

Grundläggande instruktion för att använda datorn för elektronisk resultatgivning på träningsarrangemang.

Utrustning:

- ✓ **Bärbar PC med operativsystemet Windows XP eller senare.**
(Obs! Om datorn inte har längre batteritid än ett par timmar, måste man se till att ha tillgång till nätström på tävlingsplatsen.)
- ✓ **SI (sportident)-master, töm-, check-, start- och målenhet.**
- ✓ **Dessutom ett antal kontrollenheter med "rätt" kodsiffror.** (Detta förutsatt att man använder sig av kodsiffror på kontrollerna och inte vill besvära sig med att programmera om enheterna. Hur detta går till får vi betrakta som "steg 2" i kursen.)

Programvaror:

- ✓ **OLA 5.0 eller senare.** (Huvudprogrammet som administrerar hela tävlingen)
- ✓ **SI-config.** (Ett litet program som hjälper dig att få SI-mastern att kommunicera med OLA-programmet)

Installation av programmen. (Hoppa över detta om programmen redan finns på datorn)

1) OLA hämtas enklast från Eventor.

Logga in som du brukar för att anmäla dig till tävlingar.

Välj *Arrangemang >> Hämta OLA.*

Välj helst senast tillgängliga installationsfil och spara ner filen på datorn först. d)

Öppna/starta sedan installationsfilen (heter något i stil med OLA_5.1.10.msi) och följ anvisningarna på skärmen.

Med den nedladdade filen följer aktuella databaser med klubbar, tävlingsaktiva personer och de flesta förekommande tävlingsklasser.

Då du skapat din tävling i OLA behöver du alltså i allmänhet inte skriva in uppgifter som namn, klubb, SI-nummer och tävlingsklass på en löpare..

Uppgifterna finns redan i programmet. Om t.ex. master-enheten läser av en SI-pinne, dyker alla nödvändiga uppgifter om pinnens ägare upp på skärmen. Du godkänner bara att den här personen vill delta i din tävling.

2) SI-config hämtar du från adressen <http://www.sportident.se>

Gå in under *Produkter >> Programvaror.*

För närvarande (mars 2015) är det SI-Config 281 som du ska hämta. Välj att spara filen på datorn

Det kommer ofta nya versioner, men varje gång man startar programmet får man en fråga om man vill söka nya versioner, så det är enkelt att ta hem en nyare version genom att svar "Ja" på den frågan.

Öppna/kör sedan den nedladdade installationsfilen och följ anvisningarna på skärmen.

Att skapa en träningstävling.

Då är det dags att skapa en enkel tävling !!.

1) Starta OLA Klient och Välj Arkiv >> Ny tävling från menyn.

Välj *Skapa lokal tävling* och klicka *Nästa*.

2) Fyll i tävlingsuppgifter.

Skriv in ett *Tävlingsnamn* och välj *Tävlingsform* ("Individuell endags"), *Tävlingstyp* (lämpligen "*Klubbävling/Träning*"), *Startdatum* och *Slutdatum* (=samma datum) och klicka *Nästa*

Nu kommer klubb- och personregistren att installeras i din tävling.

3) Översikt över tävlingsuppgifter.

Ytterligare några tävlingsuppgifter måste fyllas i detta fönster.

Välj uppgift om *Distrikt*, och *Förening* ur databasen

Bocka i *SportIdent* och ange *Status* för tävlingen till "*Ansökt*".

(**Obs!!** Fyll INTE i manuell stämpling (Betyder nämligen att man INTE använder SI-pinne eller Emit-bricka)

Då du kompletterat med ovanstående fyra värden, **sparar** du genom att klicka på "diskett-ikonen" uppe till vänster i fönstret för *Tävlingsuppgifter* !

Stäng sedan fönstret.

4) Kontroller och banor.

Välj *Tävling* >> *Före tävling* >> *Kontroller och banor*

Antingen har du eller någon annan använt OCAD för själva banläggningen. Där kan man exportera informationen om banor och kontrollkoder till en fil. Filen kanske redan finns i datorn eller på din USB-sticka

Välj *Importera kontroller och banor* och leta rätt på XML-filen från OCAD-programmet

(Annars måste du manuellt registrera kontrollkoder och banor via menyalternativen

Registrera kontroller och *Registrera banor*.)

5) Registrera anmälningsklasser.

Välj *Tävling* >> *Före tävling* >> *Klasser*.

Om din tävling är en träningstävling har du sannolikt inte samma klassindelning som en nationell tävling (H21, D18, D12 osv). Det vanligaste kanske är, att du har en handfull klasser med samma namn som banorna (. Bana 1, Bana 2 osv.)

Du måste därför skapa dessa klasser själv.

Men först en annan sak som verkar vara nödvändig fastän jag inte begriper varför. Träningsävlingar brukar ju inte ha anmälningsavgifter, men OLA verkar kräva det för att fungera fullt ut. Därför ska vi **skapa en anmälningsavgift på 0 kr** innan vi går vidare:

Skapa en ny anmälningsavgift:

Välj *Registrera anmälningsklasser*, om du inte redan gjort det.

Under *Egenskap* för *Tillgängliga Basklasser* klickar du i rutan *Värde för Ordinarie Anmälningsavgift*.

Lägg till en *Möjlig Anmälningsavgift* som vi kallar "*Träning*" (Börja med att klicka på plustecknet under *Möjliga anmälningsavgifter*).

Sätt *Summa* till "0"

Sätt *Summaoperator* till "*Fast belopp*"

Sätt *Avgiftstyp* till "*Person*".

Spara genom att klicka på "disketten" !

Markera nu den nya avgiften "*Träning*", klicka sedan på högerpilen i föstrets mitt, så att avgiftsinformationen hamnar i kolumnen *Valda anmälningsavgifter*. Spara slutligen genom att klicka på OK-knappen nertill på skärmen.

Skapa nya anmälningsklasser:

Skapa nu en ny klass för varje bana. Namnen väljer du som du vill.

(Börja med att klicka på plustecknet under *Anmälningsklasser för aktuell tävling*.)

För varje bana är följande egenskaper nödvändiga:

BasklassId (börja vid 200 så de inte kolliderar med befintliga klasser)

Namn (kan vara samma som klass)

Klass

Klassgrupp (Välj "*Öppna motionsklasser*")

Ordinarie anmälningsavgift. (Välj den nyskapade avgiften "*Träning*".)

Spara efter varje ny klass du fyllt i egenskaperna för!

Då alla klasser är klara klickar du Ok i fönstrets nedre del så stängs det.

6) Parametrar för tävlingsklasser.

Välj *Tävling* >> *Före tävling* >> *Klasser* >> *Parametrar för tävlingsklasser*.

Ändra Startmetod för varje klass till "*Stämpel*" (i stället för "*Starttid*") eftersom man ju normalt tillämpar startstämpling på träningsorienteringar.

I övrigt behöver du inte ändra/komplettera något.

7) Knyta banor till klasser.

Slutligen knyter du nu var och en av dina banor till de klasser du skapat.

Välj *Tävling >> Före tävling >> Klasser >> Knyt banor till klasser*

En tabell med dina klasser i den vänstra kolumnen visar sig. I den högra "ban-kolumnen är det än så länge tomt.

Klicka i bankolumnen för din första klass. Om du nu importerat/registrerat dina banor korrekt visas ett nytt fönster med alla dina banor till vänster.

Klicka på rätt bana och kopiera över denna till fönstrets högra kolumn med "högerpilen". Bekräfta valet med "Ok-knappen"

Du är nu tillbaka i fönstret *Knyt banor till klasser* och ser att du parat ihop din första klass med en bana.

Fortsätt på samma sätt med övriga klasser.

Spara alla kopplingar genom att klicka på "disketten" överst till vänster i fönstret.

Nu har du skapat din tävling !! Avsluta OLA Klient.

Kommunikation mellan OLA och Sportident.

Viktigt är att i förväg kontrollera att OLA kan läsa informationen från SI-pinnar och SI-enheter.

Anslut en SI-masterenhet till en av datorns USB-portar.

Ett gott tecken är om datorn då ger ifrån sig en ljudsignal och det dyker upp något meddelande om att ny hårdvara hittats.

Starta programmet SI-Config.

Klicka på bilden av en datakontakt under menytexten *Program (settings)*

Om en lampa tänds på SI-mastern och du får en text på skärmen i "portrutan" så fungerar kommunikationen.

Anteckna följande information vilket underlättar om du i ett senare skede skulle få problem med den här kommunikationen:

- a)** Vilken av de fysiska USB-portarna du anslutit SI-enheten till. Rekommendationen är att du använder samma fysiska port varje gång. Tejpa gärna dit en liten märkt papperslapp eller liknande som markering.
- b)** Vilket virtuellt ("skenbart") portnummer datorn använder (Com1, Com2, Com3 ...?)
- c)** Vilken överföringshastighet som används (4800, 9600, 19200 ...?) bits/sek.

Dessa värden ska du sedan använda för att ansluta SI-mastern i OLA-programmet.

Avsluta programmet SI-Config.

Att använda OLA under träningstävling.

Att använda programmet under en träningstävling är ganska enkelt. Egentligen behöver man bara växla mellan tre skärmbilder (såvida inget börjar krångla)

1. Anslut SI-mastern till "rätt" fysisk USB-port

2. Starta OLA Klient.

*Om din tävling inte syns måste du välja Arkiv >> Öppna tävling och öppna listan över olika tävlingar i databasen och välja din tävling
Observera att om du bockar i rutan Öppna automatiskt vid programstart så öppnas den valda tävlingen automatiskt nästa gång OLA startas. Praktiskt !*

3. Registrera deltagare.

Välj *Tävling* >> *Under tävling* >> *Direktanmälningar* >> *Registrera direktanmälan*
Fönstret *Registrera direktanmälan* öppnas.

Lägg märke till den färgade cirkeln och texten högt upp i fönstret:

Röd färg = ingen kontakt.

Gul färg och texten "COM..." = kontakt med viss COM-port.

Grön färg = kommunikation upprättad.

Då programmet läser av SI-pinnen fylls *Bricknummer*, *Förening*, *Förnamn* och *Efternamn* i automatiskt.

Det enda du behöver göra är att välja vilken Klass deltagaren vill springa.

Om du får röd färg på cirkeln måste du klicka på den gula kontakt-ikonen nertill i fönstret och öppna Inställningar för COM-portar.

Välj rätt Funktion, Portnummer och Hastighet enligt de noteringar du gjorde vid testet med SI-config.

Klicka Lägg till och därefter Ok.

För att verkligen vara säker på att registreringen av anmälningar kommer att fungera rekommenderar jag att du testar med din egen SI-pinne för att se om du kan anmäla dig själv. Du kan alltid radera dig ur anmälningslistan efteråt.

Då du gjort detta klickar du *Spara ny* så förs löparen in under *Anmälda*.

Om deltagaren däremot kommer med en lånad SI-bricka måste du förstås manuellt ändra/fylla i allt utom bricknumret.

Då du sparar en deltagare så denne hamnar under Anmälda finns han/hon i systemet tills du uttryckligen gör en radering. Du kan alltså lugnt stänga det här fönstret för att göra andra saker och öppna det igen för att registrera ytterligare löpare.

4. Tidtagning.

Välj *Tävling* >> *Under tävling* >> *Tidtagning* >> *Brickinläsning Sportident*
för att registrera löparnas tider.

Det vanligaste är, att man INTE registrerar löparens målgång direkt i OLA. Vid målstämpling registreras alltid en målgångstid i löparens SI-pinne. Du behöver alltså inte känna någon stress att träningsdeltagaren direkt efter målstämpling måste läsa av sin pinne vid datorn. Så länge inte löparen tömt SI-pinnen igen, kan du läsa in kontrolltider och totaltid i OLA via SI-mastern.

5. Visa resultat.

Välj *Tävling* >> *Under tävling* >> *Resultatutskrift* >> *Utskrift av resultatlista*
I vänstra delen av fönstret syns de klasser där resultat finns tillgängliga. Flytta över (markera och klicka högerpil) till högra kolumnen den eller de klasser du vill visa, dvs. till *Resultatlista för klasser*
Klicka på "skrivar-ikonen" uppe till vänster och välj *Förhandsgranska*.
Klicka *Ok*.

6. Skriva ut slutresultat.

Då träningen är slutförd vill du säkert skriva ut samtliga resultat på ett eller annat sätt:

Om inte träningen är registrerad på Eventor rekommenderas de möjligheter som menyen under punkt 5 ovan erbjuder:

Då du flyttat över alla klasser till höger sida och klickat på "skrivar-ikonen", väljer du *Utskrift till skrivare*, om du vill ha resultaten i pappersform.

Du måste givetvis ha en skrivare ansluten till datorn då. Inställningar för utskriften görs genom att klicka på ikonen till höger om den förra, som liknar en uppslagen bok.

Väljer du i stället *Export till HTML-fil* skapar du en resultatlista som lämpar sig att presentera på Internet, t.ex. vår hemsida, eller i Resultatbanken.

Då du klickar *Ok* öppnas fönstret *Export till HTML-fil*.

Här måste du ge ett namn på filen. Lämpligen texten "Träningsresultat" plus ett datum. Skriv in filnamnet i avsedd ruta:

Lägg märke till vilken mapp programmet tänker spara filen i. Ändra vid behov genom att öppna mapp-listan.

Spara sedan genom att klicka på knappen *Export till HTML-fil*.

7. Avancerade utskrifter.

Mer avancerade utskriftsalternativ från OLA , som t.ex. att skriva ut sträcktider, hittar du om du väljer *Tävling >> Efter tävling >> Resultat*

Lycka till !!