

## 101 活動割り当てに関する Q&A

**Q1** 特に希望するプログラムに◎をつけたのに、全然当らなかったのはどうして？

**A1** ◎をつけても必ず当るとは限りません。○よりは当りやすくなるだけです。

プログラムによっては受入数に対し希望が多く、競争率が非常に高くなったものがあります。そういったプログラムだけに◎をしていた場合は、全く当らないこともあります。

各プログラムの競争率は以下の通りでした。

	担当地区	プログラム名	総受入 班数	◎をつけた 班数	競争率	○をつけた 班数	競争率	◎○合計	競争率
1	北播	ようこそボーイスカウトへ	60	14	0.23	101	1.68	115	1.92
2	尼崎	『密書ハイク』	160	25	0.16	90	0.56	115	0.72
3	西宮	進路を発見せよ！	160	32	0.20	88	0.55	120	0.75
4	姫路	計測ばっちり、測ってなんぼ！	150	15	0.10	101	0.67	116	0.77
5	神戸	とぎすませ！五感！	26	79	3.04	50	1.92	129	4.96
6	東播	自然観察ビンゴゲーム！	64	97	1.52	38	0.59	135	2.11
7	神戸垂水	今ここにある危険（君の周りは安全？）	72	23	0.32	93	1.29	116	1.61
8	芦屋	刃物を安全に使おう	72	74	1.03	54	0.75	128	1.78
9	川西	チャレンジ ファイヤー	32	83	2.59	52	1.63	135	4.22
10	神戸東灘	料理の達人 “玉子王子”	32	74	2.31	55	1.72	129	4.03
11	伊丹	結索は傑作だ	160	17	0.11	109	0.68	126	0.79
12	但馬	童夢でキャンプだホイ	64	22	0.34	89	1.39	111	1.73
13	神戸中	われら レスキュー 備えは万全！	96	22	0.23	98	1.02	120	1.25
14	宝塚	Be Prepared! Higher and Higher!	96	64	0.67	66	0.69	130	1.35
15	神戸北	この旗のもとに一ぼくらの国、そして地球市民ー	78	15	0.19	104	1.33	119	1.53
16	西播	ハロー 世界の仲間 そして未来へ	140	11	0.08	104	0.74	115	0.82

**Q2** 参加できるに○をしたほとんどのコマが割り当てられた班があれば、全然割り当てられなかった班もあるのはどうして？

**A2** プログラムの選び方によります。

選り好みしないで、多くのプログラムに○をつけた場合は、参加できるとしたコマのそれぞれに、どれかのプログラムが割り当てられるため、コマは埋まりやすくなります。

一方、少数のプログラムだけに◎や○をつけ、しかも◎や○をつけたプログラムの多くが高い競争率であったため当選しなかった場合は、当選したプログラムの数が参加できるコマ数よりかなり少なくな

ってしまうこととなります。

全く同じ条件なのに違いがあるのは、クジ運です。

**Q3** 場外プログラム「震災記念公園」「アート山」は2時間のプログラムで2コマ使うはずなのに、10:00の場合は1コマしか割り当てられていないのはどうして？

**A3** 101 活動としては 10:00 の次の 11:00 のコマはありません。そのため、10:00 のコマだけが割り当てられる形になっていますが、あくまで約 2 時間のプログラムで 10:00~12:00 の活動になります。

昼食時間が 1 時間しかありませんから、このコマに場外プログラムが割り当てられた班は、事前に食事をある程度準備しておくなどの工夫が必要です。

**Q4** 割り当てられたプログラムをキャンセルしたり、変更したりできますか？

**A4** 割り当てられたプログラムに対しては、当日、受付で整理券を発行します。整理券には、日・時間・プログラム・枠内の整理券番号が振られていて、整理券を持っていることが、その整理券番号のプログラム・コマへの参加権になります。したがって、整理券を交換することでプログラムの参加をキャンセル・変更することができます。

整理券の交換は、管理の都合上、スカウト同士で取引するのではなく、一定の手続きを経てできるようにします。特にキャンセルになった整理券は、GHQ 窓口で希望する班に提供できるようにする予定です。

**Q5** プログラムが割り当てられなかった空時間に、当日の飛び込み参加はできますか？

**A5** ほとんどのプログラムは受入可能班数に対し目一杯割り当てていますので、当日の飛び込み参加は受け付けられません。

ただし、受入可能班数に達していないプログラムも若干ありますので、GHQ 窓口で「当日券」を発行し、整理券が無くても参加することができるようにする予定です。申し込みの作戦ミスで割り当てられたプログラムが少なかったところも挽回できるかもしれません。

**Q6** 各プログラムの優秀班はどうやって決まりますか？

**A6** もちろん各プログラムの最高得点班に授与されますが、同点の班が出た場合は、プログラムごとの方法で優秀班が決められます。

どの班にも優秀班のチャンスがありますから、獲得を目指してチャレンジしてください。

**Q7** 総合優秀班 **101 章** はどうやって決まりますか？

**A7** 参加したプログラムの得点の合計で決まりますが、参加できる割り当てプログラム数が各班違いますので、以下の方法で計算します。

基礎点 + ボーナス点

基礎点は、得点の高い上位 6 プログラムだけの合計得点。ボーナス点は、参加した全プログラム(基礎点として計算した 6 プログラムも含む)の合計点 5 点ごとに 1 点 (つまり 合計点÷5 ※切捨て)です。これらを足したものを班の総合得点とします。(後に計算例を記します)

同点の班が出た場合は、3 番ゲームで決定します。

**101 章** 獲得を目指して、しっかり準備してください!!

## 得点の計算例

プログラム No.			4	5	12	3	6	8	7	2	1	11				
整理券 No.																
No.	氏名	級	(得点)													
班長																
次長																
3																

⋮

12																
採用得点			8	12	14	6	16	14	18	6	9	12				
班活動(地区記入欄)			6	4	7	5	3	6	7	3	5	4				
班合計			14	16	21	11	19	20	25	9	14	16				
上位6プログラムの得点				16	21		19	20	25			16				
													合計	ボーナス点		
													① 165	②=①÷5 (切捨て) 33		
													③ 基礎点 117	④=②+③ 総合得点 <b>150</b>		