I detta dokument har vi samlat information om hur en tävling genomförs när det gäller IT-relaterade frågor. I de delar det finns en bra dokumentation från SOFT eller annan hänvisas till den.

Eventor guider: http://eventor.orientering.se/Home/HelpAndSupport

OLA-manualer:
http://www.orientering.se/Arrangor/Dataochadministration/OLAtavlingsadministration/

Sportident: http://sportident.se/Programvaror.aspx

Denna manual har satts samman av Björn Östman och Bo Hermansson. Lämna synpunkter på innehållet till dem. Manualen uppdateras efterhand och senaste version finns tillgänglig på hemsidan. Ett exemplar av manualen finns även i pärmen som följer med servern. I den pärmen finns även utskrifter av övriga manualer som vi hänvisar till.

jonseredsostman@telia.com

bo.hermansson.jonsered@gmail.com

Innehåll

1. Övergripande matris IT- stöd ... 3
2. GMOK:s datorer och mappstruktur ... 4
3. Nätverk ... 5
3.1 Tävlingsnätverket ... 6
3.2 Switchar och kablar ... 6
3.3 Ändra datorns TCP/IP - inställningar ... 7
3.4 Visa datorns TCP/IP – inställningar ... 10
3.5 Kontrollera nätverksförbindelse ... 11
3.6 Brandvägg ... 13
3.7 Om skrivare i nätverket ... 13
3.8 Backup av extern MySQL – databas ... 14
3.9 Restore backup ... 18
3.10 Anslut OLA klient mot server ... 19
4. Planera tävling och förbereda tävling ... 21
4.1 Skapa tävling i Eventor ... 21
4.2 Lägg upp information på hemsidan ... 21
4.3 Skapa en dokumentmapp på serverdatorn ... 21
4.4 Importera tävling från Eventor till OLA ... 21
4.5 Kontrollera tävlingsuppgifterna, sätt nolltid ... 24
4.6 Importera banor från OCAD ... 25
4.7 Importera anmälningar från Eventor ... 26
4.8 Förbered lottning ... 26
4.9 Lottning ... 27
4.10 Publicera startlistan ... 27
4.11 Efteranmälda ... 28
4.12 Skriv ut startlistor ... 28
4.13 Förbered pärmen till direktanmälan ... 28
5. Sportident enheter ... 29
6. Liveresultat ... 30
6.1 Obasen ... 30
6.2 Emma-Klient ... 32
7. På tävlingen ... 36
7.1 Direktanmälan ... 36

7.2 Avläsning 36
7.3 Resultatutskrift 36
7.4 Speaker 36
7.5 Prisutdelning 36
8. Efter tävlingen 37
8.1 Resultat 37
8.2 Vägval – GPS 37
8.3 Tävlingsrapport 37
8.4 Fakturaunderlag 37

1. Övergripande matris IT- stöd

GMOK:s arrangemang ska hålla hög kvalitet. Det som ska göras ska göras på samma sätt vid alla typer av arrangemang. Samma system ska användas och så vidare. I bilden nedan visas vad som ska finnas på olika typer av arrangemang. Det som är markerat ska finnas och hanteras enligt instruktionerna i detta dokument. Om tävlingssekreteraren vill utöka med något moment går det givetvis bra men man får inte välja bort något.

	Tävlingssekreterare	Ansvarig direktanmälan	Nätverksansvarig	Resultatansvarig	Ansvari SI-enheter	Elektronisk tidtagning	SI-enheter på kontroller	OCAD-integration	OLA	Eventor/Anmälan och resultat	Extern databas	Liveresultat	Pappersresultat	Speaker	Direktanmälan	Kartutskrift	Opath/Annat	Arrangemansinfo på hemsidan
Nationell tävling	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
KM Sprintcup	X					X	X	X	X	X	X	X			X		X	X
Vårserien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Motions-OL	X					X	X	X	X		X				X		X	

2. GMOK:s datorer och mappstruktur

Klubben har två egna datorer som ska användas, en server och en resultatdator. De ska användas i ett enkelt nätverk för mindre arrangemang och som delar av ett större nätverk tillsammans med datorer från GOF på de större arrangemangen. Datorerna ska användas till det de är avsedda och konfigurerade för.

Serverdatorn används av tävlingssekreteraren för att skapa tävlingen i OLA och som server på tävlingsdagen. På datorn finns bland annat följande installerat

- OLA
- MySQL-server
- Administrationsverktyg för servern
- OCAD 10 CS
- SI-Config

Det är inte tillåtet att installera andra program utan att kolla med GMOK:s IT-grupp. Inställningarna på de olika programmen ska inte ändras.

Resultatdatorn används för att leverera liveresultat på tävlingsdagen. På den finns bland annat

- OLA
- MySQL-server
- Administrationsverktyg för servern
- Emma-Klient för liveresultat

När man arangerar en tävling ska databasen och tävlingen ges namn. Man ska även skapa mappar för dokument och backupfiler. Se till att alla namn innehåller tävlingens namn och datum. Mappar för dokument och backupfiler ska skapas på rätt ställe i serverns filstruktur.

Dokumentmappen läggs under Dokument/GMOK arrangemang/Tävlingens namn och datum.

Backupfilerna läggs under Dokument/GMOK backupfiler/Tävlingens namn och datum.

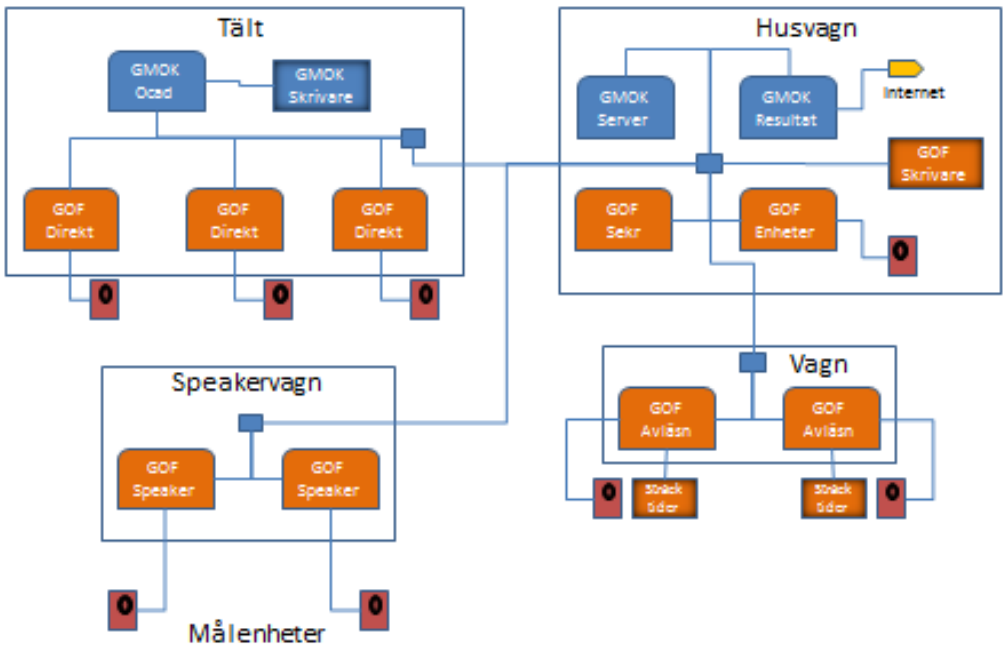
3. Nätverk

I bilderna nedan visas hur nätverk med klubbens två datorer ser ut.

Nätverk
Lokalt arrangemang



Nätverk
Nationellt arrangemang



Nätverkets uppgift är ju att

- se till att datorerna kan arbeta mot en och samma databas (som ligger i den dator som kallas ”server”). Det är ju viktigt att alla datorer är anslutna mot en enda databas och
- se till att utskrifter kan göras via nätverksanslutna skrivare.

När man endast använder två datorer i ett litet nätverk kopplas de till varandra med en nätverkskabel.

Vid större arrangemang ansluts alla datorer och skrivare till switchar via nätverksvägguttag i vagnarna. För t.ex. direktanmälan drar man ut en lång kabel från ett vägguttag i vagnen.
Om man där t.ex. har två datorer använder man sig av ytterligare en ”mini”-switch som gör att de båda datorerna kan dela samma kabel.

Man kan också använda extra ”mini”-switch inne i vagnen om man får brist på nätverksvägguttag.

3.1 Tävlingsnätverket

Datorerna i GOF/GMOK-nätverket kommunicerar via ett nätverksprotokoll som kallas TCP/IP. Ett grundkrav i ett sådant nätverk är att alla enheter (datorer, skrivare m.m.) har en unik IP-adress.

Tilldelning av IP-adresser i ett nätverk sker antingen automatiskt eller genom att man ställt in en ”fast” IP-adress på varje enhet. I GOF/GMOK-nätverket används ”fasta” IP-adresser.

Ett ganska vanligt fel är att någon ”råkat” ställa om IP-adressen till ”automatisk” i någon dator.

Eftersom det inte finns något som automatiskt tilldelar IP-adresser i nätverket så får det till följd att datorn tappar kontakten med resten av nätverket.

(Hur kan det funka hemma då med automatisk IP-adress? Jo där är man normalt ansluten till en router eller internet-leverantör som har tilldelat din dator en IP-adress.)

3.2 Switchar och kablar

Switch behövs om man ska koppla ihop fler än två nätverksenheter.

Har man t.ex. bara två datorer så räcker det med en kabel mellan dessa. Vän av ordning undrar då om inte en sådan kabel ska vara ”korsad”. Jo, egentligen men nyare nätverksutrustning anpassar sig automatiskt så det går bra med en vanlig nätverkskabel.

Om man ska ha fler än två enheter (t.ex. två datorer och en nätverksskrivare) kopplar man ihop dessa med en switch. GMOK har vid behov ett par egna switchar vid behov i förrådet.

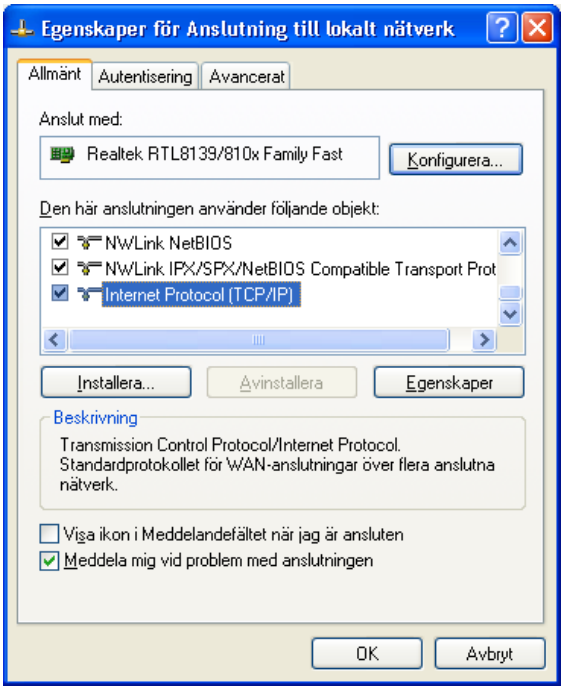
(Obs! Där finns även någon router och det är inte samma sak så ta rätt låda).

(Om du har två enheter som vägrar prata med varandra via kabel så kan du också koppla in dessa på en switch så eliminerar du felkällan att någon av dessa inte klarar att ”vända” signalen automatiskt)

Vanliga oskärmade nätverkskablar (UTP Cat 5e eller Cat6).

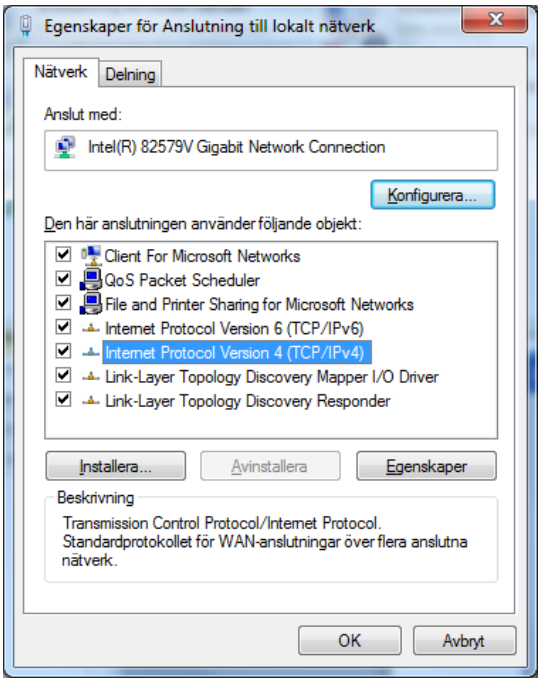
3.3 Ändra datorns TCP/IP - inställningar

Operativsystem Xp: Kontrollpanelen(klassiskt läge) – Nätverksanslutningar – Anslutning till lokalt nätverk – Egenskaper

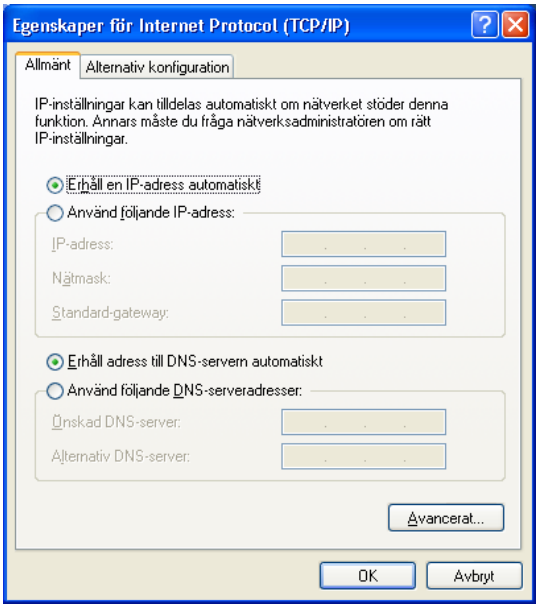


Markera Internet Protocol (TCP/IP) och välj Egenskaper

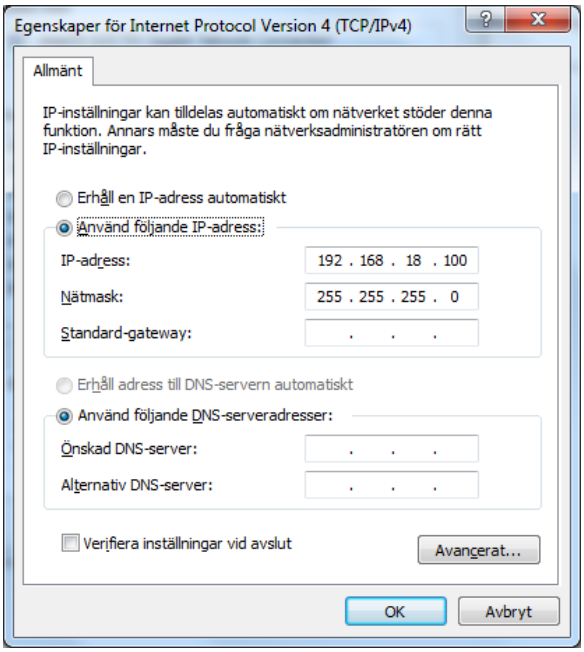
Operativsystem Win7: Kontrollpanelen(klassiskt läge) – Nätverks- och delningscenter – Ändra inställningar för nätverkskort - Anslutning till lokalt nätverk – Egenskaper



Markera Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) och välj Egenskaper



Se ovan hur det ser ut när datorn är inställd för att erhålla IP-adress automatiskt. Detta ska alltså ändras så att datorn får en ”fast” unik IP-adress (se nästa sida).



Se ovan exempel på en inställning av ”fast” IP-adress.

Hur väljer man då en lämplig ledig IP-adress ?

Jo, de tre första siffrorna i IP-adressen ska vara lika i hela det lokala nätverket.

Titta alltså i en annan dator för att se vad IP-adressen är inställd på och sätt de tre första siffrorna lika. T.ex. 192.168.18 (GMOK:s server har normalt 192.168.18.100)

Den sista siffran ska vara unik i nätverket. Om du inte vet vilken IP-adressen du kan använda måste du alltså själv ta reda på vilka IP-adresser som är lediga. T.ex. genom att inventera alla enheter på nätverket och sedan välja en ledig.

Nätmask i det lokala nätverket ska alltid ställas till 255.255.255.0

Välj sedan OK när du ändrat inställningen, och sedan har datorn en fast IP-adress.

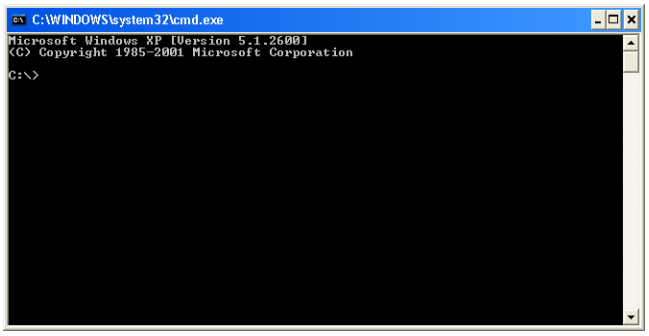
3.4 Visa datorns TCP/IP – inställningar

Ett snabbt sätt att visa datorns TCP/IP – inställningar (som funkar i både Xp och Win7) är kommandot DOS-kommandor IPConfig.

Öppna först en ”DOS kommandotolk” genom Start-Tillbehör eller Kör.. cmd

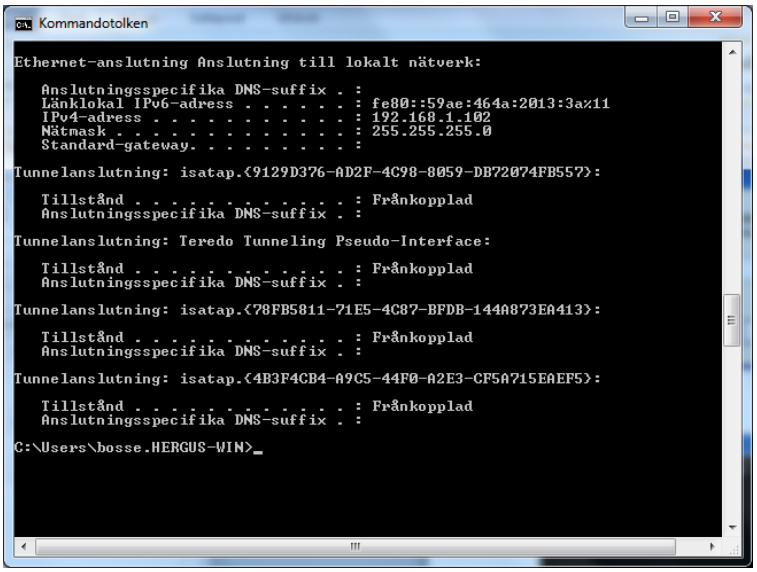


Då visas kommandotolken



Kommandot IPCONFIG visar info om datorns alla nätverksanslutningar. Titta efter ”Anslutning till lokalt nätverk” till skillnad från t.ex. ”Trådlös anslutning”.

T.ex. kan man nedan se att datorn har IP-adress 192.168.1.102 för kabelanslutningen till lokalt nätverk.



3.5 Kontrollera nätverksförbindelse

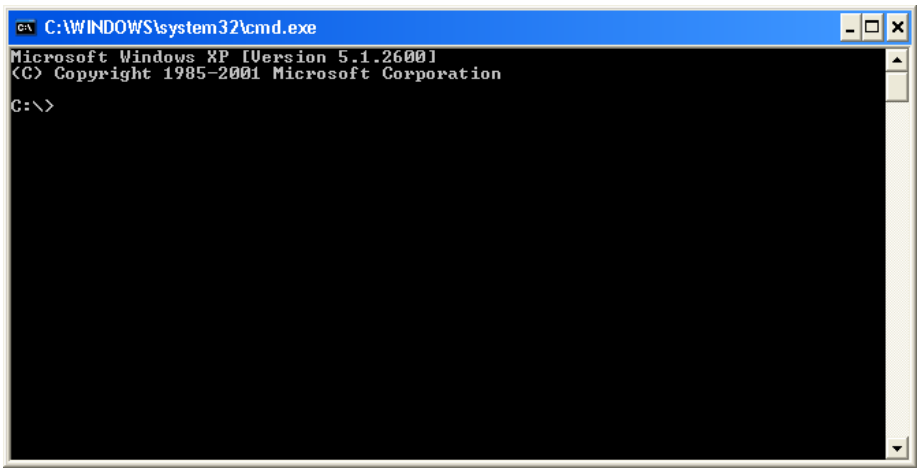
Om du är osäker på om två enheter på nätverket har kontakt med varandra så kan du snabbt testa detta m.h.a kommandot PING

Kommandot körs från en s.k. ”Kommandotolk” som du kan starta från t.ex.
Alla program-Tillbehör-Kommandotolk

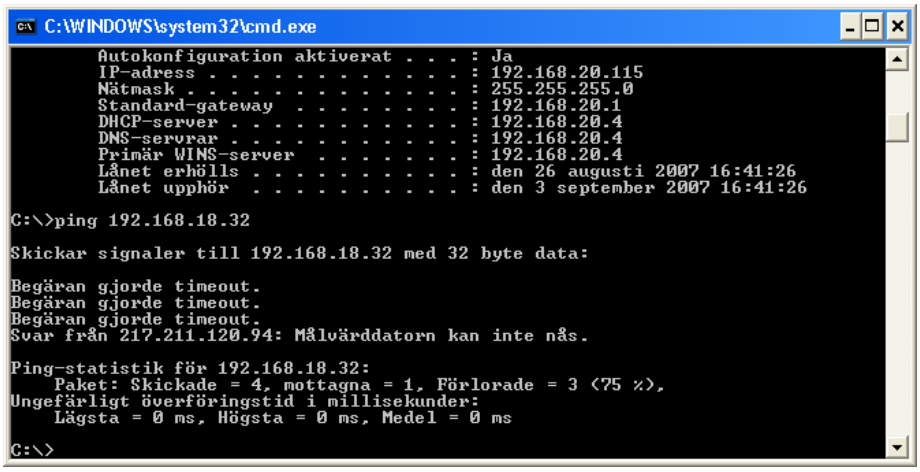
eller genom att välja Kör och sedan ange ”cmd” och sedan OK



Då visas kommandotolken

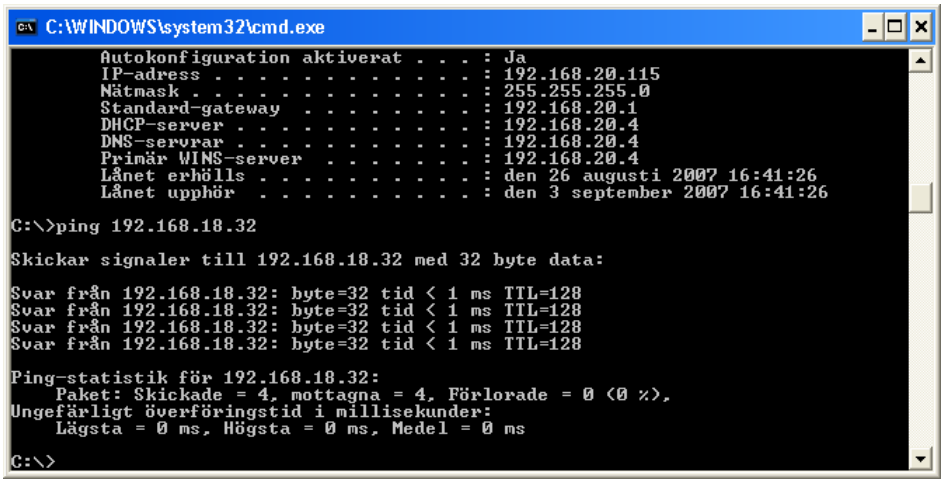


Skriv ping och IP-adressen för den enhet som du vill se om du har kontakt med:



I fallet ovan ser vi att ”Målvärddatorn kan inte nås”

Men i nedanstående fall så kan vi se att vi har en fungerande förbindelse.



Obs! I Windows 7 är Ping ”normalt” blockerad av brandväggen.

Se länken nedan hur man lägger till en regel i brandväggen för att tillåta Ping.

http://www.sysprobs.com/enable-ping-reply-windows-7

3.6 Brandvägg

Brandvägg är till för att stoppa oönskad nätverkstrafik. Observera att när OLA Server startas första gången ber Windows om tillstånd att få öppna en port som OLA Server lyssnar på.

Svara 'Ja' på detta annars kommer inte klienter att kunna ansluta till servern.

Om du har problem med att etablera kontakt mellan datorer kan du prova att stänga av Windows-brandvägg (eller annan brandvägg helt , om du har behörighet till det). Glöm inte att slå på brandväggen senare när du surfar mot Internet mm.

3.7 Om skrivare i nätverket

Skrivare i nätverket kan vara anslutna till en dator via USB eller direkt till nätverket. Om skrivaren är ansluten till nätverket måste dess IP-adress stämma med skrivarens inställning i Windows. Skrivarens IP-adress brukar sitta på en märktejp på skrivaren.

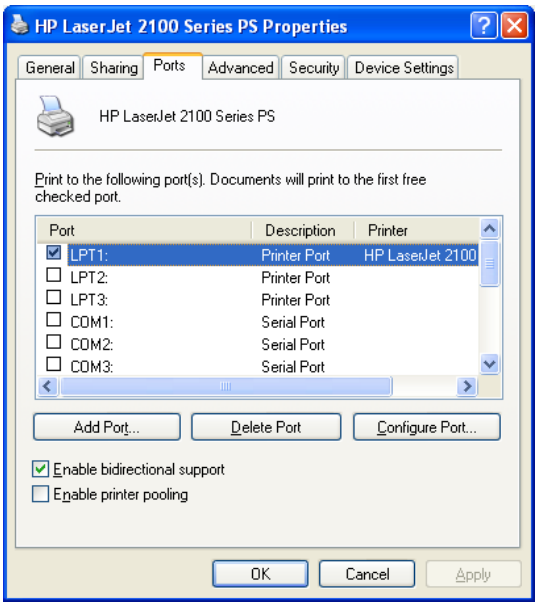
Inspektera den skrivare som du vill skriva ut på och notera

- Modell? T.ex. HP LaserJet …
- Hur är den ansluten? Direkt till din dator (parallellport) eller via nätverket ?

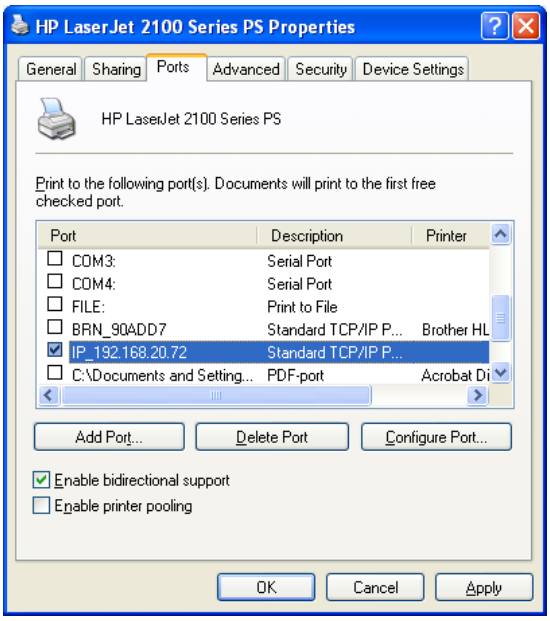
Försök att välja den skrivare som bäst motsvarar detta.

De drivrutiner och skrivarinställningar som finns i GOFs datorer är normalt OK och ska ej ändras. Det gäller bara att välja rätt skrivare.

Hur ser jag i skrivarens inställningar om den är direkt ansluten till datorn resp. nätverksansluten?



Ovan ser man inställning för en dator som är ansluten direkt till datorns skrivarport (parallell-port).



Ovan ser man inställning för en skrivare som är ansluten via nätverket (TCP/IP).

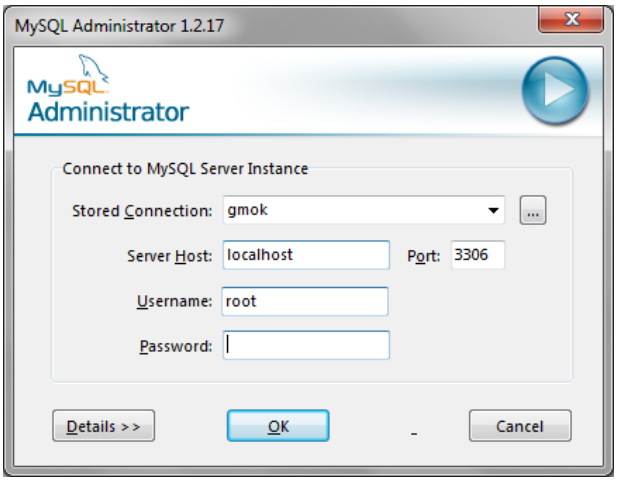
Här ser man också att skrivarens IP-adress är 192.168.20.72

3.8 Backup av extern MySQL – databas

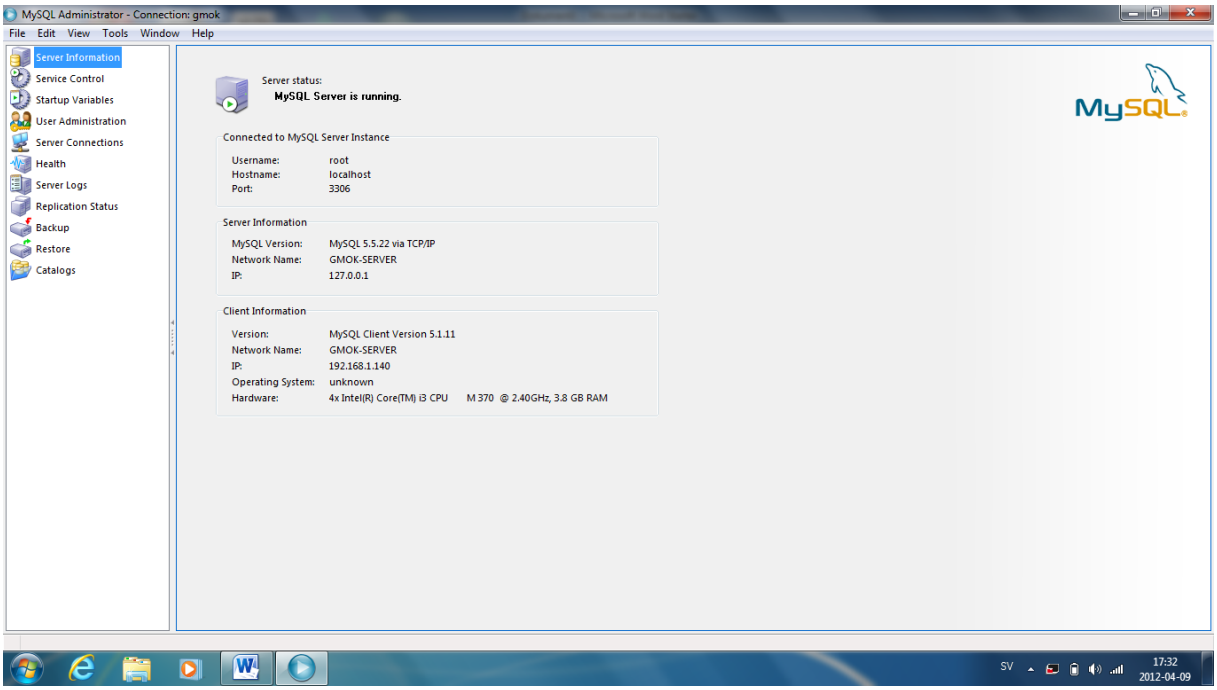
Här beskrivs hur man tar en backup med hjälp av MySQL Gui Tools (Administrator).

Börja med att skapa en mapp för backupfilen. Mappen döps till tävlingens namn och datum och läggs under mappen Dokument/GMOK backuppfiler

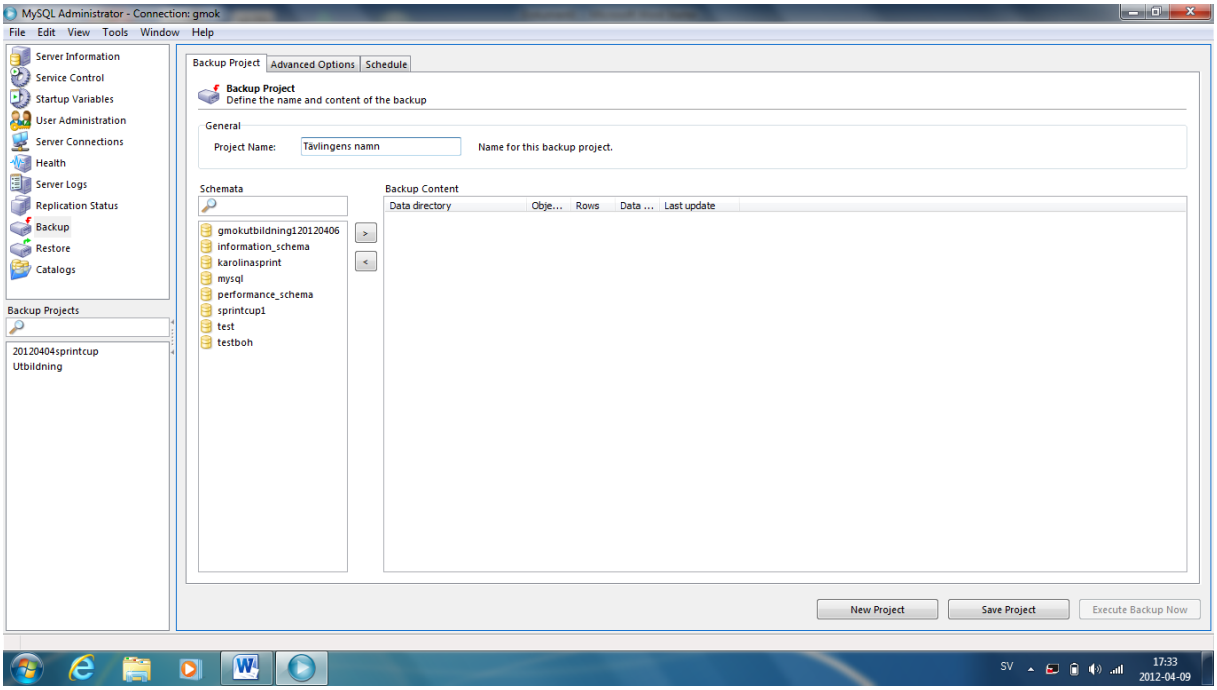
Starta verktyget som ligger på skrivbordet. I bilden nedan skriver du in lösenordet ”gmok”.



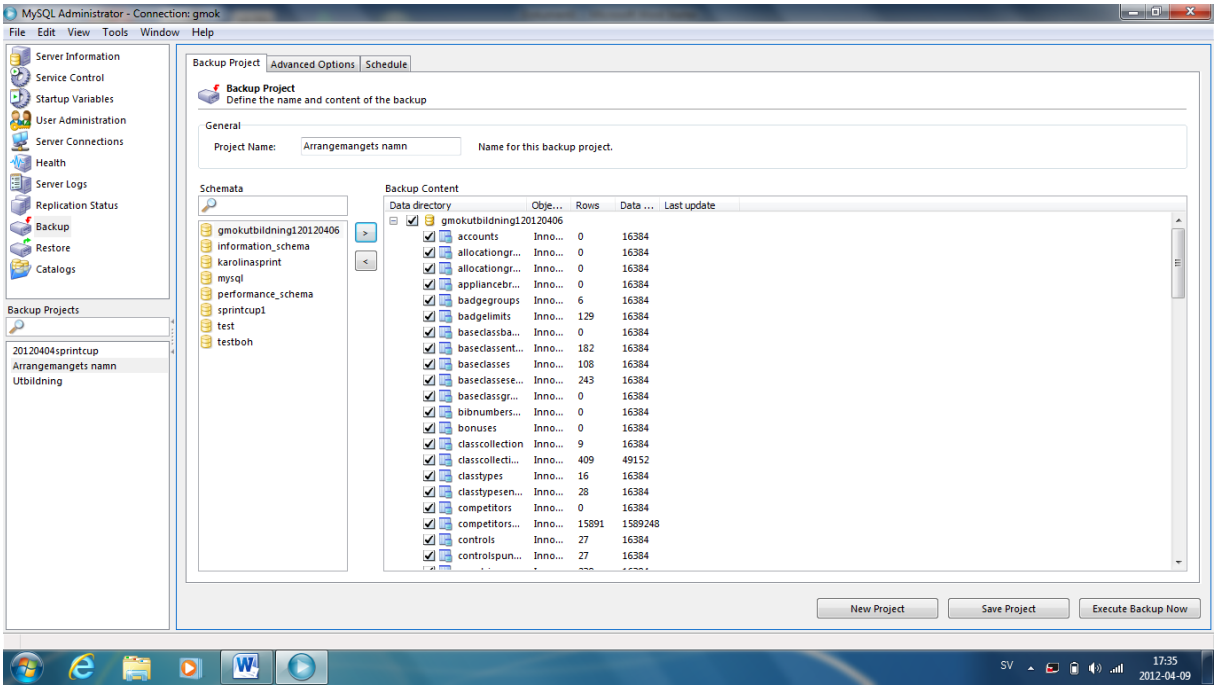
Du kommer då till en startsida där du väljer funktionen ”Backup”



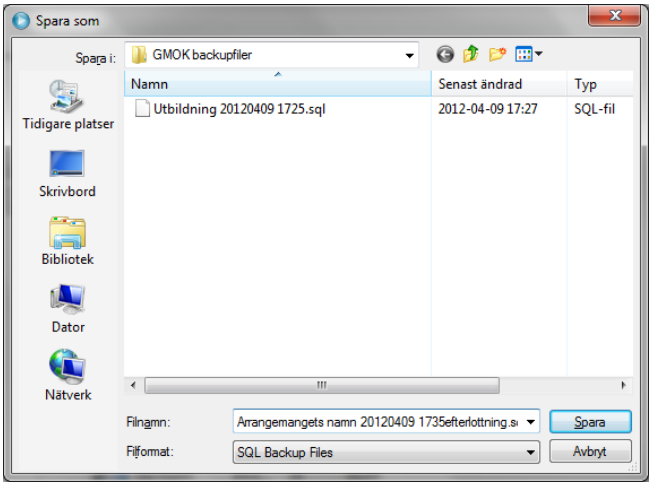
I denna bild väljer du först ”New project” och namnger projektet med tävlingens namn och årtal. Man kan inte använda å,ä eller ö. Markera den databas du vill ta backup på och flytta den till högra delen av bilden.



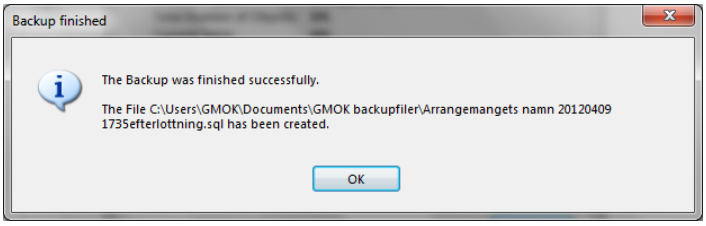
När det är klart så väljer du ”Execute Backup Now”



Du kommer till en bild där du var backupfilen ska sparas. Välj den katalog som du skapat för tävlingens backupfiler. Namnet på backupfilen blir Projektets namn + datum och klockslag följt av .sql. Det kan vara bra att mellan klockslaget och . sql skriva hur mycket man gjort i tävlingen, till exempel ”efter lottning”.

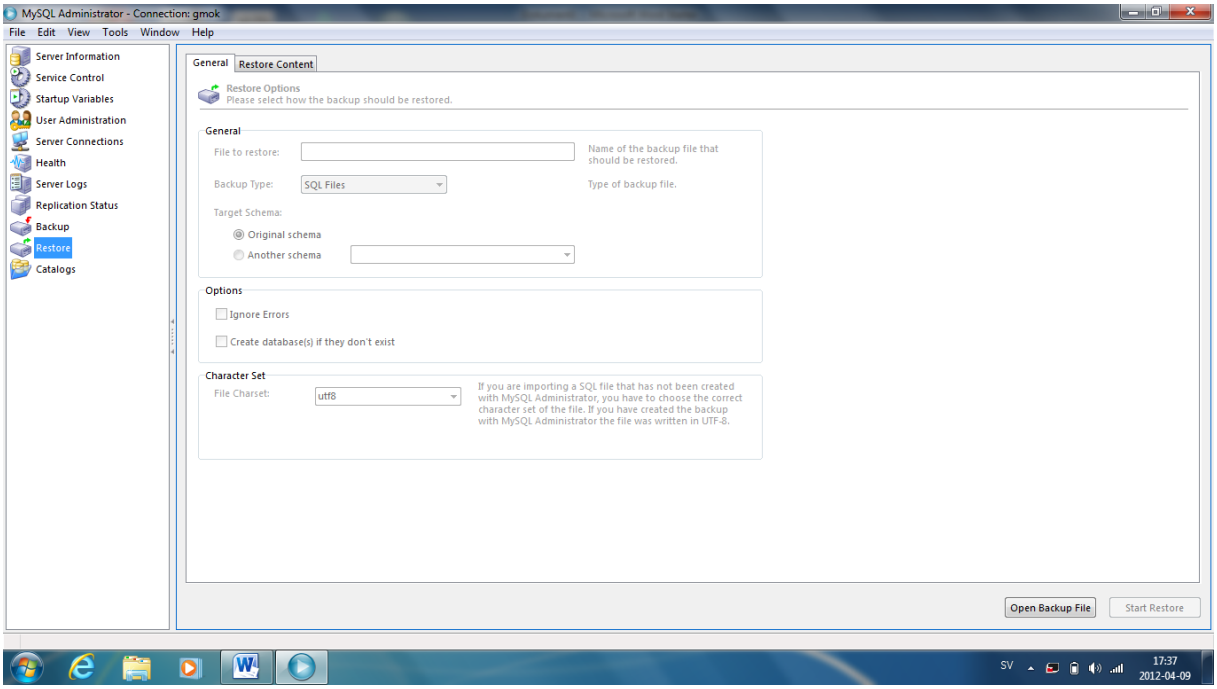


När backupen är klar får man en bekräftelse på det.

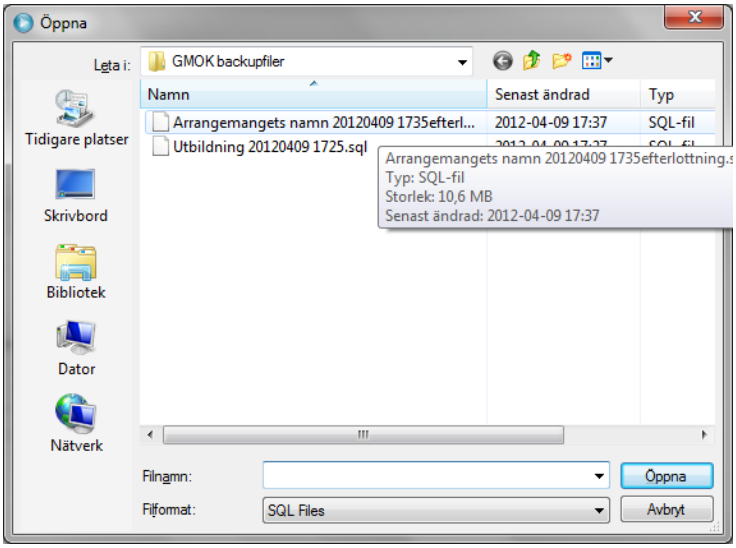


3.9 Restore backup

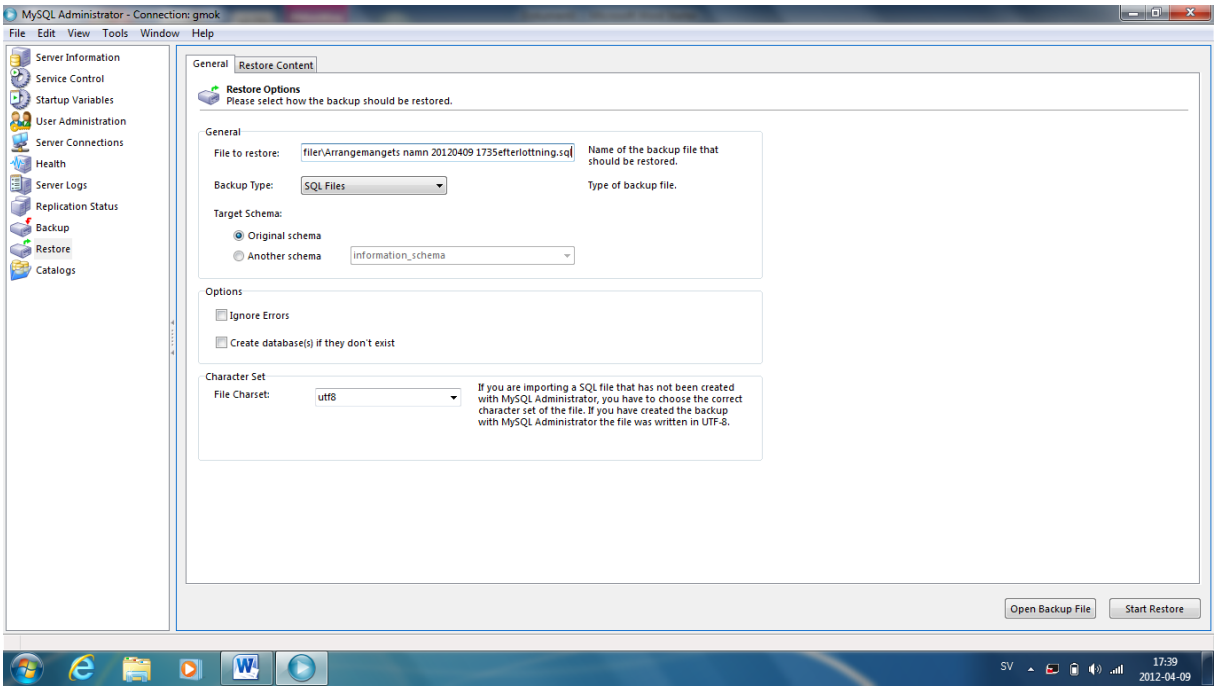
När man vill återskapa en tävling från backupfilen väljer man ”Restore” och ”Open Backup file”.



Peka ut den fil som ska användas och Öppna den.



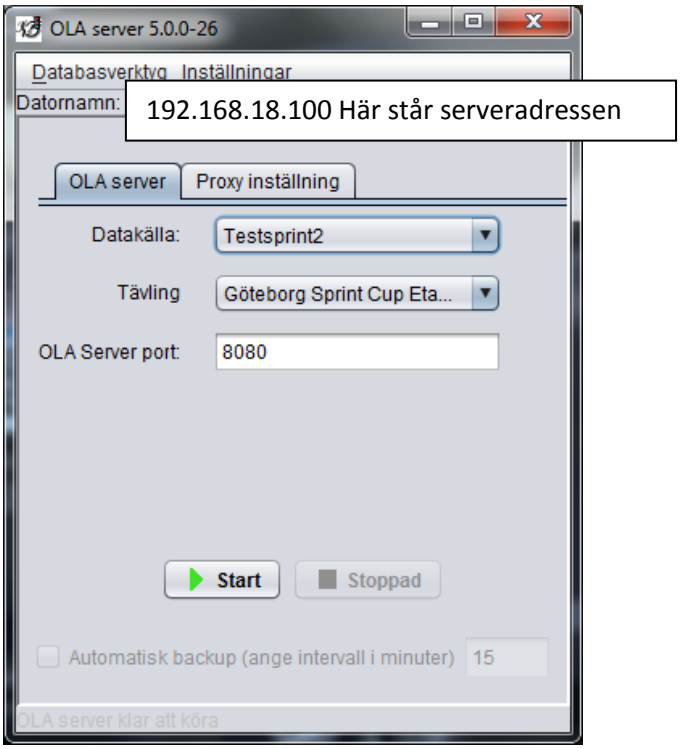
Backupfilen som ska återställas visas och du väljer ”Start Restore”.



3.10 Anslut OLA klient mot server

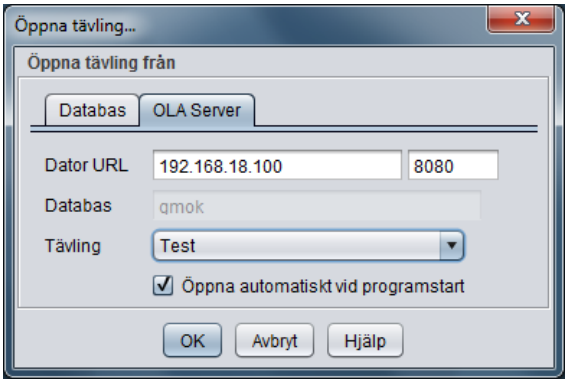
När nätverket fungerar kan vi ansluta OLA-klienterna i alla nätverkets datorer mot OLA-servern så att alla jobbar mot samma databas.

Börja med att starta servern på serverdatorn.



I OLA-klienterna väljer man ”Öppna tävling” och fliken ”OLA Server”

Mata in serverns IP-adress och tryck en gång på TAB eller klicka i nästa fält för att klienten ska kontrollera att servern finns. Om servern finns visas databasens namn och tillgängliga tävlingar.



Välj tävling om det finns flera tävlingar i databasen.

Markera ”Öppna automatiskt vid programstart” så slipper du göra om det om du råkar avsluta klienten.

4. Planera tävling och förbereda tävling

4.1 Skapa tävling i Eventor

Tävlingssekreteraren skapar tävlingen i Eventor. Detta bör göras så fort man betämt datum för ett arrangemang. Även lokala tävlingar som sprintcuper och KM ska läggas upp på Eventor. På Eventorssidan finns en bra guide över hur detta går till.

http://eventor.orientering.se/Documents/Guide_Eventor_-_Administrera_tavling.pdf

Du behöver behörighet som tävlingsadministratör för att skapa ett arrangemang och för att kunna importera en tävling till OLA. Om du inte har rätt behörighet kontaktar du Ulf Sundin som administrerar klubbens behörigheter.

4.2 Lägg upp information på hemsidan

Tävlingssekreteraren skapar ett arrangemang på hemsidan. I de flesta fall räcker det med att skapa länkar till informationen om arrangemanget som finns på Eventor. Eventuellt gör man mer reklam för arrangemanget på hemsida.

4.3 Skapa en dokumentmapp på serverdatorn

Du kommer att behöva hantera en del dokument och filer under arbetet med en tävling. Skapa en ny mapp för dessa filer på serverdatorn. Lägg den nya mappen under Dokument/GMOK arrangemang/…

Döp mappen med tävlingens namn och datum.

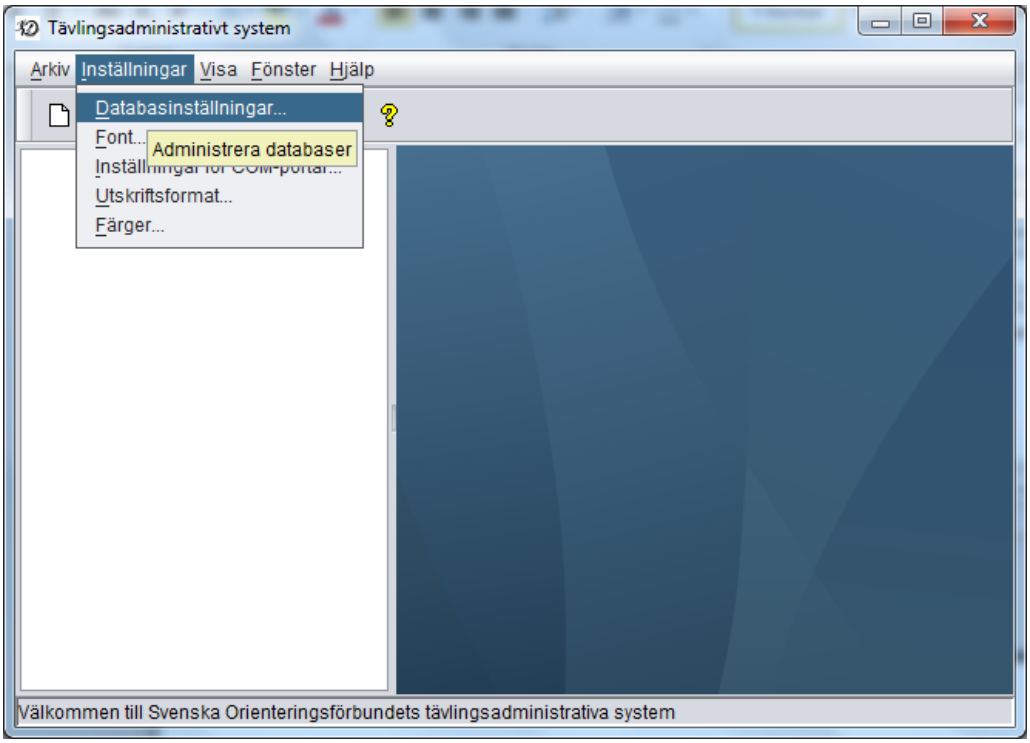
4.4 Importera tävling från Eventor till OLA

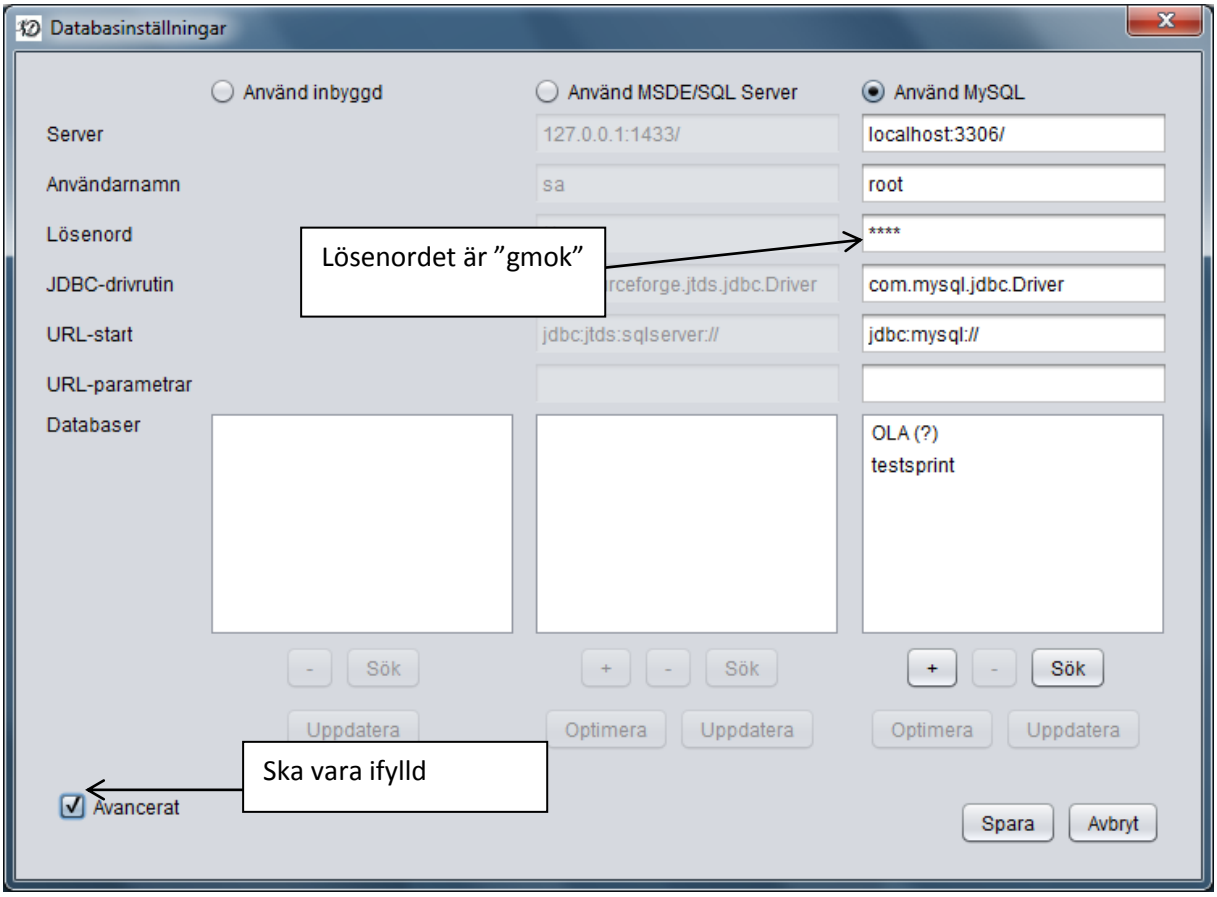
Så snart tävlingen är skapad i Eventor kan den importeras till servern.

På SOFT:s hemsida finns manualer för OLA.

http://orientering.se/Arrangor/Dataochadministration/OLAtavlingsadministration/

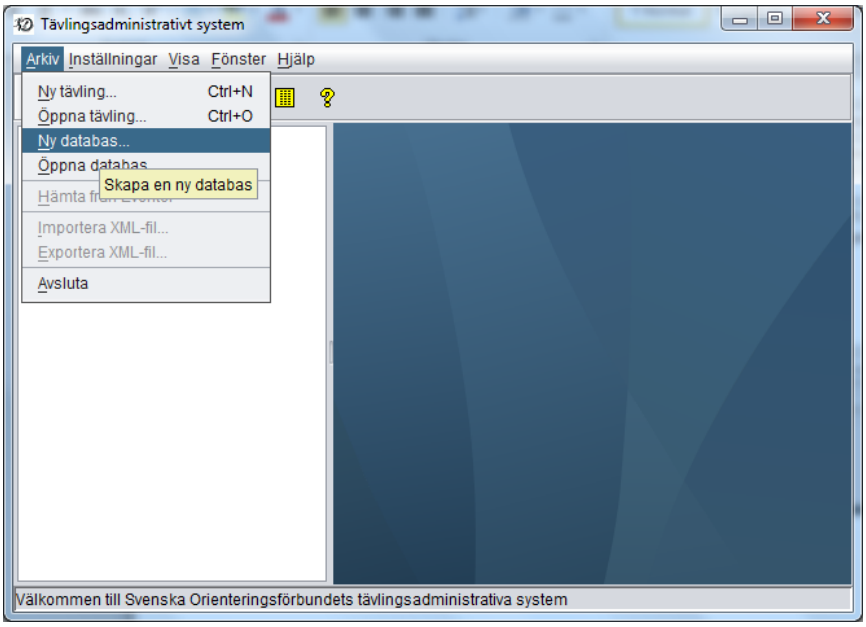
Starta OLA-klient på serverdatorn och kontrollera att inställningarna för servern är korrekta.



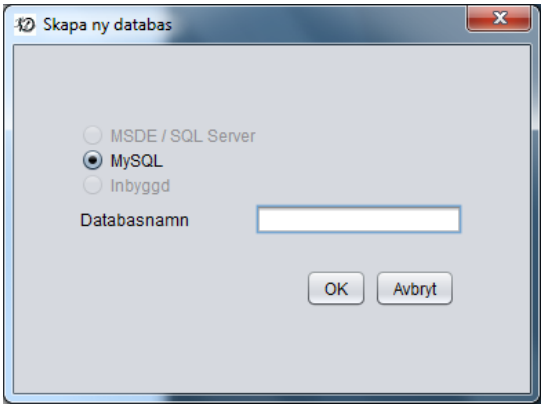


Inställningarna ska inte behöva ändras men kontrollera.

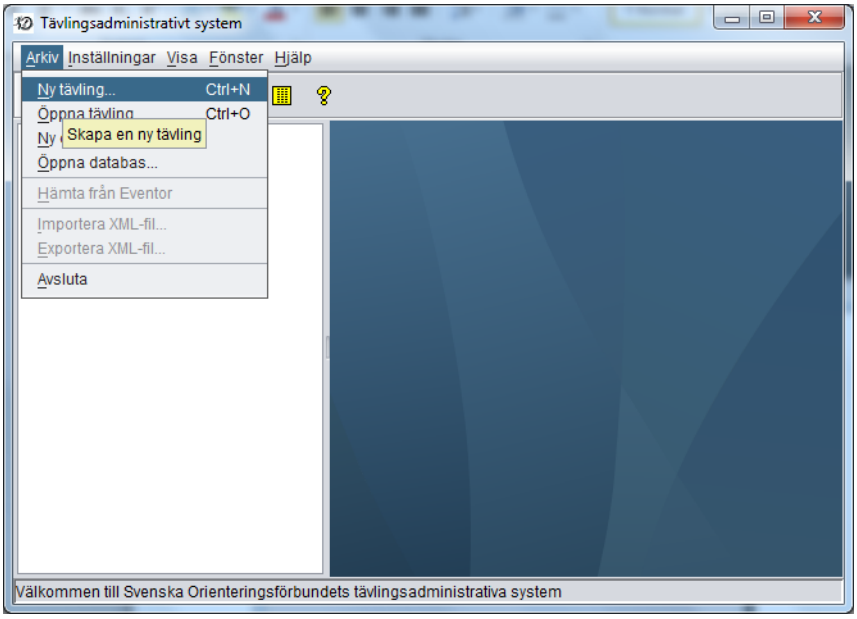
Se till att du har en bra internetuppkoppling. Skapa en ny databas.



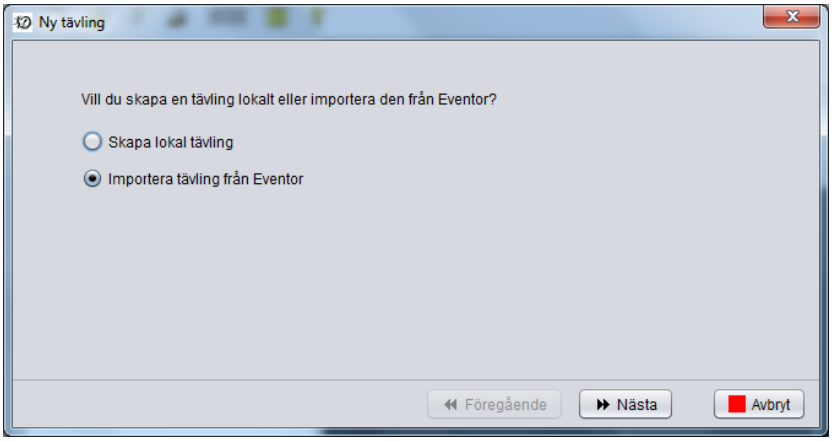
Ange namn på den nya databasen. Databasen ska anges med tävlingens namn och datum.



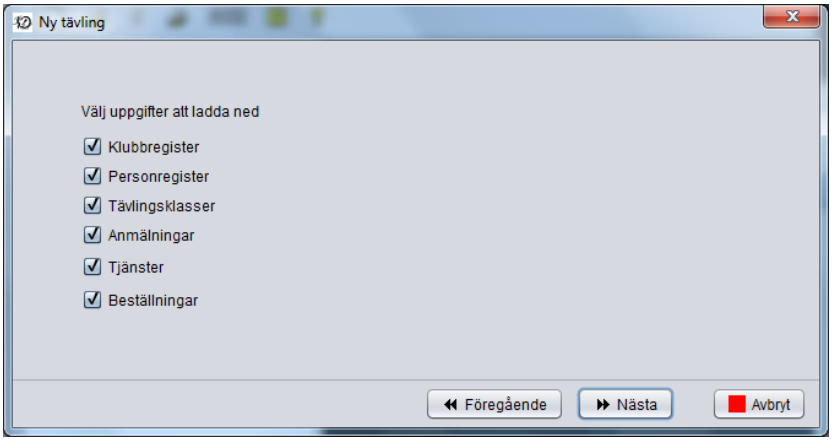
Välj att skapa en ny tävling.



Importera från Eventor.



Välj att importera allt så har du så uppdaterade uppgifter som möjligt. Det kan ta några minuter och oftast får man en del felmeddelande under importen, välj att fortsätta och ignorera meddelandena.



4.5 Kontrollera tävlingsuppgifterna, sätt nolltid

Efter importen kontrollerar man uppgifterna som importeras. Kolla särskilt att det blivit rätt tävlingsdatum och tid, att klasserna har rätt startavgift och att alla klasser finns med. Kolla även att klasserna har rätt klassgrupp (skilj tävlingsklasser från öppna klasser så att det blir möjligt att direktanmäla sig).

Uppgifterna om klasser hittas under *Tävling/Före tävling/Klasser/Registrera anmälningsklasser*.

Sätt tävlingens nolltid till minst en timme före första ordinarie startid. Nolltiden sätts i *Tävling/Före tävling/Tävlingsparametrar/Ändra tävlingsparametrar.*

Om man räknar med många efteranmälda kan nolltiden sättas mer än en timme innan första start.

Om någon startar före nolltiden blir tiderna helt felaktiga. (Vid natt-KM 2011 hade tävlingssekreteraren satt nolltiden till första startid. Deltagarna startstämplade och startpersonalen hade inte fått tydliga instruktioner om att inte släppa någon före första tid och trodde att det var OK.

De som kom i mål och hade startat före första tid fick helt felaktiga tider som behövde korrigeras i efterhand.)

När nolltiden inträffat kan man också testa målstämplingsenheter som är kopplade till speakerdatorerna och få vettiga resultat.

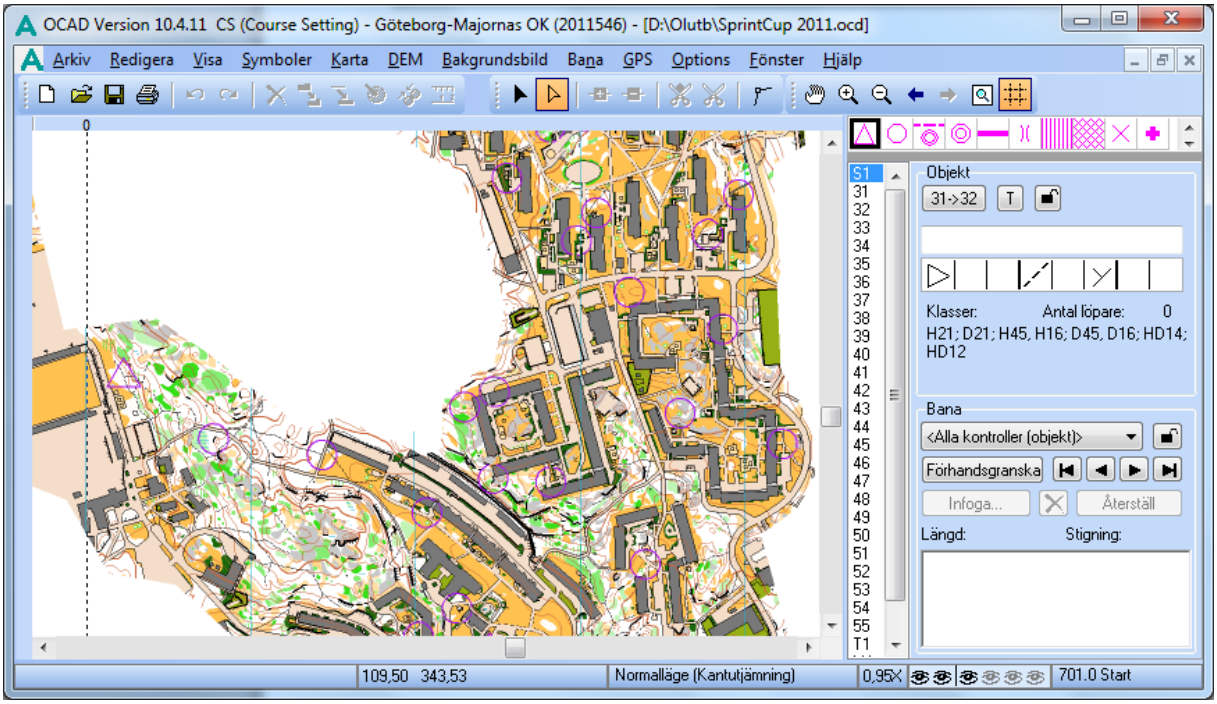
Kontrollera att det finns en avgift för hyra av SI-pinne. Detta gör man under menyvalet *Tävling/Före tävling/Beställningar/Skapa tjänster*

4.6 Importera banor från OCAD

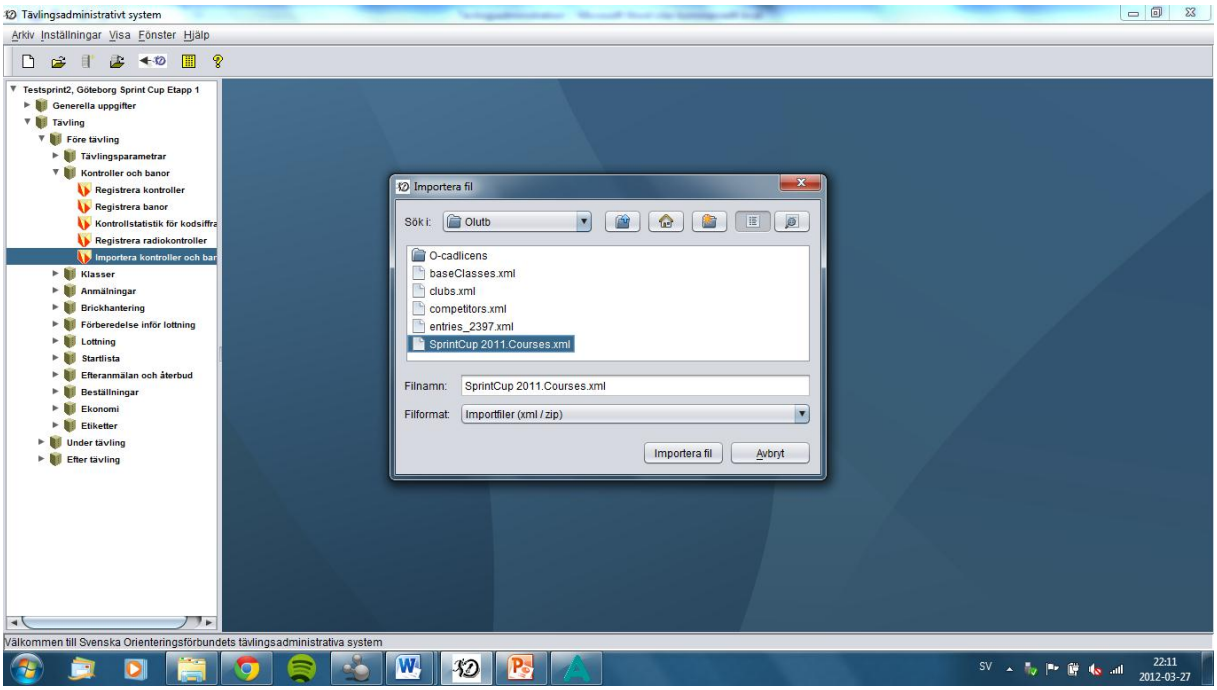
Börja med att skapa en mapp för tävlingens dokument och filer. Mappen kan läggas på skrivbordet för enkel åtkomst.

Tävlingssekreteraren behöver banfil och kartfil från banläggaren. Se till att få dem i god tid så du hinner fixa banorna i OLA. Spara filerna i den nya tävlingsmappen.

Öppna banfilen och kartfilen i OCAD. Välj *Bana/Exportera/Banor (XML)…*



Spara XML-filen i tävlingsmappen. Gå till OLA och importera XML-filen.



Kontrollera kontroller och banor som importerats. Om banläggaren har döpt banorna med klassnamn kan de kopplas automatiskt till rätt klass i tävlingen. Detta är dock sällan fallet och man måste koppla banan till klassen. Detta görs i OLA under menyvalet Tävling/Före tävling/Klasser/Knyt banor till klasser.

I vissa fall har banläggaren namngett banorna så att man inte förstår vilken klass de ska användas i. I så fall öppnar man banfilen i OCAD och kontrollerar mot namnen där så att klasserna får rätt banor.

4.7 Importera anmälningar från Eventor

När ordinarie anmälningstid gått ut ska anmälningarna importeras till databasen. Detta görs under menyn Tävling/Före tävling/Anmälningar/Hämta anmälningar.

Logga in på Eventor och samtliga anmälningar kommer att hämtas.

En del löpare anmäler sig via mail eller på annat sätt. Dessa anmälningar måste registreras manuellt med funktionen Tävling/Före tävling/Anmälningar/Registrera anmälningar.

4.8 Förbered lottning

När man hämtat in de ordinarie anmälningarna är det dags att förbereda lottningen. Banorna måste vara knutna till klasserna för att detta ska fungera. Börja med att bestämma startdjupet på tävlingen. Normalt är det den största klassen som styr startdjupet men om banläggaren använder samma bana

till flera klasser kan det bli en sådan gemensam bana som styr. I menyn Tävling/Före Tävling/Förberedelse inför lottning/Fördela startider finns ett redskap för att fördela tiderna.

Klasserna visas per bana och man kan se hur länge starten kommer att pågå i de olika klasserna.

Försök även att tänka på följande när startider fördelas.

- Om flera klasser har samma bana kan de starta växelvis.
- Försök att utnyttja hela startdjupet så att det inte bara är en klass som startar i slutet av tävlingen.
- De äldsta klasserna har ofta rätt långa tider och de bör därför inte starta allt för sent.
- Även de yngsta ungdomsklasser bör starta någorlunda tidigt så att det inte blir tomt i skogen när de springer.
- Försök se till att det är jämnt antal löpare som startar varje minut. Detta underlättar för startpersonalen.
- Försök se till så att löpare med samma förstakontroll inte startar samtidigt. Om banläggaren varit snål med förstakontroller kan dock detta bli svårt. Återkoppla i så fall till banläggaren
- Skapa utrymme för efteranmälda löpare. Kola vilka klasser som normalt har många efteranmälda (gubbklasserna och H21 brukar det vara).

4.9 Lottning

När du är nöjd med fördelningen av startider är det dags att lotta klasserna. Gå till Tävling/Före Tävling/Lottning/Startlottning. Markera alla klasser och flytta dem till höger del av bilden. När detta är klart kan man kolla hur startlistorna ser ut.

Ofta har man som tävlingssekreterare fått ett antal önskemål om startider. Föräldrar som vill starta med så stort mellanrum som möjligt så att de inte springer samtidigt osv. Man bör underlätta för deltagare och tillgodose deras önskemål så långt det är möjligt.

Flytta upp eller ner löpare med hjälp av funktionen Tävling/Före Tävling/Lottning/Manuell startlista.

När lottningen är klar är det bra att ta en backup.

4.10 Publicera startlistan

Startlistan laddas upp till Eventor från Tävling/Före Tävling/Startlista/Ladda upp startlista.

Skapa en länk till startlistan på Eventor från GMOK:s hemsida med arrangemangsinformation.

När startlistan är publicerad ska man inte ändra några startider. Om man trasslar till det och av misstag lottar om kan tävlingen återställas med hjälp av backupen.

4.11 Efteranmälda

Efteranmälda hämtas på samma sätt som ordinarie anmälningar. Även här behöver man kunna lägga till efteranmälda manuellt. Tävling/Före tävling/Efteranmälningar och återbud.

Se till att de efteranmälda hamnar först eller sist i startlistan beroende på vad som bestämts för tävlingen. Kvällstävling och nattävling brukar innebära att efteranmälda startar sist.

Efteranmälda lägger sig klubbvis i startlistan. Se till att efteranmälda från samma klubb inte startar efter varandra genom att flytta dem med hjälp av funktionen Tävling/Före Tävling/Lottning/Manuell startlista.

Ladda upp en ny startlista.

4.12 Skriv ut startlistor

När de efteranmälda är på ålats ska startlistor skrivas ut. Stäm av behovet med övriga funktionärer så att listor kan skrivas ut dagen innan tävlingen.

- Kontrollera med startpersonalen vad de behöver, hur många startbord de ska ha osv. Skriv ut minutlistor efter deras instruktioner och även klassvisa startlistor som kan sättas upp vid starten.
- Klassvisa startlistor ska sättas upp på arenan.
- Speakern vill ofta ha listor på de klasser som de ska följa särskilt. Listor behövs även till de som sitter på radiokontroller.
- Om det är ett större arrangemang kan presslistor och listor till ledare vara bra att ha.

4.13 Förbered pärmen till direktanmälan

Vid direktanmälan ska det finnas en pärm med information om banorna. Se till att följande finns i pärmen.

- Sammanställning av tillgängliga banor med uppgift om längd och svårighetsgrad.
- Kostnad för bana och hyra av SI-pinne.
- Beskrivning av de olika svårighetsgraderna
- Ett exemplar av varje bana.

Skriv ut sammanställningar av tillgängliga banor som kan sättas upp på arenan och vid direktanmälan.

5. Sportident enheter

Enheterna ska kontrolleras innan tävling så at de är rätt programmerade. På större arrangeman är en person särskilt utpekad som ansvarig för detta.

För mindre arrangemang som genomförs med ett av IP-skogens träningspaket räcker det oftast att ställa tiden i enheterna med Timemastern. I detta dokument beskriver vi endast hur det går till. I övrigt hänvisas till Sportident: http://sportident.se/Programvaror.aspx

Synkronisera alla stationer med hjälp av SI-Mastern

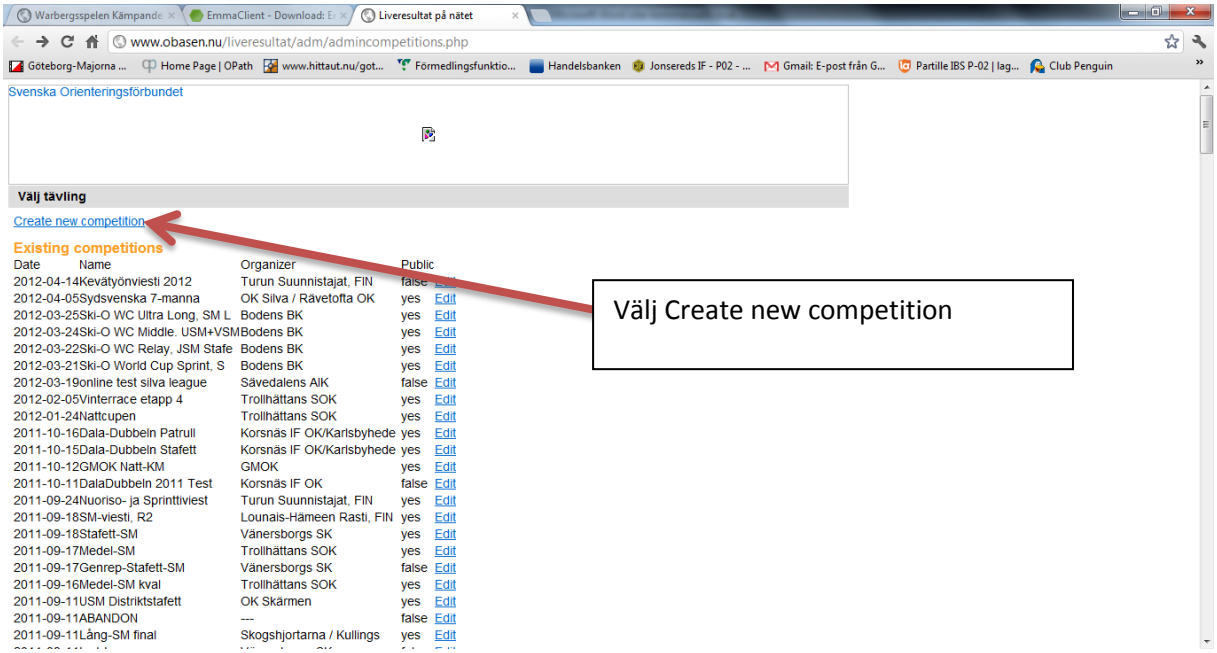
- Lägg alla stationer (även töm, start och mål) vid sidan om varandra
- Stämpla med den lila Service-OFF brickan i SI-Mastern 2ggr så att TimeMa visas i displayen. *Stämpla 2ggr gäller om Si-Mastern är avstängd, annars stämplar du tills du ser TimeMa i displayen.*
- Lägg SI-Mastern ovanpå den första stationen som ska synkas med programmeringsstaven igenom båda hålen.
- Vänta några sekunder tills den piper. *OBS! Det går snabbare om stationerna redan är igång.*
- Flytta SI-Mastern till nästa station
- När alla är synkade, lägg de vid sidan om varandra med displayen uppåt och kontrollera att klockorna går lika.

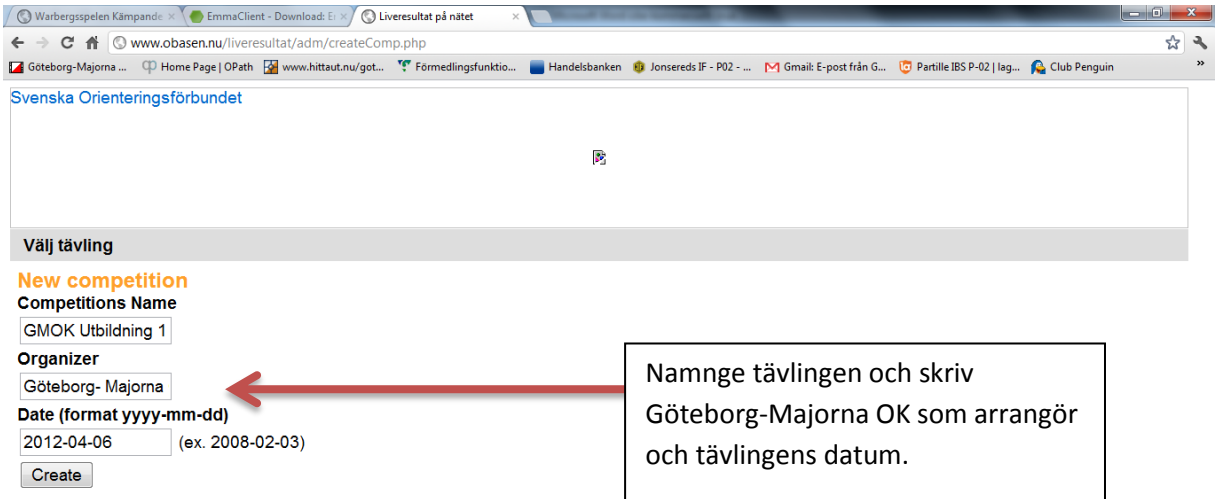
6. Liveresultat

6.1 Obasen

Börja med att skapa tävlingen på Obasens sida för liveresultat. Adressen dit är:

http://www.obasen.nu/liveresultat/adm/admincompetitions.php

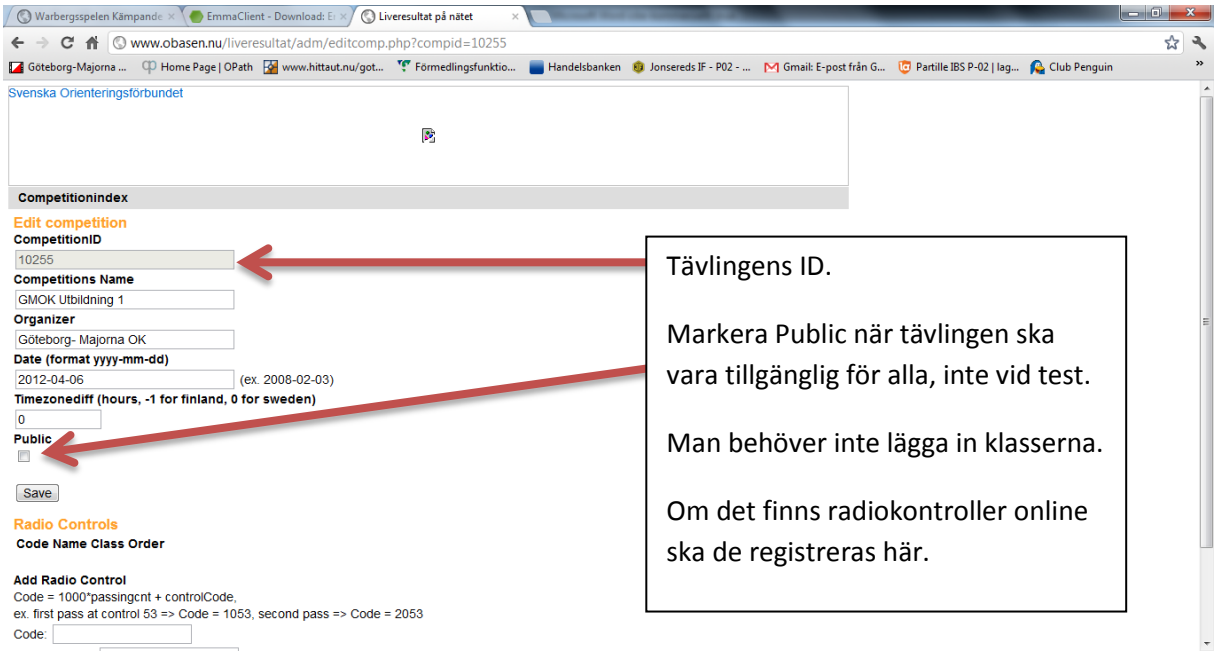




Namnge tävlingen och skriv Göteborg-Majorna OK som arrangör och tävlingens datum.

Välj Create

Tävlingen kommer nu att visas i listan. Tävlingarna sorteras i datumordning. I Kolumnen ”Public” står det ”False” och det innebär att tävlingen bara syns på administrationssidan. Man hittar den alltså inte på Obasens sida med Livereultat. Men det går bra att testa ändå. För tävlingar som ska sändas live måste man ändra till värde för ”Public”. Man måste även veta vilket id tävlingen fått. Välj ”Edit” och följande bild visas.



Tävlingens ID.

Markera Public när tävlingen ska vara tillgänglig för alla, inte vid test.

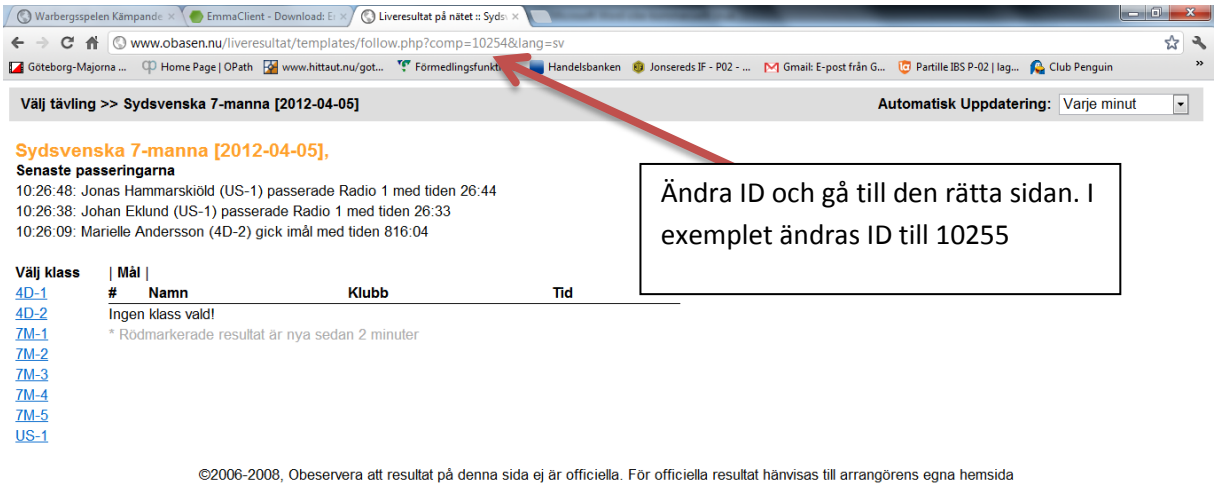
Man behöver inte lägga in klasserna.

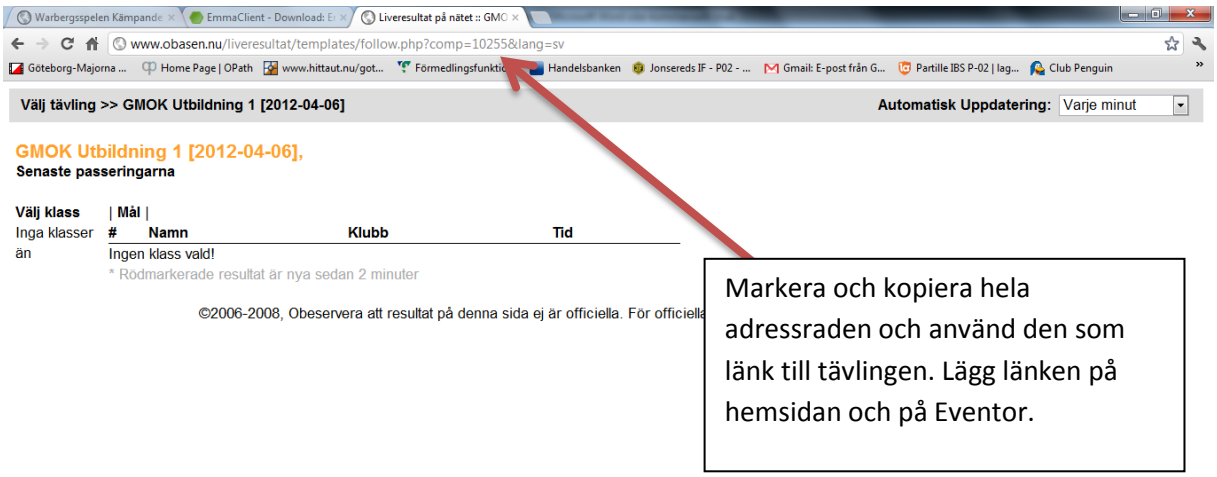
Om det finns radiokontroller online ska de registreras här.

Nu finns tävlingen på Obasen. Om den är ”Public” finns den med bland tävlingarna på sidan

http://www.obasen.nu/liveresultat/ Man kommer till resultaten genom att klicka på tävlingens namn.

Om du vill kolla på tävlingen innan den är ”Public” eller vid test hittar man tävlingen genom att välja en annan tävling, vilken som helst och i adressfältet för den tävlingen ändra ID.



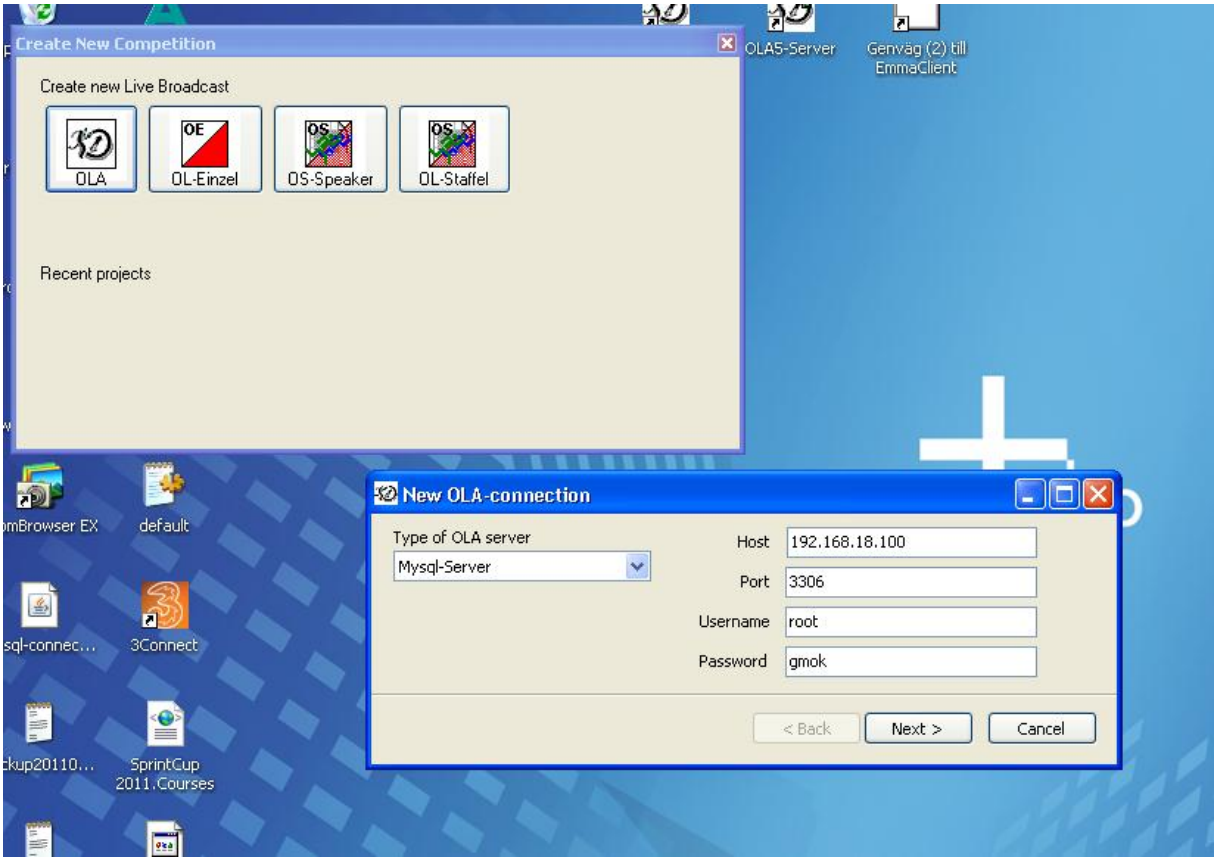


Allt som står ovan kan förberedas innan tävlingen.

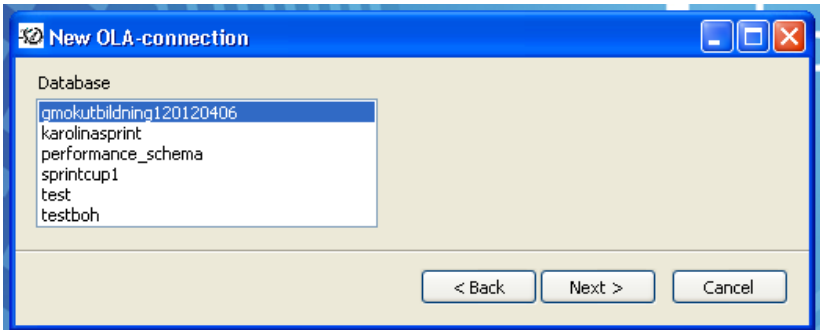
6.2 Emma-Klient

På tävlingsdagen ska man koppla upp sig mot Obasen så att resultaten kan levereras. Se till att GMOK:s resultatdator är inkopplad på nätverket och har en internetåtkomst via ett trådlöst nätverk.

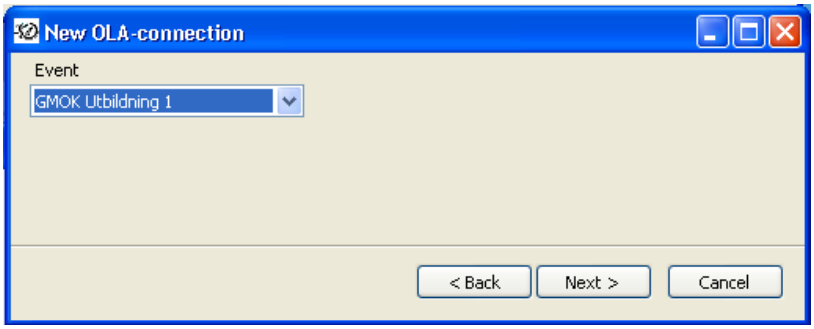
Starta Emma klient på resultatdatorn. Välj Kör. Välj OLA och fyll i enligt bilden nedan.

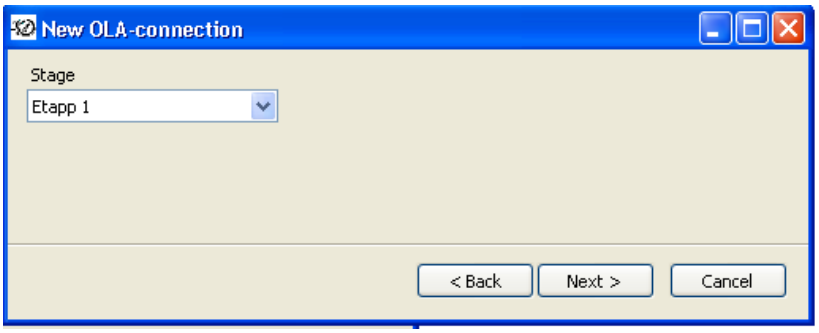


Välj Databas

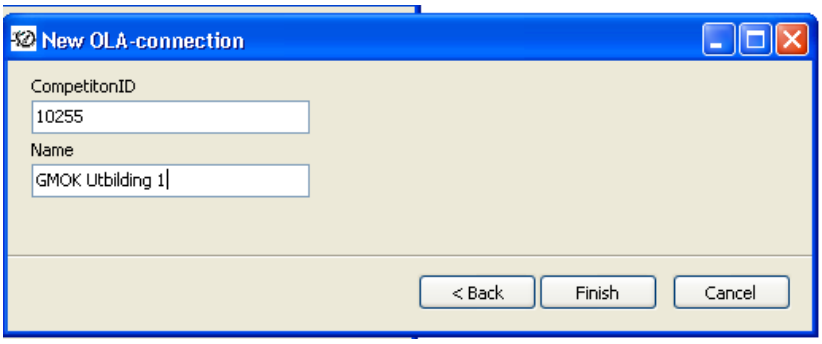


Välj tävling och etapp

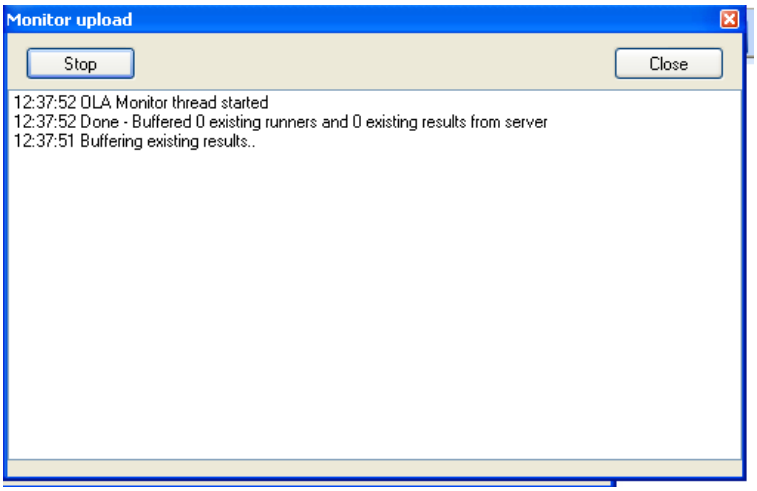




Fyll i tävlingens ID som du fått på Obasen. Fyll i tävlingens namn.



När detta är klart väljer man att starta sändningen. I bilden nedan visas hur det ser ut innan det kommit några resultat. Efterhand fylls bilden på med den information som skickas iväg. Klasser skapas automatiskt på sidan för resultat efterhand som de kommer resultat i dem.


Monitor upload
Stop
Close
12:37:52 OLA Monitor thread started
12:37:52 Done - Buffered 0 existing runners and 0 existing results from server
12:37:51 Buffering existing results..

7. På tävlingen

7.1 Direktanmälan

7.2 Avläsning

7.3 Resultatutskrift

7.4 Speaker

7.5 Prisutdelning

8. Efter tävlingen

8.1 Resultat

8.2 Vägval – GPS

8.3 Tävlingsrapport

8.4 Fakturaunderlag