手動パンチ + 写真撮影
 - CPに近づくとスマホが振動し、パンチボタンが有効になります。パンチボタンをタップすると通過が記録されます。
 - パンチボタンをタップしたあとにカメラが起動し、CPの写真を撮影できます。
 - パンチに反応するデフォルトの距離は半径40mです。
 - フォト形式ロゲイニング向けです。
- 手動パンチ（写真撮影なし）
 - CPに近づくとスマホが振動し、パンチボタンが有効になります。パンチボタンをタップすると通過が記録されます。
 - パンチに反応するデフォルトの距離は半径20mです。
- 自動パンチ（写真撮影なし）※要申込
 - CPに近づくとスマホが振動してチャイム音が鳴り、自動で通過が記録されます。
 - パンチに反応するデフォルトの距離は半径40mです。
 - MTBOに最適です。また、フットOでGPS機器をレンタルせずして出走者のライブトラッキングをしたいときにも活用できます。スマホ用アームバンドの利用をお勧めします。

パンチに反応する距離をどうしても調整したい場合はご相談ください。

地図

イベントの設定で国を日本にして保存すると、地理院地図をデフォルトで表示します。（国土地理院のタイル地図サーバにアプリから直接アクセスします。）

国外のイベントでは、OpenStreetMapがデフォルトになります。

オリエンテーリングマップ等のカスタム地図の利用も可能です。**※要申込**

- カスタム地図の利用
 - タイル化された地図画像データを任意のサーバでウェブ配信して利用できます。
 - 高解像度の地図画像データを提供してもらえれば、タイル化の作業はナビたびで実施できます。作業費用はご相談ください。**※条件付きで当面無料**
 - タイル地図データをナビたびが用意するサーバにホストすることが可能です。ホストする費用はご相談ください。**※条件付きで当面無料**

コース設定（共通）

- マルの大きさ（描画半径）
 - マルの描画半径はアプリで3段階に変更できます。
 - 50m（標準）→ロゲイニングのような広いエリアの場合に推奨します。
 - 30m→より狭いエリアの場合や、1:10000程度のカスタム地図を使う場合に推奨します。
 - 18m→公園などで行う場合や、1:4000程度のカスタム地図を使う場合に推奨します。
- パンチ反応距離
 - デフォルトの半径
 - 手動パンチ + 写真撮影 → 40m
 - 手動パンチ（写真撮影なし） → 20m
 - 自動パンチ（写真撮影なし） → 40m
 - アプリからは変更できません。
 - コース全体でGPSが安定しているエリアでは反応距離を短くすることは可能です。調整したい場合はご相談ください。（ただし最低でも20m以上）
- 現在地表示ボタン
 - 現在地表示ボタンを無効にできます。上級者向けのコースとして検討ください。
 - 1つのコースに対して、現在地表示ボタンが有効と無効の2つのカテゴリーを作成することも可能です。

コース設定（スコア）

- エリアは一般的なロゲイニングよりもコンパクトにすることを推奨します。スマホの小さな画面で広いエリアを時間をかけて回るのは大変です。
- 制限時間の目安
 - 短いコースでは20～30分程度、長いコースでは1～2時間程度が目安です。最長でも3～4時間程度にすることを推奨します。
 - 競技性が高いイベントでは、制限時間内にすべてのCPを回るのは難しい程度にしてください。
 - 競技性が低いイベントでは、制限時間に余裕を持たせて長めにしてください。
- 制限時間オーバーの減点
 - 制限時間オーバー1分あたり（秒は切り上げ）に減点する点数を決めて設定します。
 - 遅刻してでも多くのCPを回った方が総得点が高くなるという動機づけをさせないように、厳し目に減点することを推奨します。
- CPの配点
 - 10点～99点の範囲を推奨します。
 - CPの点数を低くしすぎるとCPを見つけた労力に見合いません。
 - 3桁の点数は地図上で見にくくなります。
 - 複数のCPに同じ点数を割り当てることは可能ですが、全CPを異なる点数にすることを推奨します。
 - CPの合計点をキリがいい数字にすることも考慮してください。
 - 合計点はコース設定画面で確認できます。
 - 配点の目安として、以下の要素が大きいCPをより高い得点にすることを推奨します。
 - そのCPに訪問させたい
 - そのCP付近のエリアに参加者を誘導させたい
 - 他のCPから孤立している
 - スタート・フィニッシュから遠い
 - 現地で見つけるのが難しい
 - ただし、初級者の方にも楽しんでもらえるように、行きやすい場所にも点数が高いCPを配置するなどの配慮は必要です。

コース設定（ストレート）

- CPを1からの連番で設定してください。
 - CPを並び替える機能が利用できます。
- ストレートの場合、CPでGPSでの確認ができない場合、不通過となり、それ以降のCPも通過できなくなります。スコア以上にCPでのGPS受信精度に気をつけることをお勧めします。

クイズ ※要申込

通過証明に手動パンチ+写真撮影を用いるコースでは、選択式のクイズをCPに設定できません。

クイズの問題はCPに近づかないと見えませんが、自分自身のプレイ結果からは見えます。クイズの問題と正解が漏れないように、運営側で注意してください。

アプリのコース設定機能でクイズを設定できます（iOSのみ、Androidは未対応）。

- クイズのデータ形式
 - 問題文
 - 選択肢（2択～4択）
 - 解説文（オプション）
 - 正解したときの得点

参加者の制限 ※要申込

公開したイベントはデフォルトでは誰でもプレイできますが、全員には公開したくないイベントの場合はプレイできる人に制限をかけられます。

- パスコードでの制限（推奨）
 - イベント専用のパスコードを設定できます。正しいパスコードを入力したユーザだけが、当該イベントの画面に進めます。
- ログインアカウント（メールアドレス）での制限（非推奨）
 - 参加者のログインアカウント（メールアドレス）のリストを登録することにより、イベントの利用を許可します。事前準備や当日運営が煩雑になるので推奨しません。
 - メールアドレスのドメインでの一括許可も可能です。法人内部向けイベントの場合を想定しています。

事前準備の目安

※ 一般的なオリエンテーリング大会やロゲイニング大会などのイベントを開催するために必要なこと全般については記載していません。

1～2ヶ月程度前まで

- 会場、スタート地点、フィニッシュ地点を下見して、必要なら利用許可を取ります。スタート地点、フィニッシュ地点でのGPSの受信精度を確認してください。
- CP候補を下見して、必要ならCPの見本写真を撮影します。また各CPでのGPSの受信精度を確認してください。
- 日時と会場を確定して、開催を告知します。告知をする際には、ナビたびを事前にダウンロードしてログインし操作を試すことを薦めておくと、当日の運営がよりスムーズになります。
- 必要な場合は、エントリー受付を開始します。
 - 氏名、メールアドレス、電話番号などの他に、アプリのアカウントの表示名もできるだけ記入してもらいます。

1～2週間程度前まで

- コースを確定します。
 - スタート、フィニッシュ、CP（配点）を確定します。
 - 短い練習用/動作確認用コースを会場近くに設けることも検討してください。
- アプリでコース設定します。
 - スタート、フィニッシュ
 - CP
 - 名称、説明、写真、配点
 - クイズ（必要な場合）
 - カスタム地図の設定（必要な場合）
- アプリで試走します。
 - スタート地点に近づいてスタートできることを確認します。
 - CPに近づいて、パンチ、写真撮影、クイズ回答ができるか確認します。
 - フィニッシュ地点に近づいてフィニッシュできることを確認します。
 - プレイ結果の確認
 - 点数、写真、ルートが正しく表示されているか確認します。
 - 問題がある場合
 - コース設定に間違いがないか確認します。
 - アプリの不具合と考えられる問題がある場合はご連絡ください。

- 必要な場合は以下を行います。
 - 紙の地図を準備します。
 - 紙のCPリストを準備します。
 - アプリのスポット一覧画面をキャプチャしたのから簡易的なCPリストを作成できます。
 - エントリー受付を終了し、参加者リストを作成します。
 - 可能ならアプリのアカウントの表示名も記載しておきます。
 - 参加予定者へ連絡メールを送ります。
 - 事前にアプリをインストールしてログインし操作を試してもらうようにすると、当日の運営がよりスムーズになります。

1週間程度前～前日まで

- イベントをアプリで公開します。
 - 事前に公開したくない場合は当日に公開します。
- 必要な資材等を準備します。
 - 充電設備（必要な場合）
 - モバイルバッテリー（iOS/Android 対応）
 - 会場での充電用
 - 貸出用
 - 電源コード
 - 充電用ケーブル
 - 配布物
 - 当日案内資料（必要な場合）
 - ルールや注意事項
 - 緊急連絡先電話番号
 - かんたんプレイマニュアル
 - NaviTabiのウェブサイトからダウンロードできます。
 - 紙地図（利用する場合）
 - 紙のCPリスト（利用する場合）
 - 賞品、賞状、参加賞（必要な場合）
 - ライブ観戦用モニター/PC/タブレット（必要な場合）

参加者向け

事前をお願いすること

- アプリのインストール
- ログイン
 - メールアドレス、Googleアカウント、Facebookアカウントのどれか
- アプリでのプレイの練習
 - 近くにコースがありプレイ可能な場合のみ

当日の持ち物

- アプリをインストールしたスマートフォン（iPhone/Android）
- モバイルバッテリー
- 運動しやすい服装
- 飲み物/補給食（必要な場合）
- コンパス（利用したい場合）
 - リストコンパスが使いやすい
- 参加費（当日徴収の場合）
- その他必要なもの

当日運営

開場まで

- 開催を判断し、中止する場合は速やかに告知します。
- イベントを公開します。（当日に公開する場合）
- 会場を設営します。（必要な場合）
 - 充電コーナーを用意します。

受付

- 事前エントリーを受付けた場合は、参加者リストでチェックします。
 - カテゴリーと名前を伺い、氏名欄と照合してチェックします。
- アプリのインストールとログインが済んでいるかを確認します。
 - まだの人は済ませてもらいます。
 - アプリのアカウントの表示名を確認して、参加者リストに転記しておくこと、アプリに表示されるユーザを特定できます。
 - アプリの操作をサポートできるスタッフを受付に配置してください。サポートするスタッフは「アプリのトラブル対応」に対応できるように操作に慣れておくことが必要です。
- 参加費を徴収します。（当日徴収の場合）
- 配布物を渡します。
 - 案内資料
 - 紙の地図とCPリスト（利用する場合）
- モバイルバッテリーを貸出します。（必要な場合）
- 充電コーナーを案内します。（必要な場合）

説明

ルール、注意事項、競技中のトラブル時の対応について説明します。（必要な場合）

スタート

- 全般
 - 可能であれば、練習用/動作確認用の短いコースを用意しておき、参加者に事前にプレイを試してもらいます。
 - 参加者がスタート地点に近づいたときにスタートボタンが有効になっていることを確認します。（有効にならない場合の対処はトラブル対応を参照）
 - アプリの操作をサポートできるスタッフをスタートに配置してください。サポートするスタッフは「アプリのトラブル対応」に対応できるように操作に慣れておく必要があります。
- 一斉スタートの場合
 - スタートの合図で、各自でスタートボタンを押してプレイを開始してもらいます。
- 任意スタートの場合
 - 準備ができた人から順次スタートしてもらいます。
 - 前の人とある程度の間隔を空けるようにします。
- 時刻指定スタートの場合
 - オリエンテーリング大会のスタートのように、指定の時間になったら所定の枠・場所からスタートする流れになります。
 - スタート時刻はさほど厳密でなくても問題ありません。（アプリで計時するので）

プレイ時間帯（本部）

アプリのライブ観戦画面で、参加者の位置をライブトラッキングできます。ライブトラッキング中は次のような点に注意するとトラブルの未然防止になります。

- スタートした参加者の位置が表示されているか
 - 表示されていない場合は、正しくスタートできていない可能性があります。
- 移動のペースが遅れていないか
 - 怪我や体調不良などの可能性があります。
- 位置の更新が止まっていないか
 - 怪我、事故、バッテリー切れ、電波状況不良などの可能性があります。
- 立入不可の場所に進入していないか
 - 明らかに立入禁止の場所に侵入している場合は、パトロールの派遣または参加者への電話連絡を検討ください。
- コースの範囲から外れていないか
 - 大きく外れている場合は、パトロールの派遣または参加者への電話連絡を検討ください。
- フィニッシュ閉鎖時刻までに戻れる範囲にいるか
 - フィニッシュに戻れる可能性が小さい場合は、パトロールの派遣または参加者への電話連絡を検討ください。

プレイ時間帯（パトロール）

必要に応じてパトロールを配置することを検討ください。アプリのライブ観戦画面で参加者の位置を把握しながらパトロールができます。ただし、ライブトラッキングによる参加者の位置には誤差や時刻のずれが発生しうることに注意してください。

フィニッシュ

アプリの操作をサポートできるスタッフをフィニッシュに配置して、参加者がフィニッシュ操作を完了することを確認してください。サポートするスタッフは「アプリのトラブル対応」に対応できるように操作に慣れておく必要があります。

バッテリー切れや不具合等でフィニッシュ操作ができない場合は、参加者をリストで照合して帰還チェックを行ってください。フィニッシュ時刻は手作業で記録してください。

未帰還者確認

- 帰還チェック
 - アプリのリザルトに完走が記録されていれば、フィニッシュ地点で正しくフィニッシュ操作をしたことが分かります。
 - 対面で参加者リストと照合してチェックするのが確実です。
- 未帰還者候補 1
 - アプリ（iOSのみ）で、イベントとカテゴリを選択し「ライブ観戦」>「競技中の参加者」を表示すると、プレイ中の参加者が分かります。
 - ただし、実際には帰還したのにフィニッシュ操作していない参加者も含まれます。
 - ライブトラッキング情報、ルート情報等を参考に対象者を探して、見つかったらフィニッシュ操作をしてもらいます。
 - フィニッシュ操作ができない場合は参加者をリストで照合して帰還チェックを行ってください。
- 未帰還者候補 2
 - リザルトでDNFが記録されている参加者は、フィニッシュを通過していない可能性があります。
 - ライブトラッキング情報、ルート情報等を参考に対象者を探して、見つかったらリストで照合して未帰還者候補から除外します。
- 未帰還者対応
 - プレイ中で位置情報が更新されている場合
 - フィニッシュに戻りそうであれば待機します。
 - 戻れなそうであれば、まず電話連絡を試みてください。
 - プレイ中で位置情報が更新されていない場合
 - まず電話連絡を試みてください。
 - DNFが記録されていて未帰還の場合
 - まず電話連絡を試みてください。

- 検索
 - 未帰還者と電話での連絡がとれない場合や、連絡がとれたが自力で戻れない場合は検索を準備します。
 - ライブトラッキングで最後に記録された位置と時刻を参考情報とし、検索範囲を決めて検索を開始します。

写真確認・成績確定・表彰

CPで写真撮影を行う場合、撮影した写真が正しいかは自動では判定しません。写真の確認が必要な場合は、人の目で確認してください。写真が撮影されていない、または写真が間違っている場合に減点する場合は、手動で計算してください。

アプリのリーダーボードと参加者リストを照合して順位を確定し、表彰対象者を特定します。得点を手動で計算した人がいる場合は、アプリのリーダーボードの順位を参考に手動で調整を行って、順位を確定してください。

アプリの不具合等でCPの通過が記録できなかったりアプリのカメラが使えなかった場合でも、スマホのカメラで撮った写真等によりCPの通過が確認できれば、CPを通過したものとして成績を認めることを推奨します。

- 表彰対象例
 - カテゴリー別、男女別の総得点上位
 - クイズ得点上位、パンチ得点上位
 - フォトジェニック賞

アプリのトラブル対応

事前～スタートまで

- アプリをインストールできない
 - 対応機種を確認してください。（iOS 10以上、Android 4.4以上）
 - 電波状況を確認してください。
 - App Store / Play Store を利用できる設定になっているか確認してください。
- ログインできない
 - 電波状況を確認してください。
 - メールアドレスとパスワードに間違いがないか確認してください。
 - パスワードを忘れた場合は、パスワード再設定のメールをアプリから送信できます。
 - メールアドレスでログインできない場合、そのメールアドレスと紐付いているGoogleアカウントやFacebookアカウントで以前にログインしたことがないか確認してください。
 - GoogleアカウントかFacebookアカウントのログインを試してください。

- イベントが表示されない
 - 電波状況を確認してください。
 - イベントを公開しているか確認してください。
- コースが表示されない
 - 電波状況を確認してください。

スタート

- スタート地点でスタートできない
 - 位置情報を取得できているか確認してください。
 - 現在地ボタンを押してみて現在地に移動するか確認してください。
 - Googleマップ等の他のアプリでは現在地を表示できるか確認してください。
 - OSの設定で位置情報をオンにしているか確認してください。
 - NaviTabiアプリに位置情報を許可しているか確認してください。
 - スタート地点に十分近づいているか確認してください。

プレイ中

- パンチボタンが反応しない
 - CPに十分近づいているか確認してください。
 - 現在地ボタンを押すと、現在地がCPの近くに表示されるか確認できます。
 - スポットに十分近づいていればパンチボタンが有効（青色）になっているはずです。
 - どうしてもパンチできない場合は、カメラアプリで写真を撮影してもらうようにしてください。
- スポットに近づいてもスマホが振動しない
 - 一般的なタブレットにはバイブレーション機能がありません。
- カメラが起動しない
 - NaviTabiアプリにカメラを許可しているか確認してください。
 - どうしても起動しない場合はカメラアプリで写真を撮影してもらうようにしてください。CPでのパンチが記録されていれば、フィニッシュ後にリザルト画面からCPの写真をアップロードできます。
- パンチ後に誤ってカメラ画面を閉じてしまった
 - CPの近くから離れていなければ、もう一度パンチボタンを押すとカメラを起動できます。ただし、パンチ済みのため、パンチボタンは灰色になっていることに注意してください。
 - パンチボタンを押してもカメラが起動しない場合は、カメラアプリで写真を撮影してもらうようにしてください。

- 写真がアップロードされない
 - 通信状態が良くないとアップロードに失敗する可能性があります。アルバムには写真が保存されているはずですが、CPでのパンチが記録されていれば、フィニッシュ後にリザルト画面からCPの写真をアップロードできます。
- アプリが落ちた
 - アプリを再起動すればプレイを再開できるはずですが。
 - プレイを再開できない場合、紙の地図とCPリストがある場合は、それで回ってもらうようにしてください。
 - カメラアプリで写真を撮影し、通過が証明できれば完走としてください。
- バッテリーが切れた
 - 紙の地図とCPリストがある場合は、それで回ってもらうようにしてください。
 - 別のカメラがあれば写真を撮影し、通過が証明できれば完走としてください。

フィニッシュ

- フィニッシュ地点でフィニッシュできない
 - フィニッシュ地点に十分近づいているか確認してください。
 - 現在地ボタンを押すと、現在地がフィニッシュ地点の近くに表示されるか確認できます。
 - フィニッシュ地点に十分近づいていればボタンに「フィニッシュ」と表示されているはずですが。
 - どうしても反応しない場合はスタッフがフィニッシュ時刻を記録してください。
- プレイ結果が表示されない
 - 電波状況を確認してください。
 - 別のスマホではプレイ結果が表示されるかを確認してください。
 - アルバムに保存されている写真等で通過が証明できれば完走としてください。
- 撮ったはずのCPの写真が記録に表示されない
 - 電波状況を確認してください。
 - 別のスマホでは写真が表示されるかを確認してください。
 - アルバムに保存されていれば、プレイ結果画面から写真をアップロードできます。

終了後

イベントとコースの管理

常設コースとして問題なければ公開したままで構いません。

閉じる必要があれば非公開にしてください。非公開にしても各ユーザのプレイ履歴からは自分の記録を参照できます。

サービス利用料のお支払い

有料利用の場合は請求書を発行させていただきます。期日までにお支払いください。

