



RandomRace

приключенческая гонка с воздушными шарами

Вход для команд:

[Главная](#)
[Новости](#)
[Правила](#)
[Регистрация](#)
[Участники](#)
[FAQ](#)
[Форум](#)
[Организаторы](#)

Правила соревнований «RandomRace / осень 2014»

Редакция от 22.10.2014; корректировки и уточнения крайне маловероятны (важные изменения обязательно дублируются в [новостях](#)).

Телефон колл-центра во время соревнований: +7 (921) 446-4120

В остальное время этот телефон выключен. По всем вопросам вне соревнований — связывайтесь с [организаторами](#).

Бумажная копия этих правил будет роздана всем желающим на старте. Можно скачать их в виде [pdf](#) (~700 kb), в который для удобства участников также включены технические подробности про мониторинг и схема проезда к старту.

1. Цели и задачи:

- пропаганда здорового и спортивного образа жизни;
- популяризация современных IT-решений применительно к аутдору;
- выработка навыков придумывания выигрышной стратегии в условиях неравных возможностей.

2. Организация.

Соревнования проводятся [инициативной группой](#) при поддержке дружественных структур.

3. Общая идея соревнований.

На старте соревнований в небо взлетают несколько воздушных шаров с GPS-трекерами, передающими свои координаты на сервер мониторинга. Через некоторое время (1-2 часа) летящие шары лопаются, и трекеры на специальных спусковых устройствах (далее «Контрольные пункты» или «КП») опускаются на землю в разных случайных местах. Участники соревнований с помощью GPS-навигаторов ищут эти упавшие КП и, уложившись в контрольное время, возвращают их в точку финиша организаторам. Кроме трекеров, на карте сервера мониторинга участники «видят» и другие команды (а другие команды «видят» их), что создаёт дополнительную интригу планирования поиска. Кто больше/быстрее трекеров нашёл и вернул — тот и победил.

4. Место и время проведения соревнований.

Соревнования проводятся в Ленинградской области на Карельском перешейке.

Дата проведения соревнований — 25 октября 2014 года. Запуск шаров (старт соревнований) — между 10:00 и 11:00. Реальная отсечка времени произойдёт по времени фактического запуска первого шара/шаров (подробнее о запуске в разделе 5.1. «Старт соревнований.»).

Запуск шаров произойдёт неподалёку около Семиозерья, в 5 км от станции Каннельярви ([подробнее](#)); там же высказана оценка организаторов куда полетят и где упадут шары.

Командам, оплатившим стартовый взнос предварительно, абсолютно не обязательно присутствовать в месте старта вообще и уж тем более во время старта в частности. Главное чтоб во время старта вас было «видно» на сервере мониторинга. То есть можно, грубо говоря, сидеть у себя на даче, дожидаясь падения шаров, а дождавшись — туда и направляться. Ну или находиться в каком-то другом, более правильном, на ваш взгляд, месте. Хотя, отметим, взлёт шаров, тем более массовый — зрелище достаточно красивое и весьма «фотогеничное» (можно посмотреть видео с [первых](#) и [вторых](#) соревнований, а также с [тестовых запусков](#)).

Место финиша будет уточнено прямо в день соревнований, по мере падения шаров. В любом случае, это место будет логичным в плане возвращения в Санкт-Петербург после соревнований (подробнее ниже, в разделе 5.9. «Финиш и контрольное время.»).

5. Описание соревнований.

5.1. Старт соревнований.

В небо запускаются шары (10-20 штук). Из соображений минимизации кучности при падении шары будут запускаться в несколько приёмов. Тем не менее, все шары будут запущены между 10:00 и 11:00. Команды, наблюдая их визуально и онлайн в интернете, должны делать что угодно: куда-то двигаться, разрабатывать свою стратегию, подслушивать чужую, не делать ничего и т.п. Вскоре шары улетят из зоны действия сети GSM и перестанут наблюдаться.

Диаграмма направленности базовых станций GSM (а GPS-трекеры передают свои координаты по GSM) весьма горизонтальная, то есть очень низкая, и шары исчезнут (а точнее перестанут «двигаться» и отдавать свои координаты) достаточно быстро.

5.2. Ход соревнований.

Через какое-то время шары, а точнее контрольные пункты (КП), пролетев 10-30 километров, падают, и командам становятся известны их координаты. Задача команд — найти КП на местности и вернуть организаторам. Все КП имеют равную ценность, независимо от места приземления, удаления от дорог, характера местности в месте приземления и т.п. Но при этом ценность конкретного КП зависит от времени взятия (выгодно брать ранее других команд).

Где именно упадут шары — никому не известно, можно лишь предполагать примерный район (и он будет назван за неделю до соревнований и уточнён накануне). Искать КП можно используя любые средства передвижения (подробнее об этом, а также об имеющейся статистике удаления КП от дорог — в разделе 5.10. «Средства передвижения.»).

5.3. Что представляет собой КП на данных соревнованиях.

КП — это специальное спусковое устройство с прикреплённым к нему герметичным контейнером. Устройство представляет из себя мягкое лёгкое крыло из пенополиэтилена («пенки») размером 60 на 20 сантиметров, для плавного спуска использующее явление автоторации (по аналогии с семенами клёна и пр.).

Во время соревнований [«RandomRace / осень 2013»](#) использовались парашюты, часть которых застревала в ветках деревьев, что ставило команды в неравные условия и вызывало справедливые нарекания. Это заставило отойти от их использования в соревнованиях. Позже, в соревнованиях [«RandomRace / весна 2014»](#) наряду с крыльями использовались так называемые стримеры (полоса ткани размером 300 на 30 см, спускающаяся не быстро за счёт кольчания в воздухе), показавшие неплохие, но не идеальные результаты (часть стримеров таки застряла). Поэтому сейчас все КП будут именно с крыльями, показавшими наилучшие результаты и 100%-ное просачивание сквозь ветки.

В составе контейнера:

- GPS-трекер;
- передатчик, работающий на частоте 433.9 МГц (34-ый канал 69-канальной рации LPD-диапазона);

Дальность действия данного передатчика в лесу — 100-300 метров; и принимая его сигналы, можно хотя бы просто убедиться, что вы попали в нужное место.

- бумажный листок формата А4 (так называемый «КП для других команд») с кодами на отрывных купонах;
- несколько канцелярских кнопок.

Также на контейнере и/или спусковом устройстве имеется световозвращающая плёнка.

5.4. Действия команды при первичном нахождении КП:

(Под «первичным нахождением» имеется в виду что вы первые, кто нашёл данный КП во время соревнований.)

Нахождение КП при такой рендомной их постановке — это очень-очень радостно и несравнимо по ощущениям с нахождением КП во время ориентирования или мультиспортивной гонки, ведь ты до последней секунды не знаешь туда ли ты пришёл... Короче, приход гарантирован. :)

- открыть контейнер (возможно, потребуется разрезать или размотать скотч) и выключить трекер;

Это очень важно! Иначе КП снова начнёт «передвигаться», что может ввести в заблуждение других участников и организаторов. Как выключить/включить трекер — рассказано на страничке [технических подробностей](#). (Вкратце — 3-4 секунды нажать «Power», трекер пискнет и НЕ начнёт мигать; если замигал — нажать «Power» долго ещё раз.)

По возможности, не вытаскивайте трекер из полиэтиленовой упаковки, выключите сквозь неё (нам надо сохранить у трекеров приличный внешний вид).

- достать из контейнера бумажный листок формата А4 (КП для других команд) с отрывными купонами и с помощью канцелярских кнопок (или смекалки) укрепить его в месте нахождения КП;

Это может быть дерево, с которого вы сдёрнули КП, или какой-то другой заметный ориентир в той точке где вы нашли КП, но важно, чтоб это было заметно. Если КП найден на полянке (на земле) — то укрепить на ближайших деревьях. Если в открытом поле — то просто положить на землю, приткнув его к земле какой-то палкой, чтоб ветром не унесло. Если же КП найден в воде, то он не подразумевает повторного взятия.

- зафиксировать GPS-координаты найденного КП, если они существенно (более 30 метров) отличаются от переданных через систему мониторинга;

Заметим, что если КП не совсем там, куда вас привели координаты (скажем, унесло чуть дальше ветром), то и укреплять повторный КП надо «не совсем там».

- оторвать с этого листка один купон с максимальным количеством очков и кодовыми цифрами;

Там будет три отрывных купона: 5 очков, 3 очка, 2 очка. При первичном взятии вы отрываете 5. Подробнее про очки — ниже, в разделе «11. Подсчёт результатов и определение победителей».

- оповестить организаторов (и других участников) о взятии КП через [веб-форму](#) на сайте соревнований;

Там вам надо будет в специальное окошко ввести 6-значный код с оторванного вами купона; код введён не из читерских соображений, а чтобы было меньше путаницы какой КП кем и во сколько взят и для того, чтобы комфортнее (более айтишно и автоматически) подсчитывать текущие и итоговые результаты.

Устно (ни по звонку на колл-центральный номер +7 (921) 446-4120, ни по звонку организаторам лично) коды приниматься не будут. По SMS коды тоже, к сожалению, приниматься не будут.

Временем взятия КП будет считаться время отправки кода через форму.

Вполне возможно, что в месте нахождения КП не будет интернета или даже сети вообще. Ничего страшного, можно отправить данные позже. Но время, тем не менее, будет выставлено по времени отправки. На количестве получаемых командой очков время ввода кода никак не отражается (а вот быть на КП раньше конкурента и, тем самым, получить более «дорогой» код — важно).

Абсолютно не возбраняется пользоваться опцией «звонок другу», то есть вводить данные с помощью участника, находящегося не рядом, а в месте с уверенной сетью, например, в городе.

- вписать в оторванный купон номер/название команды и время взятия КП (если он намок, сначала постараться просушить);
- не потерять купон до финиша и быть готовым предъявить его на финише;
- взять с собой трекер, остатки контейнера, спусковое устройство, короче всё-всё-всё кроме укрепленного листка; не мусорить;

Всё вместе весит не более 350 грамм, скорее всего меньше. По возможности, не вытаскивайте трекер из полиэтиленовой упаковки (нам надо сохранить у трекеров приличный внешний вид).

- двигаться дальше в соответствии со своими планами и стратегией.

5.5. Действия команды при повторном нахождении КП:

(Под «повторным нахождением» имеется в виду что вы уже не первые, кто нашёл данный КП во время соревнований. В данном случае КП это уже не спусковое устройство с контейнером и трекером, а бумажный листок формата А4 с отрывными купонами, укрепленный командой, которая первым нашла этот КП.)

- оторвать с этого листка один купон с максимальным количеством очков и кодовыми цифрами;

Там будет несколько отрывных купонов: 5 очков, 3 очка, 2 очка. После первичного взятия 5 очков уже оторвано, значит вы отрываете 3, следующая команда оторвёт 2 и так далее. Купонов на 1 очко не будет, код на 1 очко (общий для всех команд) будет напечатан на самом КП. Любая команда, нашедшая данный КП, получит как минимум 1 очко.

- оповестить организаторов (и других участников) о взятии КП через [веб-форму](#) на сайте соревнований;

Там вам надо будет в специальное окошко ввести 6-значный код с оторванного вами купона; код введён не из читерских соображений, а чтобы было меньше путаницы какой КП кем и во сколько взят и для того, чтобы комфортнее (более айтишно и автоматически) подсчитывать текущие и итоговые результаты.

Устно (ни по звонку на колл-центральный номер +7 (921) 446-4120, ни по звонку организаторам лично) коды приниматься не будут. По SMS коды тоже, к сожалению, приниматься не будут.

Временем взятия КП будет считаться время отправки кода через форму.

Вполне возможно, что в месте нахождения КП не будет интернета или даже сети вообще. Ничего страшного, можно отправить данные позже. Но время, тем не менее, будет выставлено по времени отправки. На количестве получаемых командой очков время ввода кода никак не отражается (а вот быть на КП раньше конкурента и, тем самым, получить более «дорогой» код — важно).

Абсолютно не возбраняется пользоваться опцией «звонок другу», то есть вводить данные с помощью участника, находящегося не рядом, а в месте с уверенной сетью, например, в городе.

- вписать в оторванный купон (при его наличии) номер/название команды и время взятия КП (если он намок, сначала постараться просушить);
- не потерять купон до финиша и быть готовым предъявить его на финише;
- двигаться дальше в соответствии со своими планами и стратегией.

5.6. Действия команд при одновременном нахождении КП:

(Под «одновременным нахождением» имеется в виду что две или несколько команд встречаются рядом с КП.)

- команды самостоятельно решают кто из них первый, кто второй;
- если команды не в состоянии решить это самостоятельно, первым считается тот кто подтвердил взятие раньше.

В любой неоднозначной ситуации решение остаётся за организаторами, неподкупными как скала. :)

5.7. Действия команды в нетривиальных ситуациях:

- «Мы в точке с вроде как искомыми координатами, но КП не видим, найти его не можем»:
 - при визуальном поиске КП надо быть очень, очень внимательным, особенно в потёмках;
 - вы пришли не туда или не совсем туда; убедитесь, что вы используете самые последние известные координаты КП;
 - вероятно, трекер отдал координаты, а потом ещё сколько-то пролетел и упал вне зоны действия сети, и поэтому последние известные координаты — не совсем точные; попробуйте пройти немного по ветру, в т.ч. используя радиопеленг (LPD-рацию);
 - данный КП уже кто-то нашёл, проверьте таблицу текущих результатов; возможно, команда, которая взяла этот КП до вас, оставила какие-то комментарии к данному КП.

Возможно, стоит связаться с организаторами по телефону +7 (921) 446-4120.

- «Мы хотим пройти к КП, но тут злые собаки / дачный посёлок / вооружённая охрана / какие-то коровники™»:
 - сообщите об этом организаторам по телефону +7 (921) 446-4120;
 - действуйте по обстановке, не нарушая действующее законодательство; или
 - плюньте на данный КП.
- «Мы видим КП, но нам его не снять / не достать»:
 - дождаться другую команду и снять КП совместными усилиями;
 - сфотографировать КП и выложить фото через специальную форму на сайте соревнований (в этом случае вы получите 1 очко, независимо от очередности взятия КП);
 - связаться с организаторами по телефону +7 (921) 446-4120 и вместе решить как быть.

Помните, что согласно п. 8. данных правил, командам запрещено лазать по деревьям, ЛЭП и т.п.

Если организаторы, увидев присланное фото, сочтут данный КП «неберущимся», то все его посетившие (и приславшие через форму фото) получат по 1 очку, в том числе и первые. Если же по фото будет видно что КП не высоко или, скажем, в болоте (иными словами, КП достижим, а команда просто поленилась), то команда просто не получает ничего, а у последователей появляется шанс получить максимум очков. Скажем, 15 метров от земли — КП неберущийся, а 3 метра — вполне. Ещё раз подчеркнём, что с учётом новых технологических решений застревание КП в ветках — маловероятно.

5.8. Разделение команды.

Команда не должна разделяться:

- для поиска КП;
- для параллельного взятия КП;
- для вариантов «мы побежим вперёд и всё снимаем, а вы с трекером идите не спеша следом».

То есть в момент снятия (взятия) КП трекер команды должен находиться в месте нахождения КП. Условно говоря, трек от командного трекера должен пройти через все взятые КП, и время в треке должно более-менее совпадать со временем взятия КП.

А вот разделение типа «давайте мы с трекером сбегает к КП, а вы пока подумаете куда нам дальше» — возможно. Важно чтоб ваш трекер/смартфон «посетил» КП, а не валялся где-то неизвестно где.

5.9. Финиш и контрольное время.

Финиш начнёт свою работу с 15:00.

Место финиша будет выбрано в день соревнований, в зависимости от реального места приземления шаров. И это место будет логичным, то есть по пути в город, около станций и т.п. Место финиша будет анонсировано как явно (там-то и сям-то, координаты такие-то) на сайте соревнований, так и отражено на карте на сервере мониторинга.

На финише команда возвращает организаторам все собранные контрольные пункты (контейнеры, трекеры и прочее), демонстрирует оторванные купоны (если таковые у них имеются), обменивается впечатлениями, получает памятные дипломы (и/или призы).

Время финиша фиксируется по времени взятия командой последнего КП, то есть ломить со всей дури от последнего КП до финиша — не обязательно. Но при этом побывать на финише команда обязана.

Контрольное время соревнований истечёт 25 октября в 22:00. Каждая минута превышения контрольного времени идёт за две. Превышение контрольного времени более чем на 1 час — дисквалификация. Таким образом, взять последний для себя КП

команда обязана не позднее 23:00 (при этом взятие с 22:00 до 23:00 будет с вышеозначенным штрафом).

Организаторы уверены, что команды, выбравшие правильную стратегию, смогут финишировать задолго до окончания контрольного времени и при этом набрать недостижимое для противников количество очков.

Финиш (технически) будет работать до 24:00, то есть как минимум до этого времени организаторы будут находиться в месте финиша.

5.10. Средства передвижения.

Средства передвижения не регламентированы, то есть можно использовать всё что угодно (авто, велики, велики в авто, и т.д.)

Как показал опыт прошедших осенью соревнований (10 шаров), а также опыт множественных тестирований (ещё около 20 шаров), трекары падают не далее 2 км от вполне проезжих дорог (обычно даже ближе; в трети случаев — менее 300 метров). Тем не менее, что-либо предполагать до их падения достаточно бессмысленно, но как минимум иметь в виду вышеприведённую статистику — стоит.

Кстати, эта статистика говорит о том, что адекватных дорожек существенно больше, чем это подсознательно кажется. Во всяком случае, на Карельском перешейке.

5.11. Бонусные КП.

По ходу соревнований, но не позже 15:00, будет запущен один или несколько бонусных КП, могущих принести дополнительные очки командам и/или какие-то дополнительные призы. Содержание бонусов будет описано на сайте соревнований непосредственно во время соревнований (например, «взлетел бонусный КП номер такой-то, первый кто его найдёт — получит бонус 5 очков, повторного взятия этот КП не подразумевает»).

5.12. Детские КП.

В соревнованиях примут участие одна или несколько команд детей (8-12 летних) из кружка юных туристов-спасателей Дворца детского творчества Фрунзенского района Санкт-Петербурга. Их будет сопровождать взрослый, но действовать дети будут самостоятельно. В качестве гандикапа (форы) персонально для них будут запущены 1-2 дополнительных шара, не «видимых» никому, кроме детских команд.

После того как юные спасатели найдут эти детские КП и получат свои честные 5 очков (или признают, что взять их не могут), эти КП будут сделаны «видимыми» и для остальных участников, то есть станут обычными штатными КП (уже без пяти очков, разумеется). Брать остальные КП до своих детских — детские команды не будут. По сути, детям только эти свои персональные детские КП и нужны. :)

6. Снаряжение.

6.1. Обязательное снаряжение.

Обязательное снаряжение состоит всего из одного пункта:

- GPS-трекер или смартфон с программным обеспечением, позволяющему смартфону работать в режиме GPS-трекера.

Каждая команда должна иметь такое устройство. Это нужно для того чтобы вас было «видно» на сервере мониторинга организаторам и другим командам. На шарах же — полетят трекары организаторов.

Годится любой смартфон/планшет под iOS, Android и т.п. Какой конкретно софт необходим, где его взять и как настроить — рассказано в [технических подробностях](#) по мониторингу и настройке. Настроить и потестировать всё это желательно до соревнований.

Всё остальное снаряжение, равно как и средства передвижения — целиком на выбор участников. Участники должны быть готовы к любым неожиданностям.

6.2. Рекомендуемое снаряжение.

Рекомендуемое снаряжение — это то, которое, скорее всего, понадобится для успешного участия:

- GPS-навигатор;
- смартфон/планшет/ноутбук, подключенный к интернет;
- уверенный доступ в интернет на всё время участия в соревнованиях (оператор с хорошей зоной покрытия, адекватное электропитание, запас денег на сим-карте и т.п.).

6.3. Снаряжение, которое может оказаться полезным.

Полезное снаряжение — это то, которое, вероятно, сможет помочь в некоторых исключительных случаях, но принять участие, успешно выступить и даже выиграть можно будет и без него:

- 69-канальная рация LPD-диапазона (канал, который может понадобиться — 34, т.е. 433.9 МГц);
- фотоаппарат или работающая фотокамера в телефоне;
- мощный фонарь;
- длинная телескопическая удочка;

«Удочка и изолянта — вот основные инструменты рендомрейсера!» © :)

- загранпаспорт с действующей шенгенской визой. :)

Что шары улетят в Финляндию и другие сопредельные государства — всё-таки крайне маловероятно. :)

7. Безопасность.

Участники соревнований несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время соревнований.

Организаторы не несут ответственности за действия участников по ходу соревнований.

Принимая участие в соревнованиях, вы соглашаетесь с данными Правилами в целом и с этим пунктом в частности.

8. Участникам запрещено:

- нарушать данные правила;
- нарушать [Правила дорожного движения](#);

Помните, что и организаторы, и другие участники могут вас отслеживать (по трекеру видна скорость, ога).

- нарушать [УК](#), [УПК](#), [КоАП](#), а также все прочие действующие на территории РФ [нормативные акты](#);
- лазать по деревьям;

- лазать по опорам ЛЭП и аналогичным инженерным сооружениям;
- проникать на территории закрытых для обывателя объектов, как то: военные части и т.п.;
- пилить и рубить деревья;
- разделяться для параллельного поиска и взятия КП, а также прочих нечестных методов.

За вышеперечисленное, а также за читерство, мухлёж, подлог, обман и другие нарушения, не подразумеваемые в честном соревновании порядочных людей, командам грозит дисквалификация.

Также дисквалификация грозит командам:

- чьи персональные трекеры/смартфоны не отдавали координаты на сервер мониторинга во время старта соревнований (около 10 утра);

Не важно где вы (ваш трекер/смартфон) при этом находитесь, но важно быть онлайн.

- чьи персональные трекеры/смартфоны не отдавали координаты на сервер мониторинга более 20 минут (на этот раз будем следить за этим очень строго и всех мониторинг-тихонь лишать очков, а также мест и призов);

Помните об этом и старайтесь чтобы ваш трекер/смартфон почаще был в сети и ловил спутники, не уберите его вглубь рюкзака и т.п. Особенно вдумчиво следует отнестись к этому, находясь рядом с КП, ибо прохождение трека от вашего трекера через КП является важным (хотя и не основным) критерием его взятия.

- взявшим КП первыми и не оставившим (или оставившим, но не аккуратно и/или не заметно) КП для повторного взятия другим командам;
- оторвавшим два и более купонов с КП (всё равно не удастся зарегистрировать более одного кода с одного КП);
- не оповещающим организаторов и других участников о взятии КП с помощью формы ввода кодов;

Иначе говоря, нельзя сначала взять много-много КП, а перед самым финишем всё и ввести. Мы понимаем, что сеть есть не везде, но тем не менее, вводить коды надо, пусть и не непосредственно на КП.

- нефинишировавшим (не прибывшим на финиш);
- превысившим контрольное время более чем на 1 час (подробнее — в пункте 5.9. «Финиш и контрольное время.»).

9. Регистрация участников.

Участие в «RandomRace» — командное. Зачёт один, командный, общий. Команда — 2-4 человека любого пола и возраста (минимум один участник должен быть совершеннолетним). В порядке исключения допускается участие чисто детских команд, совершеннолетний куратор которых их сопровождает, но в заявке может и не присутствовать.

Для участия в соревнованиях необходимо:

- заполнить [форму регистрации](#) на сайте соревнований;
- оплатить стартовый взнос ([подробнее](#));
- установить на свой смартфон необходимое ПО (ничего хитрого и сложного) и его потестировать ([подробнее](#));
- быть онлайн во время старта соревнований.

Регистрация будет работать до 12:00 24.10.2014 (пятница).

10. Оплата участия.

Стоимость участия в соревнованиях «RandomRace / осень 2014» 25 октября 2014 года составляет:

- 1000 рублей с команды при предварительной оплате ([подробнее](#)), оплатить участие следует в течение 5 дней после регистрации;
- 1500 рублей с команды при оплате на старте.

Эти суммы — со всей команды, независимо от числа участников.

11. Подсчёт результатов и определение победителей.

11.1. Система подсчёта очков.

Каждая команда может взять каждый КП один раз.

За каждый найденный КП команда получает очки в соответствии с очередностью взятия этого КП другими командами:

- если команда нашла данный КП первой, она получает 5 очков;
- если второй — 3 очка;
- третьей — 2 очка;
- четвёртой и далее — 1 очко.

Видно, что система прогрессивна, то есть найти КП первыми — существенно выгоднее, чем вторыми и последующими.

Все набранные командами очки можно будет наблюдать онлайн на сайте соревнований.

11.2. Определение победителей.

Кто больше всех очков набрал — тот и выиграл. При равенстве очков выше в протоколе будет команда, затратившая меньшее время.

11.3. Призы.

Все участники будут награждены памятным дипломами об участии, а также призами от магазина [«Весёлая затея»](#).

Победители будут награждены ... впрочем, пусть это будет сюрпризом.

12. Экология.

Беречь природу — наш долг, поэтому:

- место запуска шаров будет оборудовано мусорными пакетами;
- команды не должны оставлять на дистанции никакого мусора, за исключением КП для повторного взятия;
- КП для повторного взятия не ламинированы и изготовлены из быстрогниющей бумаги, от которой через месяц не останется и следа.

Кстати, используемые шары сделаны из натурального латекса, который тоже достаточно быстро разлагается.

Будет интересно!

Правила кажутся вам слишком сложными и непрозрачными? Поверьте, это не так. Ответы на многие возникающие вопросы вы найдёте в разделе [FAQ](#). Обсуждение правил ведётся на [форуме](#) и в [контакте](#); все разумные предложения и коррективы будут учтены.

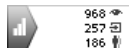
Бумажная копия этих правил будет роздана всем желающим на старте.

Телефон колл-центра во время соревнований: +7 (921) 446-4120

В остальное время этот телефон выключен. По всем вопросам вне соревнований — связывайтесь с [организаторами](#).

| [Главная](#) | [Новости](#) | [Правила](#) | [Регистрация](#) | [Участники](#) | [FAQ](#) | [Форум](#) | [Организаторы](#) |

© 2011–2014 [Bulawka & Co](#)





«RandomRace / осень 2014», технические подробности

Технические подробности по трекерам, смартфонам и системе мониторинга.

1. Регистрация.

Надеемся, что вы уже [зарегистрировались](#) и уже увидели себя в [списке участников](#). Без этого всё нижеизложенное не имеет к вам непосредственного отношения.

2. Управление трекером на КП.

В процессе участия вы будете находить «контрольные пункты» (контейнеры со спусковыми устройствами), в контейнере трекер (данные от которого вас туда, собственно, и приведут). И поскольку вы унесёте его с собой, то чтобы не вводить других участников в заблуждение (чтоб они не начали преследовать вас), вам нужно трекер выключить.

Выключить трекер не сложно, просто надо долго (секунды 3-4) нажать кнопку «Power» со стандартной для этого иконкой (кружочек с палочкой; маленькая такая кнопочка сбоку). В ответ трекер просто пискнет и один раз мигнёт светодиодами (у него их там два, синий и зелёный). Если же он ко времени вашего нахождения уже выключится сам, из-за севшей батарейки, эта же операция его наоборот включит, он тогда начнёт мигать обоими диодами одновременно и синхронно, несколько раз. Тогда его надо просто ещё раз выключить.

Во время длительной работы (то есть спустя некоторое время после включения, когда трекер и сеть зацепил, и спутники поймал) ни один из диодов не горит и не мигает, вот поэтому не сразу понятно работает он или выключен.

Если вы не уверены что вы его выключили, просто свяжитесь с организаторами по тел. +7 (921) 446-4120; мы увидим выключен ли он, и если не выключен — выключим дистанционно (точнее, отключим обработку сигналов от него).

Также, если в контейнере есть передатчик (плата с аккумулятором), можно выключить и его, просто разъединив разъём. Если вы его не выключите, ничего страшного не случится, просто своим радиосигналом он, возможно, может вам помешать (в смысле что вы можете по ошибке принять сигнал от него за сигнал от других КП, ещё вами не найденных).

3. Система мониторинга.

Во время соревнований будет использоваться система мониторинга [«Wialon Hosting»](#) от наших технических партнёров, компании [«Глобальное позиционирование»](#). Потестировать и посмотреть что и как имеет смысл заранее.

Система мониторинга нужна для двух вещей:

- для наблюдения за всем происходящим — чтобы видеть что/где упало и кто/куда поехал),
- для демонстрации командами самих себя другим командам.

Система мониторинга для участников.

Каждая зарегистрировавшаяся команда почти сразу как появляется в списке участников, получает и доступ к этой системе. Нужно зайти по ссылке ниже и ввести логин и пароль:

- ссылка: gp-track.ru
- логин: (e-mail, указанный вами при регистрации на соревнования)
- пароль: (пароль, указанный вами при регистрации на соревнования)

Команды обозначаются синим кружком, контрольные пункты (КП) обозначены уменьшенным логотипом соревнований, а бонусные КП — логотипом с «сиянием» (подробнее про бонусные КП — в пункте 5.11 [Правил](#)):



На данный момент там ещё мало контрольных пунктов и почти нет команд. Но всё уже работает, трекеры (если включены) данные отдают, всё видно. Во время соревнований объектов, конечно же, будет больше.

Если иконка выглядит мутной и нерезкой, значит от данного объекта достаточно давно не поступало информации.

Всем участникам настоятельно рекомендуется потыкать там мышкой: как включить или отключить тот или иной объект, как его удалить (из отображения) и как добавить, как перестать за ним следить, как поменять карту-подложку и т.п. В целом, там всё предельно прозрачно и понятно:

- все контрольные пункты объединены в группу [КП-2014], а все команды — в [Команды-2014];
- из меню (наверху) вам понадобятся закладки «Мониторинг» и «Сообщения»;
- ещё может понадобиться закладка «Объекты», которая показывает все объекты (все команды и все КП), на которые у вас есть права на чтение наблюдение (а не только те, которые выведены у вас в закладку «Мониторинг»);
- научитесь управлять содержимым списка в закладке «Мониторинг»; вы можете как добавлять в список всё вам нужное, скажем, все объекты обеих игровых групп, так и, наоборот, удалять/отключать в данный момент ненужное (подменюшки «Пополнить список» и «Добавить все доступные», обе поддерживают в том числе и групповые операции);
- рекомендуем периодически поглядывать кнопку «Объекты» и по необходимости добавлять нужные объекты в «Мониторинг» (скажем, чтоб не пропустить появление бонуса, о котором, разумеется, будет написано на сайте, но тем не менее);

настоятельно рекомендуется добавить ещё раз все объекты обеих групп сразу после старта соревнований, чтобы не пропустить объекты (как КП, так и команды), добавленные в мониторинг непосредственно перед соревнованиями, скажем на старте, то есть чтобы у вас была **полная** картина по всем КП и по всем командам; также очень рекомендуется периодически так делать по ходу соревнований, чтобы не пропустить добавленные объекты (в частности, бонусные КП);

- тычок в объект (в списке слева) позиционирует этот объект в центре экрана;
- чтоб получить числовые координаты объекта (в виде широты и долготы), нужно выбрать закладку «Сообщения», в выпадалке выбрать желаемый объект и временной интервал (скажем, «Сегодня»), нажать «Выполнить»; важно не забыть

отлестать в самый конец полученных данных (их там может быть несколько страниц, то есть нужен самый низ последней страницы), чтоб получить действительно актуальные цифры.

Убедитесь в том, что вам удаётся извлекать числовые координаты объекта с помощью того устройства (тех устройств) и того браузера (мониторингового ПО), с которыми вы планируете участвовать в соревнованиях.

Не, можно и без точных координат всё найти, просто наблюдая самих себя и КП на карте, но с координатами удобнее. :)

В системе мониторинга используется датум (система координат) WGS-84 (стандарт де-факто для всего, в т.ч. для большинства онлайн-карт типа OpenStreetMap, Google Maps и Яндекс.Карт). GPS-координаты выдаются в формате «градусы с долями», а HE «градусы с минутами и долями минут» и HE «градусы с минутами и секундами». Это важный момент, проверьте настройки своего навигационного оборудования (удобнее когда одинаково).

Обязательно обращайте внимание на высоту объекта. Если она большая, значит трекер или ещё летит и чудом зацепил сеть, или (более вероятно) упал, но данные (накопленные пока он был вне сети) ещё не выгрузил. Общий вывод: координаты, скорее всего, не правильные. Условно говоря, трекер упал, если он передаёт более-менее постоянные координаты и его высота в пределах разумного (высшая точка Карельского перешейка ~200 метров над уровнем моря).

Один из важных моментов — грамотно оперировать чекбоксами около объекта; их там два: один включает/выключает отображение объекта, а другой включает/выключает слежение за объектом. Слежение может быть неудобно вот чем: у вас какой-то крупный масштаб, и вдруг какой-то объект шевельнулся, отдал координаты (скажем, команда, действия которой вам неинтересны или КП, которым вы в данный момент не интересуетесь), и система мониторинга будет норовить упихать и его в видимую область, тем самым сбросив масштаб снова на мелкий и т.п. То есть оперировать чекбоксом «слежение» надо аккуратно и вдумчиво.

Кроме наблюдения и настройки этого наблюдения, залогинившаяся команда имеет права на редактирование объекта своей команды. То есть КП и объекты чужих команд вы редактировать не сможете, а свой — сможете. Обязательно убедитесь в этом.

Ещё раз напомним: обязательно потестируйте систему с того устройства, которое планируете использовать во время соревнований. Всё попробуйте. Будут вопросы — обязательно ответим. Мануалы по мониторингу системы «Wialon Hosting» можно посмотреть на их сайте по [ссылке](#).

Мобильная версия системы мониторинга для участников.

Также доступна мобильная версия вышеописанной системы мониторинга:

- ссылка: mobile2.gp-track.ru
- логин: (такой же логин как в «большую» версию мониторинга, т.е. e-mail, указанный вами при регистрации на соревнования)
- пароль: (такой же как в «большой» версии пароль)

С этой мобильной версией всё менее очевидно чем с «большой»; скажем, для выдачи списка объектов надо в пустое поле ввести звёздочку, из неё не извлечь точных координат, и т.п. Надо поэкспериментировать.

Кроме этой мобильной версии, для наблюдения за объектами со смартфонов и планшетов можно порекомендовать приложение «TrackingM». Доступны версии под [Android](#) и под [iOS](#) (обе бесплатные), желающие могут поэкспериментировать что там к чему.

Система мониторинга для зрителей.

Все болельщики, наблюдатели и просто интересующиеся также могут зайти в систему и наблюдать за происходящим:

- ссылка: gp-track.ru
- логин: guest@randomrace.ru
- пароль: guest

Различия между аккаунтом команды и гостевым аккаунтом следующие:

- команда может получать так называемые «сообщения» от всех объектов (от контрольных пунктов и от других команд), то есть получать точные координаты объектов в виде чисел;
- команда может настраивать свой собственный объект, имеющий имя, состоящее из номера команды и её названия (например, 01 Неспортивная Команда), добиваясь его корректной работы;
- команда имеет доступ к настройкам своего собственного аккаунта, то есть может включить или отключить отображение тех или иных объектов, включить или отключить слежение за теми или иными объектами и т.п.

Гостевой же аккаунт всего этого делать не позволяет, но позволяет видеть общую картину происходящего, не особо в неё вмешиваясь. Тем не менее, будут видны все улетающие или упавшие шары, а также передвижение всех команд.

Данные по КП на сайте.

Кроме системы мониторинга, все данные по КП (по мере падения шаров и по возможности) будут заноситься в таблицу, видимую и участникам и «наблюдателям». В ней будут отражены очки, которые данное КП может принести (и уже принесло) участникам, кто его во сколько брал и т.п. Кроме того, в ней будут и координаты КП, видимые участникам. Сделано это для того, чтобы участникам не приходилось излишне часто обращаться к системе мониторинга, которая достаточно «тяжеловесна», особенно в условиях где интернет еле-еле.

Эти данные (координаты) организаторы получают точно так же, как и участники — из системы мониторинга.

4. Установка и проверка трекерного ПО.

Согласно [Правилам](#) соревнований (пункт 6.1.), у каждой команды должен быть GPS-трекер или смартфон, работающий в качестве трекера. Напомним, это нужно чтобы можно было отслеживать ваше местоположение.

Помните, что согласно [Правилам](#) (пункт 8.) организаторы вправе дисквалифицировать команду, чей смартфон/трекер не отдавал координаты более 20 минут. Пожалуйста, следите за тем чтобы ваш трекер/смартфон работал все соревнования вплоть до вашего финиша, чтобы у него не сели батарейки и т.п. Проще всего это делать, отслеживая «самих себя» на карте мониторинга.

Принцип работы трекера или соответствующего софта под смартфон предельно прост: он получает координаты от спутников и отдаёт их по сети GSM на сервер мониторинга. Разумеется, если в данном месте нет сети GSM, координаты не будут переданы. Тем не менее, 20 минут для Карельского перешейка, где покрытие есть почти везде и почти везде уверенное — более чем достаточное время для возвращения в сеть.

Команда должна самостоятельно настроить софт на своём смартфоне (или свой трекер) и «связать» его с системой

мониторинга. Если поставленный вами софт не глючит, не виснет и работает корректно, и при этом данные от объекта вашей команды отображаются («пеньки» рядом с объектом зелёные, отсутствует надпись «нет данных» и т.п.) — значит всё хорошо.

Настроить своё оборудование не сложно, и, как правило, большинству участников сразу удаётся. Тем не менее, корректно настроить демонстрацию своего местоположения во время соревнований — задача команды. Ниже мы рассмотрим некоторые нюансы настройки оборудования разных типов.

Напомним, что у команды есть права на редактирование (настройку) своего и только своего объекта («самих себя»). Поэтому если поля настройки не активны, значит что-то не то, свяжитесь с организаторами.

Ещё раз уточним: общая суть настройки состоит в следующем — выставить в системе мониторинга **тот же тип ПО**, который установлен в вашем смартфоне, и убедиться в том, что ID в смартфоне и в системе мониторинга **совпадают**. Ну и проследить что ПО отдаёт данные по правильному IP (193.193.165.165) через правильный порт (зависит от ПО).

Всем командам по дефолту выставляется тип устройства «Android ASK Tracker», а в качестве уникального ID — e-mail, указанный командой при регистрации. В качестве ID может выступать что угодно, лишь бы это было уникально (e-mail, IMEI вашего смартфона и т.п.). Любая команда в любую секунду может всё это поменять (см. выше про доступ к системе мониторинга) — и тип устройства, и ID. Важно лишь быть всё время онлайн во время соревнований.

Выпадка выбора типа ПО в системе мониторинга сделано кривовато, и чтобы там что-то «выпало», возможно потребуется удалить дефолтное значение «Android ASK Tracker».

Если у вас трекер.

Если у вас есть трекер, то всё просто: заходите в систему мониторинга, выбираете там нужный объект (по номеру и имени своей команды), в выпадалке выбираете тип трекера (его модель) и вписываете IMEI-номер трекера. Трекер же настраиваете на «Wialon Hosting», то есть прописываете в трекере адрес сервера 193.193.165.165 и порт, соответствующий вашему трекеру (подробнее о настройках трекера — по [ссылке](#)). Если всё настроено корректно, то через некоторое время сервер увидит трекер, и красные «пеньки» рядом с именем вашей команды сменятся на зелёные или жёлтые.

Если у вас смартфон.

Если у вас смартфон, то тоже не очень сложно: заходите в систему мониторинга, выбираете там нужный объект (по номеру и имени своей команды), в выпадалке выбираете тип установленного ПО (возможно, меняете ID). Если всё настроено корректно, то через некоторое время сервер увидит ваш смартфон, и красные «пеньки» рядом с именем вашей команды сменятся на зелёные или жёлтые.

Для разных типов смартфонов предлагается своё ПО. С полным списком ПО, поддерживаемых используемой системой мониторинга, можно ознакомиться по [ссылке](#).

Помните, что **все без исключения смартфоны** — глючное китайское говно не все смартфоны и не с любой версией ОС корректно работают с тем или иным софтом, написанным/протестированным тоже не всегда безукоризненно. :)

Иными словами, если у Васи на смартфоне «AAA» под ОС версии N.N установлено и корректно работает приложение XXX — абсолютно не означает, что приложение XXX корректно заработает у Пети на «БББ» под ОС версии M.M.

Не стоит забывать, что трекерный софт весьма «прожорлив» (не в плане трафика/денег, трафика там крохи, а в плане батареек); это из-за того что часто (а у некоторого софта — постоянно) используется GPS. Пожалуйста, учтите это в планировании и обдумывании своей техники к соревнованиям.

Частоту дискретизации отдачи данных на сервер поставьте раз в 1-3 минуты. Часте можно, но не нужно (и так будет понятно где вы), излишняя частота только усложнит работу системы мониторинга и потратит лишнюю энергию вашего смартфона. Но реже чем раз в 3 минуты тоже не надо.

Даже после того как вы корректно установили себе трекерный софт и «увидели себя» в системе мониторинга (рядом с вашим объектом «пеньки» стали не красные), надо проверить работоспособность софта на вашем устройстве: софт не должен прекращать отдавать данные на сервер когда приложение свёрнуто, когда заблокирован экран и т.п. То есть когда приложение запущено, данные в системе мониторинга должны обновляться с заданной в приложении частотой).

Нюанс: в некотором софте можно выставить расстояние, при перемещении менее которого софт не считает что вы двигаетесь и что данные стоит обновлять. Это к тому что для тестирования бывает нужно походить вокруг дома или съездить на работу, а не тупо сидеть дома у окна.

Если у вас смартфон на Android.

Вариантов под Android — много (подробнее по [ссылке](#)). Тем не менее, организаторы тестировали (Ворон, привет) и поэтому рекомендуют установить [«Android ASK Tracker»](#) (вот его краткое [описание](#); именно это ПО выставлено всем по дефолту), настроив его следующим образом:

- сервер: 193.193.165.165
- порт: 20684
- пароль: пароль указывать не надо
- ID объекта: ваш e-mail, указанный вами при регистрации на соревнования.

Ещё можно порекомендовать программу [«GPS Tag»](#), написанный специально под используемую систему мониторинга (вот его описания — [краткое](#) и [PDF-подробное](#)), а также программу [«Wiatrack»](#); в чём-то они лучше, в чём-то уже.

Ну и уже упомянутый выше [«TrackingM»](#) можно порекомендовать — он может использоваться не только для мониторинга объектов, но и как трекерный софт.

Если у вас iPhone/iPad на iOS.

Вариантов под iOS тоже очень много (подробнее по [ссылке](#)). Тем не менее, организаторы рекомендуют (спасибо нашему участнику Вячеславу Ершову) [«GPS Tag»](#), написанный специально под используемую систему мониторинга (вот его описания — [краткое](#) и [PDF-подробное](#)), настроив его следующим образом.

1. Настройки сервера — не требуются, т.к. это софт от компании, предоставляющей услуги мониторинга.
2. Настройки объекта:
 - UID: уникальный ID, совпадающий с ID в системе мониторинга (по умолчанию это ваш e-mail) — проверить одинаковость в приложении и в системе мониторинга;
 - пароль: не требуется.

3. Настройки положения (почти всё оставить по умолчанию):
 - фильтрация сообщений: вкл;
 - мин. интервал, с: от 15 до 30;
 - мин. расстояние, м: от 100 до 300.
4. Включение отслеживания своего положения:
 - в главном меню пункт «Запуск/Остановка»: вкл;
 - убедиться, что после сообщения «Сервис запущен» (!) появилось сообщение «Объект подключился к серверу» (это получается не всегда).
5. Проверка работы; в главном меню пункт «Статистика» — убедиться что стоят все галочки:
 - «Текущий статус»:
 - GPS-соединение,
 - подключение к интернету,
 - статус сервиса,
 - подключение к серверу;
 - «Последние данные»:
 - время — время отправки последнего пакета на сервер (!),
 - широта, долгота, высота, курс, скорость, точность — данные GPS-приемника.
6. Просмотр трека — в главню меню пункт «Трек».

Также под iOS можно порекомендовать упомянутый выше [«TrackingM»](#); это приложение (так же как и его версия под Android) может быть использовано не только для мониторинга, но и в качестве трекера. Для его корректной настройки в качестве типа устройства в системе мониторинга надо выбрать «GPS tag» (потому что устройства «TrackingM» в тамошней выпадалке нет), выставить в приложении порт 20460, а также и в приложении, и в системе мониторинга выставить одинаковый ID (e-mail в качестве ID — в данном софте не подойдёт).

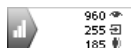
Если у вас смартфон на чём-то более другом. :)

Смотрите [список](#) поддерживаемого софта, наверняка найдёте что-то подходящее и работающее.

Если у вас не получается самостоятельно настроить свой смартфон, то есть система мониторинга ни в какую не видит ваш смартфон и пишет около вашей команды «нет данных», обязательно напишите об этом на [форум](#) или во вконтактную [группу](#), и мы обязательно попробуем решить эту проблему.

| [Главная](#) | [Новости](#) | [Правила](#) | [Регистрация](#) | [Участники](#) | [FAQ](#) | [Форум](#) | [Организаторы](#) |

© 2011–2014 [Bulawka & Co](#)





Место проведения соревнований «RandomRace / осень 2014»

1. Старт.

Старт, а точнее запуск шаров, состоится 25 октября 2014 года около 10:00. Произойдёт это неподалёку от Семиозерья, на восточном берегу озера Окольное, рядом с шоссе Поляны — Каннельярви — Победа — Пушное. От шоссе до старта около 700 метров лесной дороги с лужами, но ничего критичного, всё проезжается на любом авто.

В этом же месте был старт соревнований «BikeAdventure Lite 2014».

1.1. Координаты.

Координаты старта: 60.335526, 29.329045

Координаты поворота от шоссе к старту: 60.330427, 29.333885

Место старта и поворот с шоссе в виде [wpt-точек](#), а также [gpx](#) и [kml](#) файлов.

1.2. Как проехать на авто.

Попасть на место старта можно многими способами.

Если ехать по «Скандинавии» (М-10), то надо будет свернуть на развязке «Поляны/Пушное» и поехать в сторону Полян через переезд у станции Каннельярви. Необходимо помнить, что через этот переезд проходит много поездов, в том числе и поезд «Аллегро», ради которого переезд закрывают аж за 10 минут. По состоянию на 21 октября, «Аллегро» проходит там в 7:13, 10:06, 11:58, 13:54, 15:58, 18:54, 20:58 и 22:54. От «Скандинавии» до места старта примерно 12 километров.

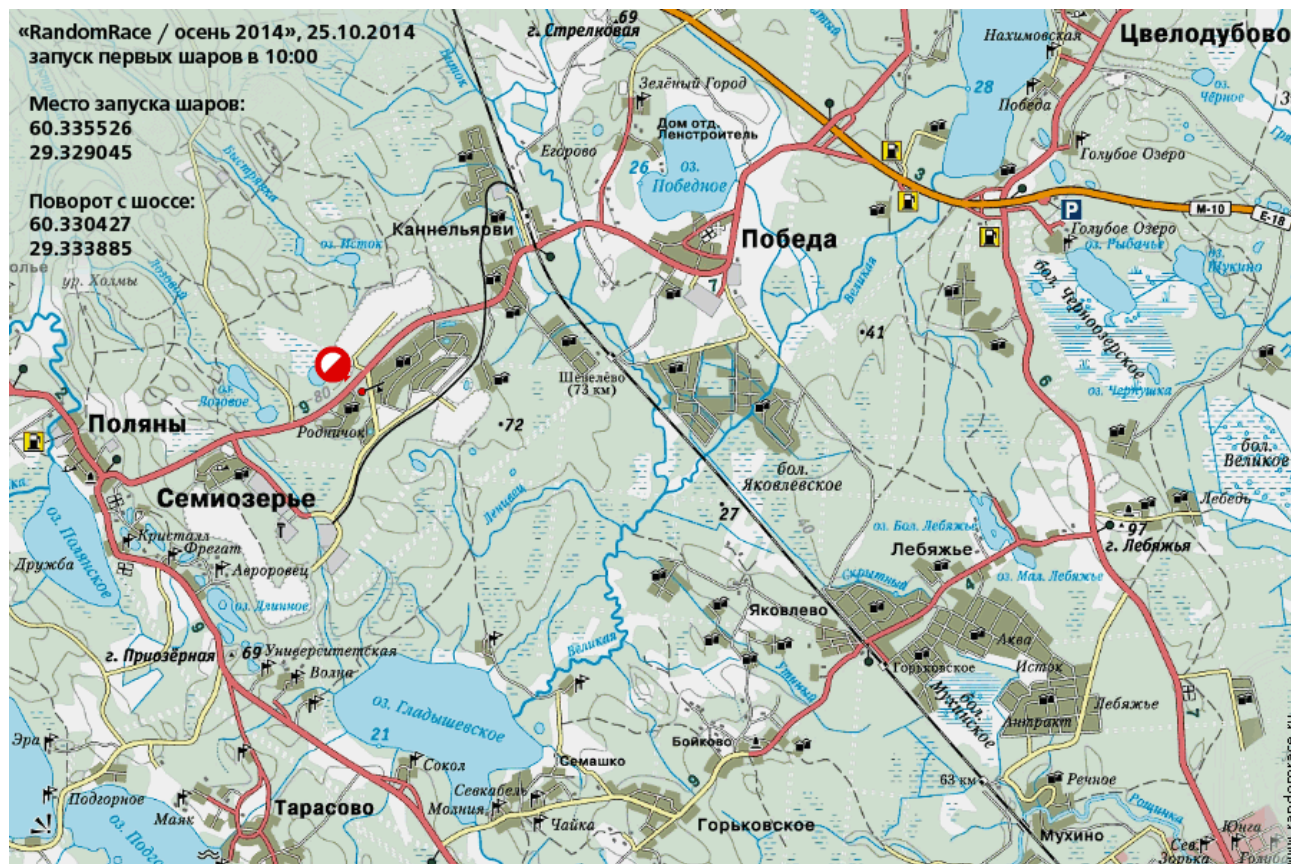
Если ехать по Приморскому или Зеленогорскому шоссе, то, проехав Зеленогорск, сразу за мостом через Чёрную речку надо свернуть направо, на Поляны/Каменку. Эта дорога недавно отремонтирована. От Зеленогорска до старта около 37 километров.

На месте старта отличное озеро.

1.3. Как проехать на велосипеде.

От станций Каннельярви до старта примерно 5 километров. Вот [расписание](#) электричек на 25 октября; ехать 1 час 20 минут.

1.4. Карта.



2. Куда полетят и где упадут шары?

По оценке организаторов, основанной на текущем прогнозе ветров, шары полетят на восток-северо-восток, в сторону Цвелодубово, Первомайского, Коробицыно. Напомним, что это не более чем оценка. В случае существенного изменения прогноза ситуация может поменяться (не кардинально, но тем не менее).

3. Финиш.

Место финиша будет уточнено прямо в день соревнований, по мере падения шаров. В любом случае, это место будет логичным в плане возвращения в Санкт-Петербург после соревнований. Если шары улетят не очень далеко, не исключено что финиш

будет там же где старт. По всей видимости, на финише можно будет остаться на ночёвку и банкеты с фуршетами (нужны палатки, спальники и всё такое прочее). Отметим, что согласно [Правилам](#), время финиша считается по времени взятия последнего КП, то есть на финиш можно будет ехать неспеша.

Да, на финише всех команд будут ждать памятные дипломы об участии, а также небольшие подарки от спонсоров. :)

Важный момент: на финише, в отличие от старта, надлежит быть всем командам.

[| Главная](#) | [Новости](#) | [Правила](#) | [Регистрация](#) | [Участники](#) | [FAQ](#) | [Форум](#) | [Организаторы](#) |

© 2011–2014 [Bulawka & Co](#)

