Cómo funciona un rally de regularidad

Guía para participantes de One Second Legends

> **Ejemplo: One Second Legends Terres de l'Ebre · La Ràpita · Amposta · Tortosa · Ulldecona · Alcanar · La Ràpita**

Índice

1 Qué es un rally de regularidad
2 El recorrido de ejemplo
3 Tramos cronometrados y puntos secretos
4 Tramos neutralizados: pueblos, semáforos y atascos
5 Parada y agrupamiento para almorzar
6 Tres categorías
7 Los tiempos son secretos hasta el final
8 La app One Second paso a paso
9 Ver los resultados
10 El día de la prueba
11 Preguntas frecuentes

Con la app One Second para Android y iPhone

Antes de nada: es una prueba festiva

One Second Legends es una salida para **disfrutar de la conducción y pasarlo bien**, no una competición pura y dura. Circulamos por **vías públicas abiertas al tráfico**, así que **las normas de circulación van siempre por encima de todo**: límites de velocidad, semáforos, stops, adelantamientos y respeto al resto de usuarios de la vía. Ningún tiempo ideal justifica saltarse una norma.

Nunca se toma ningún tiempo en poblaciones, cruces ni lugares donde suele haber retenciones: esos tramos están neutralizados. Y las **velocidades medias están calculadas muy bajas**, muy holgadas, para que se cumplan de sobras sin forzar en ningún momento.

Si alguien supera en exceso los límites de velocidad, quedará registrado en su panel de usuario y será expulsado de la prueba. Si vas con retraso, acepta la penalización: unos segundos no importan. Se trata de pasarlo bien, no de hacer carreras.

1 Qué es un rally de regularidad

En un rally de regularidad **no gana el más rápido**. Gana quien es capaz de ir **exactamente al ritmo que marca la organización**.

El recorrido se divide en **tramos**. Cada tramo tiene un **tiempo ideal** (o, lo que es lo mismo, una velocidad media). Al pasar por el final de cada tramo, se compara tu tiempo real con el ideal:

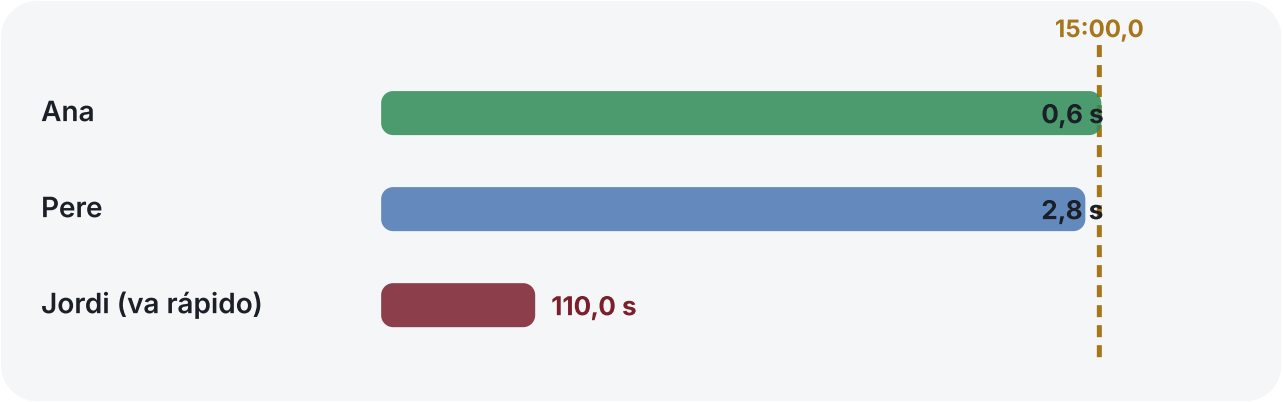
$$\text{Penalización del tramo} = |\ \text{tiempo real} - \text{tiempo ideal}\ |$$

Da igual llegar antes o después: **cada décima de segundo de diferencia penaliza**. Al final se suman las penalizaciones de todos los tramos y **gana quien sume menos**.

No gana el más rápido.
Gana el más regular.

Ejemplo con un tramo de 10 km a 40 km/h de media (tiempo ideal 15:00,0)

PARTICIPANTE	TIEMPO REAL	DIFERENCIA	PENALIZACIÓN
Ana	15:00,6	0,6 s tarde	**0,6**
Pere	14:57,2	2,8 s pronto	**2,8**
Jordi (va rápido)	13:10,0	110 s pronto	**110,0**



Jordi ha sido el más rápido... y es el que más penaliza.

2 El recorrido de ejemplo

Para explicarlo todo usaremos un rally **inventado** por las Terres de l'Ebre: salida y llegada en **La Ràpita**, pasando por **Amposta**, **Tortosa**, **Ulldecona** (donde se almuerza) y **Alcanar**. Son unos 73 km.



Esquema del recorrido (no está a escala). Los puntos P1…P14 son los waypoints de cronometraje: los de los pueblos son públicos y los marcados con «?» son secretos.

Los tramos del ejemplo

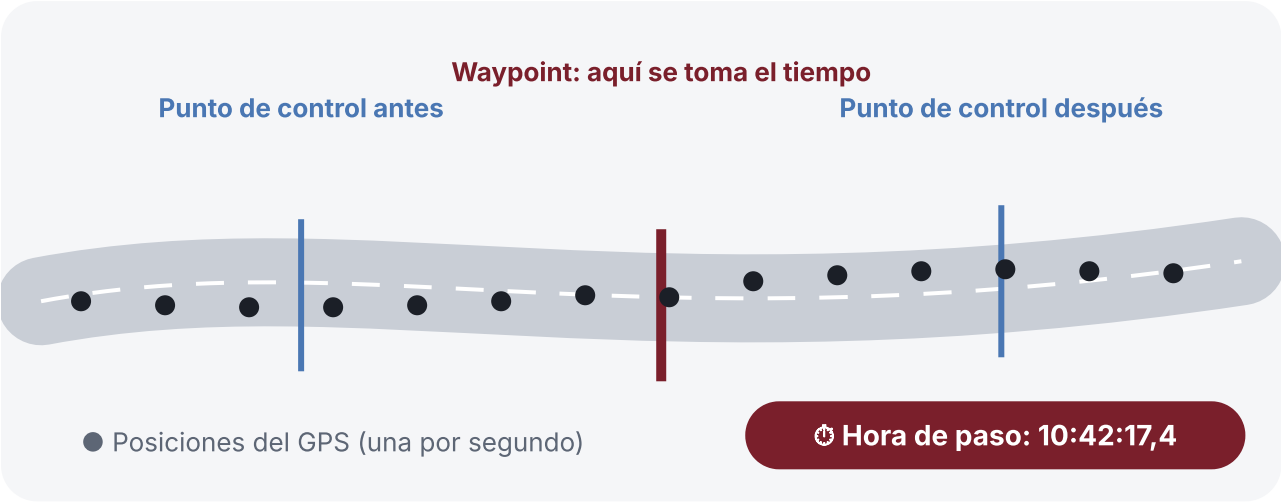
TRAMO	RECORRIDO	KM	TIPO	MOTOS MENOS DE 125CC	MOTOS DE MÁS DE 125CC	COCHES CLÁSICOS
T1	Salida en La Ràpita → punto secreto	5,3	Cronometrado	7:57,0	6:37,5	7:13,6
T2	Punto secreto → entrada de Amposta	4,3	Cronometrado	6:29,8	5:24,8	5:54,3
T3	Travesía de Amposta	2,5	Neutralizado	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0

T4	Salida de Amposta → punto secreto	5,0	Cronometrado	7:27,2	6:12,7	6:46,6
T5	Punto secreto → entrada de Tortosa	4,9	Cronometrado	7:23,6	6:09,7	6:43,3
T6	Travesía de Tortosa	3,1	Neutralizado	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0
T7	Salida de Tortosa → punto secreto (Roquetes)	7,8	Cronometrado	11:39,4	9:42,8	10:35,8
T8	Punto secreto → punto secreto (La Galera)	8,6	Cronometrado	12:54,0	10:45,0	11:43,6
T9	Punto secreto → punto secreto (Godall)	5,8	Cronometrado	8:42,0	7:15,0	7:54,5
T10	Punto secreto → entrada de Ulldecona	4,7	Cronometrado	7:04,2	5:53,5	6:25,7
T11	Almuerzo en Ulldecona	1,1	Almuerzo	máx. 1:00:00,0	máx. 1:00:00,0	máx. 1:00:00,0
T12	Salida de Ulldecona → entrada de Alcanar	5,4	Cronometrado	8:06,9	6:45,8	7:22,7
T13	Travesía de Alcanar	2,1	Neutralizado	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0	máx. 15:00,0
T14	Salida de Alcanar → punto secreto	5,5	Cronometrado	8:12,8	6:50,7	7:28,0
T15	Punto secreto → llegada en La Ràpita	6,3	Cronometrado	9:30,0	7:55,0	8:38,2

Los tramos cronometrados de este ejemplo van a **40 km/h** de media para las motos de menos de 125cc, a **48 km/h** para las de más de 125cc y a **44 km/h** para los coches clásicos.

3 Tramos cronometrados y puntos secretos

Cada tramo empieza y acaba en un **waypoint**: una «puerta» invisible que cruza la carretera. No hay nadie con un cronómetro: es tu móvil, con la app One Second, el que anota el momento exacto en que cruzas cada puerta.



El GPS del móvil da tu posición **una vez por segundo**. El servidor calcula el instante exacto en que cruzaste la puerta entre dos posiciones, **con décimas de segundo**. Antes y después de cada waypoint hay dos **puntos de control** que comprueban que el paso es correcto.

Algunos waypoints son **públicos** (la salida, la llegada, los pueblos) y otros son **secretos**: no sabes dónde están. Por eso hay que **ir regular todo el rato**, no solo al final de cada tramo.

> ### Hay muchos tramos con waypoints secretos
>
> Entre un pueblo y el siguiente puede haber uno, dos o más waypoints secretos, y cada uno corta un tramo nuevo. En el ejemplo hay 15 tramos: **11 son cronometrados y en 6 de ellos el final es un punto secreto**. Si aceleras para recuperar tiempo o te paras «porque aún no hay control», lo pagarás en el siguiente punto secreto. En este tutorial te enseñamos dónde están para que se entienda; **el día de la prueba no lo sabrás**.

4 Tramos neutralizados: pueblos, semáforos y atascos

Cruzar un pueblo nunca es igual para todos: semáforos, pasos de peatones, un camión descargando, un atasco... Por eso las travesías de los pueblos son **tramos neutralizados**.

En un tramo neutralizado **el tiempo no cuenta**, pero tiene un **tiempo máximo**. En el ejemplo, para cruzar Amposta, Tortosa o Alcanar hay **15 minutos**: mucho más de lo necesario, pero no para pararse a tomar un refresco.



Solo penaliza lo que pase del máximo. Si tardas 9 minutos, 0 penalización. Si tardas 15 minutos y 40 segundos, 40 segundos de penalización.

> Al salir del pueblo empieza el siguiente tramo cronometrado: cuenta desde el waypoint de salida del pueblo, no desde que entraste.

5 Parada y agrupamiento para almorzar

A mitad de recorrido se hace una **parada y agrupamiento** para almorzar. Funciona igual que un tramo neutralizado, pero con mucho más tiempo: en el ejemplo, **1 hora en Ulldecona**.

Así todo el mundo almuerza tranquilo y el grupo se vuelve a juntar. Al salir de Ulldecona (waypoint P11) empieza el siguiente tramo cronometrado.

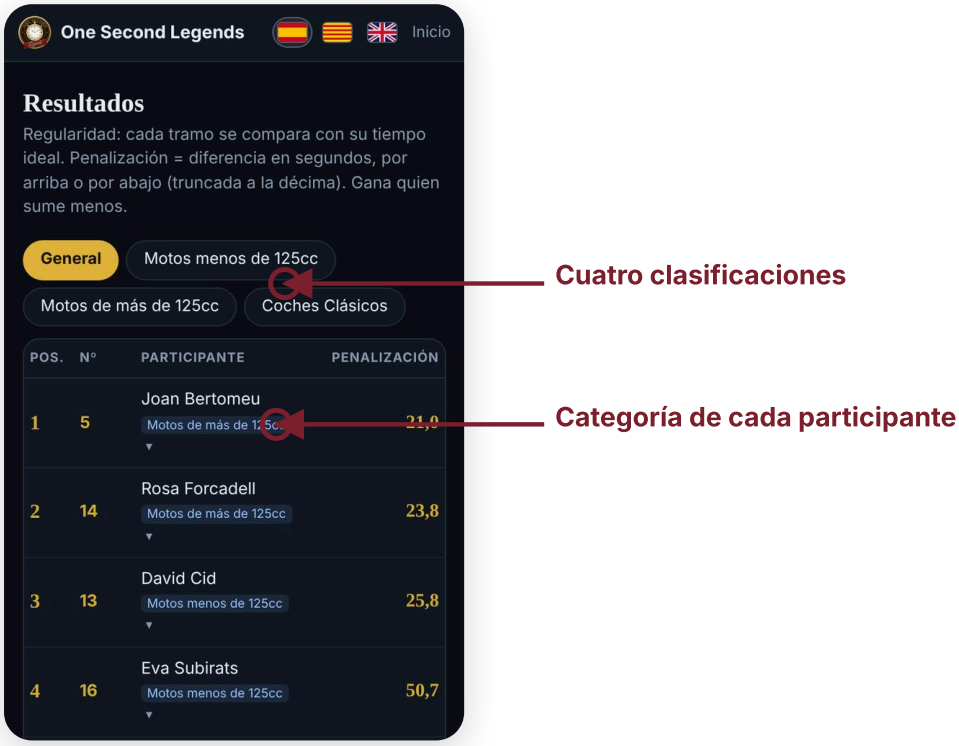


En la captura, Xavier tardó 1:03:42,0 en el almuerzo: se pasó 3 minutos y 42 segundos de la hora y le penaliza 222,0 s. ¡Más que todo el resto del rally!

6 Tres categorías

Hay **tres categorías**: **Motos menos de 125cc**, **Motos de más de 125cc** y **Coches Clásicos**. Cada una tiene **sus propios tiempos ideales** (las motos pequeñas van a una media más baja) y **su propia clasificación**.

En la web de resultados hay cuatro botones: **General** (todos juntos, ordenados por penalización) y uno por categoría: **Motos menos de 125cc**, **Motos de más de 125cc** y **Coches Clásicos**. Al lado de cada nombre se ve su categoría.

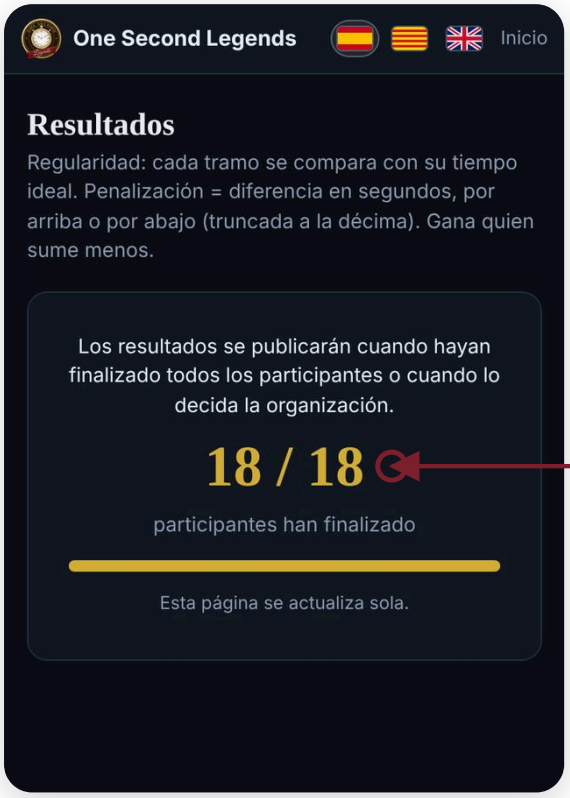


La categoría se elige al inscribirse. Si te has equivocado, díselo a la organización: la puede cambiar desde su programa antes de la salida.

7 Los tiempos son secretos hasta el final

Durante la etapa **nadie sabe cómo va**: ni tú, ni los demás. Si se vieran los tiempos de cada tramo, se sabría dónde están los waypoints secretos.

Mientras tanto, la web de resultados solo enseña cuántos participantes han finalizado. Cuando acaba la etapa, **la organización publica los resultados** y aparecen la clasificación y todos los tiempos.



Hasta el final, solo cuántos han finalizado

8 La app One Second paso a paso

La app **One Second** es gratuita y está disponible para **Android** (Google Play) y **iPhone** (App Store). Es la que hace de cronómetro: lleva el GPS encendido todo el recorrido y manda tus pasos al servidor.

Google Play · Android: escanea el código o busca «One Second» en Google Play.

App Store · iPhone: busca «One Second» en la App Store.

Paso a paso

1. **Instala la app e inscríbete**
   Entra con tu cuenta de One Second (con Apple, Google o tu correo) e inscríbete en el rally. Al inscribirte, la app queda vinculada a tu dorsal.
2. **Abre One Second Legends**
   En el menú de la app, toca la tarjeta dorada «One Second Legends».
3. **Pulsa EMITIR antes de la salida**
   El botón dorado EMITIR enciende el GPS. Acepta los permisos de ubicación («Permitir siempre» o «Mientras se usa la app»).
4. **Móvil en el soporte y enchufado**
   Ya puedes apagar la pantalla: la app sigue emitiendo. No cierres la app.
5. **Al llegar, mantén pulsado PARAR**
   Para que no se pare sin querer, hay que mantener pulsado el botón granate PARAR durante un segundo y medio.

En el menú de la app



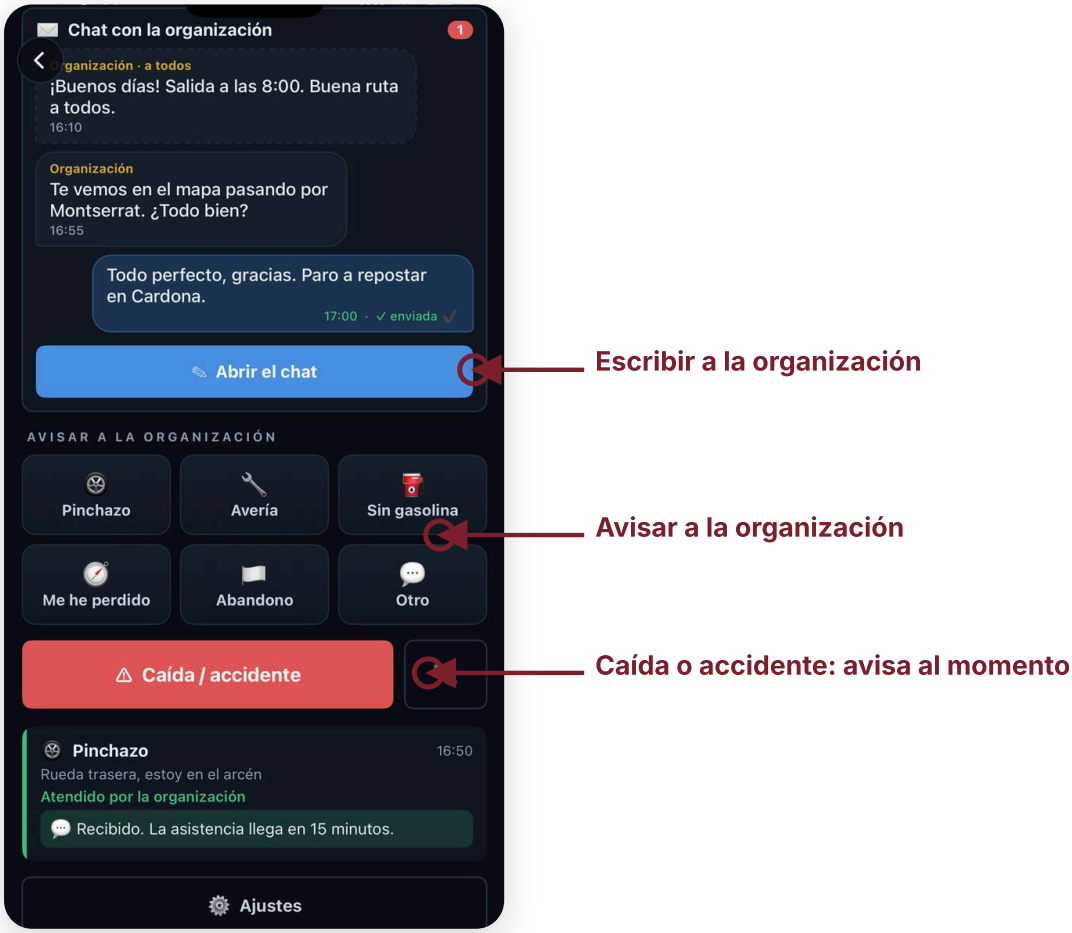
Toca la tarjeta Legends

Los botones EMITIR y PARAR



Los botones de Legends (dorado EMITIR, granate PARAR) y, justo debajo, la clasificación de los 25 primeros cuando la organización la publique.

Más abajo en la misma pantalla



Capturas reales de la app 1.63 en iPhone, con datos de ejemplo. En Android la pantalla es igual.

Otras cosas que hay en la pantalla

- **Avisar a la organización**
  Pinchazo, avería, sin gasolina, me he perdido, abandono u otro: la organización recibe el aviso con tu posición.
- **Caída / accidente**
  El botón rojo avisa enseguida a la organización con tu posición. Úsalo solo si hace falta.
- **Chat con la organización**
  Mensajes de la organización a todos los participantes y a ti, y tus respuestas.
- **Clasificación**
  Los 25 primeros y el botón «Ver la clasificación completa», cuando la organización la publique.

9 Ver los resultados

Cuando la organización publica los resultados, los puedes ver en la app (debajo de EMITIR / PARAR) o en **onesecond.es/legends/resultados**. Toca tu nombre para ver tu ficha completa.

Resumen

Media real, mejor y peor tramo, tramos clavados (menos de 1 s), velocidad máxima y tu posición en cada tramo.

Tabla de tramos

Para cada tramo: tiempo ideal, tiempo real, media y penalización. Los neutralizados salen rayados en gris con su tiempo máximo.

Gráfico de velocidad

Tu velocidad a lo largo del recorrido comparada con la media ideal de cada tramo. Las zonas rayadas son los neutralizados.





Capturas de la web de resultados en un móvil, con los datos del ejemplo (inventados). La web está en castellano, catalán e inglés: arriba se elige el idioma.

10 El día de la prueba

La noche antes
Carga el móvil, actualiza la app y comprueba que estás inscrito (en la app sale tu dorsal).

Antes de la salida
Soporte del móvil bien sujeto y cargador. Abre Legends y pulsa EMITIR. Comprueba que pone «EMITIENDO».

Salida escalonada
Se sale de uno en uno, cada minuto. Tu tiempo cuenta desde que cruzas el waypoint de salida.

Durante el recorrido
Ve regular: los waypoints secretos pueden estar en cualquier sitio. En los pueblos, tranquilo: están neutralizados.
Y siempre, las normas de circulación por encima de todo: si vas con retraso, no corras.

Almuerzo en Ulldecona
Tienes una hora. Vuelve a la moto con tiempo.

Llegada a La Ràpita
Cruza la llegada y después mantén pulsado PARAR.

Resultados
Cuando la organización los publique, en la app y en la web.

11 Preguntas frecuentes

¿Y si voy demasiado deprisa?
La app registra tu velocidad durante todo el recorrido. Si superas en exceso los límites de velocidad, queda anotado en tu panel de usuario y serás expulsado de la prueba. Llegar tarde a un punto solo cuesta unos segundos de penalización: correr no compensa nunca.

¿Puedo saber cómo voy durante la prueba?
No. Los tiempos y la clasificación son secretos hasta que la organización los publica al final de la etapa.

¿Y si paso sin querer por un punto antes de la salida?
No pasa nada: hasta que la organización empieza a cronometrar no cuenta ningún paso.

¿Y si me quedo sin cobertura?
Tampoco pasa nada: la app guarda tus posiciones y las manda cuando vuelve a haber cobertura. Lo importante es no cerrar la app.

¿Y si se me apaga el móvil?
Si no hay posiciones justo en un waypoint, no se puede calcular el paso y se aplica la penalización máxima de ese tramo. Lleva el móvil enchufado.

¿Qué pasa si me salto un tramo o un punto?
Se aplica la penalización máxima de ese tramo, la que fije la organización.

¿Y si hay empate?
Desempata el peor tramo (gana quien lo tenga más bajo) y después el número de tramos clavados.

¿Me puedo cambiar de categoría?

Sí: pídeselo a la organización antes de la salida.

¿Necesito internet todo el rato?

No. Solo la app abierta y emitiendo; si no hay cobertura, manda los datos después.