

# Легенда. Дорожная книга



<b>ProDrive Challenge – 19.05.2019</b>			
КЧ1 — КЧ2 Загальна дист. 64,170 км		Норма часу — 150 хв Рек. сер. швид. — 37,3 км/год	<b>1</b> ЛИСТ
<b>0.000</b>		<b>калитка</b> $v_{pp} = 42$ км/год	
1   0.000			
<b>0.360</b>			
2   0.360			
<b>0.220</b>			
3   0.580			
<b>0.200</b>			
4   0.780			
<b>0.460</b>		<b>ХД</b>	
5   1.240			
<b>0.400</b>		<b>ХД</b>	
6   1.640			
<b>1.480</b>		<b>ХД</b>	
7   3.120			
<b>1.380</b>		<b>яма ХД</b>	
8   4.500			
<b>1.740</b>			
9   6.240			

Легенда является по сути схематическим описанием маршрута с известным стартом и неизвестным финишем. Все, что вам известно на старте - это расстояние, которое предстоит преодолеть, и время, отведенное для этого. Важно, что время нужно соблюдать. Не нужно приехать на финиш как можно скорее или раньше всех. Вам нужно приехать вовремя. Любое отклонение от нормы времени будет пенализироваться.



Судейские часы синхронизируются с gps. На старте, как и на финише, вам нужно быть строго в «свою» минуту. Вы встретите такие знаки на каждом КЧ. Отметку о прохождении поста вы получите у красного знака, вам нужно оказаться там вовремя. НЕЛЬЗЯ СТОЯТЬ ПЕРЕД КРАСНЫМ ЗНАКОМ. Возле него вы останавливаетесь ТОЛЬКО для получения отметки прохождения. Если же вы приехали немного раньше - у желтого знака можно «отстояться», дожидаясь «своей» минуты и пересечь линию желтого знака вовремя.

Километраж считается от места старта. Весь он делится на случайное количество отрезков, обозначенных в легенде. Обнулив одометр на старте, вам нужно постоянно обнулять его в каждой промежуточной позиции. Вы можете делать это штатным одометром или приложениями типа RallyTripMeter.

Напоминаем, вы не знаете, куда вы едете. Не стоит пытаться угадать затею оргов, так вы рискуете запутаться и заблудиться. Между любыми позициями вам нужно двигаться, пользуясь простыми правилами:

- ехать по главной дороге / предписывающим знакам, строго по ПДД;
- ехать прямо;
- ехать, не меняя покрытие.

Дальше остановимся чуть детальнее на примерах.

### Шапка любой легенды


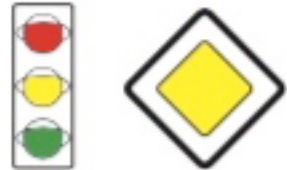


<b>ProDrive Challenge – 19.05.2019</b>		
<b>КЧ1 — КЧ2</b>	Норма часу — 105 хв	<b>1</b>
Загальна дист. 64,420 км	Рек. сер. швид. — 36,8 км/год	ЛИСТ

Содержит важную информацию. КЧ - контроль часу (укр.). Считай, контрольная точка. В ралли их множество. Используется для удобства идентификации секции, которую проезжает экипаж.

Как вы видите, в данном примере организатор уже любезно сосчитал среднюю скорость, которой вам стоит придерживаться, чтобы не выбиваться из графика и в каждой позиции легенды быть вовремя. Но даже если ее нет, вы без труда извлечете ее из формулы расстояние (км) деленное на время (мин) и умноженное на 60 (чтобы перевести в часы).  $64.42 / 105 * 60 = 36.8$  км/ч

### Расчеты до старта

<b>0.350</b>	←	
13   8.520		
<b>0.500</b>	↑	
14   9.020		
<b>0.950</b>	↑	<b>A3C</b>
15   9.970		

Имея расстояние между позициями и среднюю скорость, за отведенное до старта время, вам нужно рассчитать в какое время вам нужно быть в каждой из позиций. Это тоже очень важно, потому что только двигаясь в нужном темпе вы сможете получать подсказки в правильном месте.

Посчитаем вместе. В позиции 13 вам нужно быть:  $8.520$  (расстояние от старта) /  $36.8$  (средняя скорость) \*  $60$  (переводим минуты в часы) =  $13.89$ . 13 целых минут и 89 сотых. Секунды можно найти уже на глазок (55 сек).

В позиции 15:  $9.970 / 36.8 * 60 = 16$  минут 15 секунд.

Конечно, вы можете придумывать свои способы быстрого подсчета.

Как ехать легенду



<b>ProDrive Challenge – 19.05.2019</b>			
КЧ1 — КЧ2		Норма часу — 105 хв	<b>1</b> ЛИСТ
Загальна дист. 64,420 км		Рек. сер. швид. — 36,8 км/год	
<b>0.000</b>	↑	<input type="text"/>	
1   0.000			
<b>0.360</b>	↑	<input type="text"/>	
2   0.360			
<b>0.220</b>	↑	<input type="text"/>	
3   0.580			

Когда вы все подсчитали, вы стартуете в нужную вам минуту (когда пропустит движок). Вы будете точно знать место позиции 1. Организатор вам его укажет с точностью до метра. На одометре 0, а время уже пошло.

Штурман скажет пилоту: 360 метров, крест прямо. Это значит, что через 360 метров (которые пилот должен ехать по главной/прямо/не меняя покрытие) вам встретится крестообразный перекресток без опознавательных знаков. Если это произошло, все ок, штурман обнуляет одометр в центре перекрестка, едем дальше.

Дальше штурман скажет: 220, примыкание слева, прямо. Это значит уже понятно, что. Если вы не встретили подобный перекресток через указанное расстояние, рекомендуем вернуться на предыдущую позицию и заново обнулиться. Скорее всего, вы забыли это сделать или сделали это невовремя.

Таких позиций у вас будет много. И важно быть везде вовремя, ну мы уже говорили об этом.

<b>0.980</b>		
52   42.26		
<b>0.450</b>		
53   42.710		
<b>0.230</b>		
54   42.940		
<b>2.170</b>		
55   45.110		
<b>0.650</b>		
56   45.760		
<b>0.550</b>		
57   43.310		
<b>0.870</b>		
58   47.180		

---

Приколы начнутся, когда легенда станет чуть сложнее. Типа так. Важно, чтобы все знаки, указанные в легенде, обязательно дублировались на месте. Может чего-то не быть в легенде, и быть на местности. Но не наоборот.

Если в легенде есть светофор, а на местности его нет - вы не на том перекрестке. Если в легенде крест, а вы видите примыкание справа - вы не на том перекрестке. Если легенда говорит, что до позиции 2.170, а вы упираетесь в тупик, значит вам нужно не обнуляя одометр заехать в тупик, развернуться по кратчайшей траектории и продолжить движение прямо до тех пор, пока не встретится нужная позиция с теми опознавательными знаками, которые содержатся в примечаниях.

Иными словами, все, что есть в легенде вам обязательно должно встретиться по маршруту. Все обозначения перекрестков достаточно схематичны, но применимы на местности.

Подытоживая все сказанное, хочется добавить только одно: намного важнее в легенде не заблудиться, но также важно везде быть вовремя.

Учитывая ваш квестерский опыт, надеемся, что вам понравится и легенда не станет сложной загадкой для вас.

Have fun :)