

(7) ウォールエリア

①ローエレメント〔屋外〕

1) ウォール〔ウォールエリア〕

- ☐ スポッティングの方法を十分理解させてから開始する。
- ☐ グループの状況によっては、全員（または、必要な人には）ハーネスを着ると体がホールドしやすい。
- ☐ 後部デッキの人数は、チャレンジャーも含めて最大4人までとする。
- ☐ デッキ後方への転落の危険性を周知する。
- ☐ 下降時にもスポッターを配置する。登ることと下降は同時に行わない。
- ☐ ジップワイヤー側が斜面になっているため、移動時、転落などに注意すること。

2) スパイダーズウェブ（くもの巣くぐり）〔ウォールエリア〕

- ☐ 使用しないときは、ブルーシートに包み込んで、くもの巣ネットを倉庫に収納する。
- ☐ プログラムの性格上、トラストシーケンスを終えてから使用すること。
- ☐ くもの巣の張り方は、広場側から見て、ロープの伸縮部分が左下に来るようにセットする。

②ハイエレメント〔屋外〕

1) クライミングタワー〔ウォールエリア〕

- ☐ 下降の時、タワーデッキからの乗り出しが難しいため、チャレンジの前にイメージさせておく必要がある。
- ☐ 隣接しているエレメントの稼働状況を考慮する。

2) 手つなぎトラバース（マルチバイン）〔ウォールエリア〕

- ☐ ビレイシステムが2組で移動していくため、ビレイロープ同士の絡みに注意する。また、手つなぎロープにも注意する。
- ☐ ビレイヤーは、ウォールの方からビレイする。
- ☐ 隣接しているエレメントの稼働状況を考慮する。
- ☐ 手をつなぐ時はすぐ離せるように指を絡ませない。

3) スカイウォーカー（ジャコブスライダー）〔ウォールエリア〕

- ☐ ビレイヤーはウォールの方からビレイする。
- ☐ チャレンジャーは手つなぎトラバース側から上がる。
- ☐ 隣接しているエレメントの稼働状況を考慮する。

4) ジップワイヤー〔ウォールエリア〕

- ☐ 特殊なシステムを使用するため、十分経験を積み実施する。
- ☐ ツイストロックカラビナはスチール製のものを使用する。
- ☐ チャレンジャーはスタート台での助走や飛び込みをしない。
- ☐ バッククリップでチャレンジする場合は、ユニバーサルハーネスとチェストハーネスの組合せで実施する。
- ☐ ゴールで使用する脚立は、4 mのものを使用する。

5) ジャイアントスイング〔ウォールエリア〕

- ☐ チャレンジャーがいつリリースしてもいいように、引き上げチームは心構えをしておく。
- ☐ プーリーや柱の金具を確認しながら行う。
- ☐ ユニバーサルハーネスとチェストハーネスの組合せで実施する。
- ☐ 隣接しているエレメントの稼働状況を考慮する。
- ☐ 脚立は2 mのものを使用する。

6) むささびスイング〔ウォールエリア〕

- ☐ 特殊なシステムを使用するため、十分経験を積み実施する。
- ☐ ハーネスはユニバーサルハーネスとチェストハーネスの組合せを使用し、バッククリップでセットする。
- ☐ チャレンジャーは斜面の下に向かうように行う。ロープを引くのは、斜面の上に向かって引く。
- ☐ チャレンジャーが斜面を走る場合、斜度があることを考慮して、転倒しないよう十分認識させてから実施する。
- ☐ 最初に必ず高さを確認し、ロープの引く位置をチェックしてから行う。