

TRÓJMIEJSKIE GRY PARKOWE NA ORIENTACJĘ

system elektronicznego potwierdzania punktów kontrolnych

 SPORTident

Make the most of your sport!

Jest to bardzo prosty system polegający na elektronicznym zapisie czasu i numeru punktu kontrolnego na chipie umieszczonym wewnątrz karty SI. Na mecie za pomocą specjalnego oprogramowania odczytywane są wszystkie informacje z karty i wprowadzane do bazy wyników oraz drukowane dla uczestnika. System SportIdent w odróżnieniu od starego systemu opartego na drukowanych kartach startowych ułatwia i przyspiesza sędziowanie, pozwala uczestnikom na sprawdzenie czasu pokonania odcinków między kolejnymi punktami kontrolnymi (międzyczasy) i porównanie ich z czasami pozostałych uczestników oraz umożliwia prezentację wyników uzyskanych przez poszczególnych uczestników z chwilą przekroczenia linii mety.

Karta Si

Każda drużyna w sekretariacie wypożycza (do końca 2017 roku bezpłatnie) kartę z zakodowanym elektronicznie chipem (jedna karta na drużynę). **Nie ma możliwości startu bez karty SI.** Kartę należy oddać na mecie wraz z numerami startowymi w punkcie losowania nagród. Dozwolone jest używanie własnych kart (można je zakupić u organizatora) bądź specjalnych chipów na palec. Karta przechowuje m.in. niepowtarzalny numer (wydrukowany także na jednym z jej boków), numer drużyny, czas startu (zapisywany przez stację startową), czas mety (stacja na mecie) oraz czasy potwierdzania poszczególnych punktów kontrolnych. Można też zapisać na karcie własne dane osobowe co ułatwia identyfikację uczestnika na imprezie.

Stacja Si

Stacje SPORTident przymocowane są na specjalnych stojakach przy każdym punkcie kontrolnym. Zaopatrzone są w zegar oraz pamięć numerów kart. Podczas podbijania punktu, stacja zapisuje na karcie swój kod oraz aktualną godzinę zegarową. Dodatkowo godzinę podbicia i numer karty stacja zapisuje także w swojej pamięci. W razie zgubienia karty przez uczestnika, na podstawie pamięci bazy można odtworzyć jego trasę do momentu utraty karty.

Jak podbić punkt kontrolny?



Podbicie punktu polega na umieszczeniu karty na płasko nad otworem stacji Si i przytrzymaniu jej tam przez kilka sekund do momentu wydania przez stację sygnału dźwiękowego i świetlnego (mrużenie czerwonej diody) co oznacza, że punkt został podbity i możemy iść dalej. Jeśli nie mamy pewności co do prawidłowości podbicia należy powtórzyć operację (nie później niż 20 sekund od pierwszego zbliżenia), przy czym nie należy obawiać się, że będziemy mieli na karcie dwa podbicia tego samego punktu w odstępie np. dwóch sekund. Jeśli podbicie było prawidłowe stacja w ciągu 20 sekund nie dokona ponownego potwierdzenia tej samej karty, jedynie wyda sygnał dźwiękowy i świetlny, taki sam jak przy pierwszym podbiciu. **Bezpieczniej jest przytrzymać kartę nieco dłużej (dwa, trzy sygnały dźwiękowe) by upewnić się, że informacje zostały zapisane na karcie.**

Jeśli, pomimo kilku prób przykładania karty do otworu stacji, **stacja nie wyda żadnego sygnału** oznacza to awarię karty lub stacji (co jest bardzo mało prawdopodobne). Punkt należy wówczas potwierdzić perforatorem w polu rezerwowym na mapie. Jeśli uczestnik posiada długopis wskazane jest wpisanie w tym samym polu numer punktu oraz czasu pobytu na nim - ułatwi to weryfikację wyników.

Czynności na starcie



Na starcie znajdują się dwie stacje Si specjalnego przeznaczenia. Są to "puszki" **czyszcząca (CLEAR)** i **startowa (START)**. Wyglądają identycznie jak stacje stojące w terenie na punktach kontrolnych. Zadaniem **stacji czyszczącej** jest usunięcie wszystkich kodów i międzyczasów zapisanych na karcie pochodzących z poprzedniej imprezy. Zeruje ona także czas startu i mety. Tutaj trzeba nieco dłużej przytrzymać kartę. **Puszka startowa** zapisuje na karcie godzinę wyjścia na trasę. Podbijana



powinna być w momencie startu uczestnika (drużyny). Od tego momentu liczony jest czas. Uczestnik ma obowiązek podbicia jej dokładnie w momencie opuszczenia boks startowego i wyjścia na trasę.

Każdy uczestnik odpowiada za to, aby poprawnie wyczyścić swoją kartę SI przed startem i by w momencie startu (nie wcześniej ani później) zalogować kartę w stacji START.

Na trasie

Należy potwierdzać poszczególne punkty w sposób opisany w pkt. „Jak podbić punkt kontrolny?”. Przy użyciu systemu SPORTident ważne jest posiadanie na karcie wszystkich punktów z danej trasy **w odpowiedniej kolejności**. Potwierdzenie punktów w innej niż nakazana przez organizatorów kolejności lub brak potwierdzenia któregokolwiek z punktów spowoduje sklasyfikowanie drużyny na końcu listy z wynikami. Wszystkie nieprawidłowe punkty podbijane po drodze, przy sprawdzaniu poprawności na mecie są ignorowane. Należy zwrócić uwagę na pojemność pamięci karty. Maksymalna ilość punktów jaką można przechować na karcie to 20. W razie uszkodzenia lub zgubienia karty SI, dalsze punkty należy podbijać na mapie korzystając z tradycyjnych perforatorów. Fakt ten należy zgłosić na mecie. Po zebraniu punktów będzie możliwość odtworzenia z pamięci poszczególnych stacji SI numerów kart uczestników, którzy je podbijali.

Meta



Po dotarciu na metę należy pamiętać o potwierdzeniu **stacji końcowej (META / FINISH)**. Znajduje się ona na linii mety. Dopiero jej podbicie kończy odliczanie czasu.

Następnym krokiem jest odczytanie danych z karty do komputera. Należy udać się na stanowisku odczytu i wraz z numerami startowymi całej drużyny oddać kartę obsłudze. W zamian **dostaniemy wydruk z wynikiem przebiegu trasy oraz losy upoważniające do odbioru nagrody.**

Oplaty

Do końca 2017 roku, na wszystkich Grach Parkowych na Orientację uczestnicy (drużyny) zostają zwolnieni z obowiązku uiszczania opłaty za wypożyczenie karty SI. Od roku 2018 karty będą wypożyczane jednorazowo na każdą edycję za **opłatą dodatkową** (poza opłatą startową) **5 zł / kartę** (1 karta na drużynę). Opłata za wypożyczenie karty jest bezzwrotna. Zachęcamy do zakupu kart na własność (z możliwością zakodowania informacji personalnych jak imię, nazwisko, miejscowość). **Koszt zakupu karty na własność to 60 zł.** Chęć zakupu karty należy zgłosić w formularzu zgłoszeniowym w polu „uwagi do organizatorów” celem wcześniejszego zaprogramowania karty.

Zgubiona karta

Koszt produkcji karty wraz z jej przesyłką to 60 zł i taką kwotę trzeba będzie uiścić organizatorom w przypadku zgubienie lub uszkodzenia wypożyczonej karty SI.