



Правила соревнований / 31.05.2014

Редакция от 29.05.2014; корректировки и уточнения крайне маловероятны (важные изменения обязательно дублируются в [новостях](#)).

Бумажная копия правил будет роздана всем желающим на старте. Можно скачать данные Правила 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 — 31 мая 2014 года. Старт соревнований (запуск шаров) — около 10:00. Реальная отсечка времени произойдёт по времени фактического запуска.

Запуск шаров произойдёт неподалёку от Полян и около Тарасово, совсем рядом с шоссе А-125 ([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 взглянуть на видео как с [первых соревнований](#), так и 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), и команды, наблюдая их визуально и на своих смартфонах, вольны 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, 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 из себя представляет КП на данных соревнованиях.

КП — это красно-белое специальное спусковое устройство с прикреплённым к нему герметичным контейнером. Скорее всего, устройства будут двух типов:

- мягкое лёгкое крыло из пенополиэтилена («пенки») размером 60 на 20 сантиметров, для плавного спуска использующее явление авторотации (по аналогии с семенами клёна и пр.);
- так называемый стример — полоса ткани размером 300 на 30 см, спускающееся плавно за счёт колыхания в воздухе.

Во время [предыдущих соревнований](#) (осенью 2013 года) 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. Вышеописанные спусковые устройства показали прекрасные характеристики при спуске, в том числе и в плане просачивания сквозь ветки деревьев.

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 куда 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, прикнув 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 чистерских 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 сдать его на финише;
- взять с собой трекер, остатки контейнера, спусковое устройство, короче всё-всё-всё кроме укреплённого 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, укреплённый 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 чистерских 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 сдать 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 очерёдности 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 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.

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 станции и т.п. На финише команда возвращает организаторам все собранные контрольные пункты (контейнеры, трекеры и прочее), демонстрирует оторванные купоны, 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 31 мая 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), трекеры 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.

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 трекеры 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.

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 более 30 минут;

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.

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 30.05.2014 (пятница).

10. Оплата участия.

Стоимость участия в соревнованиях «RandomRace» 31 мая 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 меньше время.

11.3. Призы.

Призов не будет. :) Вопрос призов пока открыт.

Но будут памятные дипломы об участии и дипломы за призовые места.

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.

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



Технические подробности / 31.05.2014

Технические подробности по трекерам, смартфонам и системе мониторинга. Бумажная копия этих инструкций будет роздана всем желающим на старте. Можно скачать Правила соревнований в виде pdf (~700 kb), в который для удобства участников также включены данные технические подробности и схема проезда к старту.

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; мы увидим выключен ли он, и если не выключен — выключим дистанционно (точнее, отключим обработку сигналов от него).

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 для участников.

Каждая зарегистрировавшаяся команда 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)

Контрольные пункты обозначены уменьшенным логотипом соревнований, а команды — синим кружком:



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.

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 кнопки «Мониторинг» и «Сообщения», остальное вряд ли;
- тычок в объект (в списке слева) позиционирует этот объект в центре экрана;
- чтоб получить точные координаты объекта (в виде чисел широты и долготы), нужно выбрать «Сообщения», в выпадалке выбрать желаемый объект и временной интервал (скажем, «Сегодня», нажать «Экспорт»; важно не забыть отлистать в самый конец полученных данных (их там может быть несколько страниц, то есть нужен самый низ последней страницы), чтоб получить действительно актуальные цифры.

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).

Попробуйте. Будут вопросы — обязательно ответим. Мануалы по «Wialon Hosting» можно посмотреть на их сайте по [ссылке](#).

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.

Обязательно потестируйте систему с того устройства, которое планируете использовать во время соревнований. Некоторые браузеры работают с ней не совсем гладко (например, «Дельфин» и «Опера» не очень, а «Хром» нормально, и т.п.) Короче, поэкспериментируйте во избежание неприятных сюрпризов.

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, и т.п. Надо поэкспериментировать.

Кроме этой мобильной версии, для наблюдения за объектами специалисты системы мониторинга рекомендуют 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: RandomRace-guest
- пароль: guest

Различия между аккаунтом команды и гостевым аккаунтом следующие:

- команда может экспортировать так называемые сообщения от всех объектов (от контрольных пунктов и от команд), то есть получать точные числа GPS-координат;
- команда может настраивать свой собственный объект, имеющий имя, состоящее из номера команды и её названия (например, 01 Неспортивная Команда), добиваясь его корректного отображения;
- 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.

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 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.

4. Установка и проверка трекерного ПО.

Согласно [правилам](#) соревнований (пункт 6.1.), у каждой команды должен быть GPS-трекер или смартфон, работающий всё время соревнований. Напомним, что нужно это чтобы можно было отслеживать ваше местоположение.

Принцип работы трекера или соответствующего софта под смартфон предельно прост: он получает координаты от спутников и отдаёт их по сети GSM на сервер мониторинга.

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 просто: 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 этой системой мониторинга, можно ознакомиться по [ссылке](#).

Помните, 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. Чаще 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.

Важно помнить, что команда должна самостоятельно настроить софт на своём смартфоне 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, отсутствие надписи «нет данных» и т.п.), значит всё хорошо.

Если у вас смартфон на Android.

Вариантов под Android (по ссылке выше) — много. Тем не менее, организаторы тестировали (Ворон, привет) и поэтому рекомендуют установить [«Android ASK Tracker»](#), 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.

Всем командам по умолчанию выставляется именно этот вариант, под «Android ASK Tracker», с соответствующим портом (20684) и соответствующим ID (e-mail, указанный при регистрации). Любая команда в любую секунду может это поменять (см. выше про доступ к системе мониторинга). Важно лишь быть онлайн во время соревнований.

Также можно порекомендовать программу [«Wiatrack»](#); в чём-то она лучше, в чём-то она хуже.

Если у вас iPhone на iOS 7.

Система мониторинга «Wialon» рекомендует использовать [«Iphone ASK Tracker»](#) (доступно только из-под Safari и только с Mac-продуктов), но организаторы это ПО не тестировали.

Также можно использовать «Navion Tracker» (см. ниже), но по словам разработчиков, под iOS 7 он работает не очень хорошо (а под iOS 6 вроде бы нормально).

Если у вас iPhone на iOS 6.

Организаторы тестировали «Navion Tracker» (находится в Аппсторе, 120 типа рублей), настроив его следующим образом:

- сервер: 193.193.165.165
- порт: 20631
- ID объекта: (цифры и латиница без пробелов и спецсимволов, то есть e-mail не подходит).

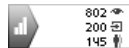
Работает. Обязательно стоит проверить работоспособность при сворачивании (НЕ выключении) софта. Не забудьте выставить такой же ID для объекта своей команды на сервере мониторинга, см. выше.

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 свяжитесь с организаторами или напишите на [форум](#) или во вконтактную [группу](#), и мы обязательно попробуем решить эту проблему.

© 2011–2014 [Bulawka & Co](#)
info@randomrace.ru
+7 (921) 949-1166





Место проведения соревнований / 31.05.2014

1. Старт.

Можно скачать Правила соревнований в виде [pdf](#) (~700 kb), в который для удобства участников также включены технические подробности по мониторингу и данная схема проезда к старту.

Старт, а точнее запуск шаров, состоится 31 мая 2014 года около 10:00. Произойдёт это неподалёку от Полян и около Тарасово, совсем рядом с шоссе А-125 (Молодёжное — Поляны — Каменка — Выборг).

1.1. Координаты.

Координаты старта: 60.279213, 29.317904

Координаты поворота от шоссе А-125 к старту: 60.281169, 29.319077

От поворота до старта — 300 метров.

Место старта и поворот с шоссе в виде [wpt-точек](#) и [gpx-файла](#).

1.2. Как проехать на авто.

Попасть на место старта можно многими способами.

Если ехать по «Скандинавии» (М-10), то надо будет проехать через станции Горьковское или Каннельярви, свернув со «Скандинавии» на развязках на Рошино/Цвелодубово или Поляны/Пушное соответственно. Необходимо помнить, что в 10:09 и 10:06 соответственно через эти станции проходит поезд «Аллегро», и переезд закрывают за 10 минут (а то и раньше) до прохода поезда. От «Скандинавии» до места старта примерно 22 километра.

Если ехать по Приморскому или Зеленогорскому шоссе, то, проехав Зеленогорск, сразу за мостом через Чёрную речку надо свернуть направо, на Поляны/Каменку. Эта дорога сейчас ремонтируется, будьте внимательны. От Зеленогорска до места старта около 24 километров.

Если ехать с юга, от Зеленогорска или через Горьковское, то в вышеозначенной точке поворота с шоссе надо будет свернуть налево (справа в этом месте строительная площадка с вагончиками и жёлтый плакат про заказник «Гладышевский») и проехать 300 метров по уверенной грунтовке. На краю большого луга и будет место старта. Если ехать с севера, через Каннельярви, то повернуть с шоссе направо, а вагончики и плакат будут слева.

Источников воды в месте старта нет.

1.3. Как проехать на велосипеде.

От станций Горьковское или Каннельярви до места старта 12 и 15 километров соответственно (от Горьковского примерно полпути — грейдер, но хороший, не «стиральная доска»).

1.4. Карта.



2. Куда полетят и где упадут шары?

По оценке организаторов, основанной на текущем прогнозе ветров, шары полетят на северо-северо-восток, в сторону Приозерска и Кузнечного, и попадают где-то между Заходским и Мельниково. 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. Скорее всего, там можно будет остаться на ночёвку и праздничный банкет по случаю соревнований :) (нужны палатки, спальники и всё такое прочее). Отметим, что согласно [Правилам](#), на этих соревнованиях время финиша считается по времени взятия последнего КП, то есть на финиш можно будет ехать неспеша.

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

© 2011–2014 [Bulawka & Co](#)
info@randomrace.ru
+7 (921) 949-1166

