

Startguide, stafettävling

Baserad på OLA 5.0.0-26

<i>Dokumentversion:</i>	<i>20120131</i>
<i>Författare:</i>	<i>Oskar Berg, Halmstad Henrik Bengtsson, SOFT Niklas Wrane, SOFT</i>
<i>Redigering och layout:</i>	<i>Niklas Wrane, SOFT</i>

Innehållsförteckning

Komma igång.....	3
Installation.....	3
Databasinställningar (<i>gäller endast om du inte vill använda den interna databasen</i>)	3
Skapa tävling.....	3
1. Skapa lokal tävling	3
2. Importera tävling från Eventor.....	4
Dolda menyer	4
Testkör import från Eventor.....	4
Före tävling.....	5
Avgifter	5
Slå ihop klasser	5
Gafflingar	5
Startlista	6
Öppna banor.....	6
Tävlings-PM	6
Under tävling.....	7
Avläsning av brickor.....	7
Ändringar	7
Öppna banor, ändringar	8
Omstart.....	8
Kvar i skogen.....	8
Efter tävling	9
Resultat.....	9
Tävlingsrapport.....	9
Winsplits	9
Ekonomi.....	9

Komma igång

Installation

- Först behöver du ta beslut om du ska använda den inbyggda databasen, H2, eller använda en extern databas.
 - Använder du den interna databasen, vilket rekommenderas för en normal tävling, kan du hoppa vidare till avsnitt **Skapa tävling** nedan.
 - Externa databaser som programmet stöder är MySQL, MSDE eller MS SQL Server. För instruktioner om MySQL-installation, se separat dokument. För MSDE/MS SQL Server finns f.n. ingen anvisning.
- På servern och klienterna: Installera OLA. Vill du använda dig av funktionen "Webstart" behövs inte OLA installeras på klienterna, däremot behövs JRE installeras. JRE för Windows följer med i OLA-installationen och kan hämtas till klientdatorn via OLA Server.

Installationen är enkel. Dubbelklicka på den nedladdade msi-filen och klicka på Next.

Databasinställningar *(gäller endast om du inte vill använda den interna databasen)*

Börja med att under Inställningar/Databasinställningar välja vilken databasmodell du ska använda. Denna startguide kan användas oavsett vilken modell som väljs.

Skapa tävling

Det finns två alternativ när du vill skapa en tävling:

1. Skapa lokal tävling
2. Importera tävling från Eventor

Arkiv/Ny tävling tar dig till valet att skapa tävling. Finns tävlingen i Eventor väljer du det alternativet, annars skapar du en lokal tävling.

1. Skapa lokal tävling

Om du väljer att skapa en lokal tävling anger du tävlingsnamn, tävlingsform, tävlingstyp, startdatum samt slutdatum. Om den inbyggda databasen är vald laddas klubbar och personer in i databasen som standard. Om någon annan databastyp är vald görs detta manuellt senare.

Fyll i tävlingsparametrar. Glöm inte att ställa in etappens nolldid, som ska vara så att ingen löpare startar före denna tid men att alla löpare samtidigt ska komma i mål inom 12 timmar efter denna tid. Om du inte använder den inbyggda databasen behöver du importera eller registrera klubbarna innan det går att genomföra uppdateringen. Vissa uppgifter kan du inte lägga in förrän förenings- och personregistren är importerade.

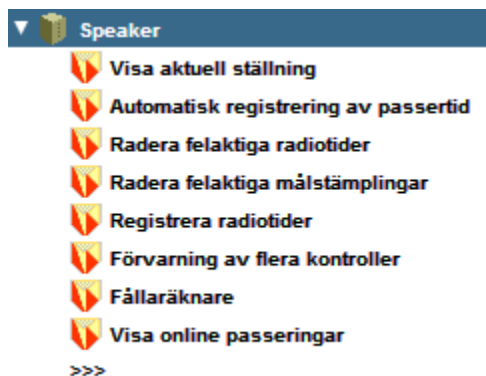
2. Importera tävling från Eventor

Om du väljer att importera tävling från Eventor anger du ditt användarnamn och lösenord till Eventor. Därefter listas de tävlingar som du har tillgång till. Välj vilken tävling du vill ladda ner och fortsätt. Nästa steg är att välja vilken information som ska laddas ned från Eventor.

När detta är valt kommer tävlingen och den valda informationen att importeras till OLA. Tänk dock på att Eventor inte har stöd i exporten för fler löpare på en sträcka så när importen är klar, gå in under OLA – Tävling - Före tävling – Klasser – Parametrar för sträckor på de som ska kunna ha flera löpare och sätt fälten "Minst antal löpare per lag" och "Max antal löpare per lag".

Dolda menyer

För att visa dolda menyer, gå in på huvudrubriken, högerklicka och välj **Visa dolda menyer**. I bilden till höger ska du alltså högerklicka på **Speaker** och välja **Visa dolda menyer** för att dessa ska visas.



Testkör import från Eventor

Ladda hem anmälningar från Eventor i tidigt skede och testkör. När efteranmälningstiden gått ut, ta bort alla anmälningar och ladda hem allt på nytt.

Före tävling

Avgifter

I Eventor anges avgifter per deltagare för en stafett, inte per lag. När OLA sedan importerar anmälningarna från Eventor laddar den även hem avgifterna. OLA tolkar dock avgiften "per lag". Här behöver alltså nya avgifter läggas upp. Exempel:

Vuxen
Ungdom
Efteranmälan
Ordinarie anmälningsavgift ungdom*3
Efteranmälningsavgift
Ordinarie anmälningsavgift vuxen
Ordinarie anmälningsavgift ungdom*4
Ordinarie anmälningsavgift ungdom*5

Vuxen och ungdom används till direktanmälan. De som börjar på "Ordinarie ..." används till stafettlagen. Att det ligger två efteranmälan är för att den ena ligger där som standard medan den andra importeras från Eventor med rätt datum för efteranmälan.

Slå ihop klasser

I stafettläge finns inte möjligheten att slå ihop klasser. Skriv ner de lag som ska flyttas (i OLA, inte i Eventor då de i så fall får efteranmälningsavgift). Ta bort lagen, ta bort klassen och gå in i nya klassen och registrera lagen där.

Gafflingar

För att skapa gafflingar, gå in på OLA – Tävling – Före tävling – Gaffling – Fördela gafflingar på lag. Välj klass. Gör en mall på de översta och tryck "Fördela gafflingar" så lägger den ut enligt din mall på resten i klassen.

Följande exempel är från DH12 som har tre olika banor och där sträcka 2 är rak:

Sträcka 1	Sträcka 2	Sträcka 3
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	
DH12C	DH12B	DH12A
	DH12B	
	DH12B	

Klicka på "Fördela gafflingar" och följande bild visas :

Sträcka 1	Sträcka 2	Sträcka 3
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	
DH12C	DH12B	DH12A
	DH12B	
	DH12B	
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	
DH12C	DH12B	DH12A
	DH12B	
	DH12B	
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	
DH12C	DH12B	DH12A
	DH12B	
	DH12B	
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	
DH12C	DH12B	DH12A
	DH12B	
	DH12B	
DH12A	DH12B	DH12C
	DH12B	
	DH12B	

Under Gafflingsmenyn, skriv ut "Stafettstartlista med banor" till starten samt till dem som ska packa kartorna.

Startlista

Det sista du gör för att bli klar med anmälningar är startlistan, vilken laddas upp till Eventor i pdf-format eftersom Eventor ännu inte tar emot startlistor i XML-format.

Öppna banor

Alla alternativ för Öppna banor försvinner när OLA körs i stafettläge. Öppna klasser registreras istället som tävlingsklasser med ett lag och med endast en sträcka och en löpare. När direktanmälningar sedan registreras under tävling kan inte brickinläsning göras via SI-master. Istället, gå in under OLA – Tävling – Före tävling – Anmälningar – Registrera anmälningar och registrera ett lag i rätt Öppen klass. Lagnamn ska vara löparens namn. Gå in under Laguppställning, sök upp deltagaren, alternativt fyll i ett namn och bricka om inte deltagaren finns i registret. Då väljs att skapa en ny post i registret. Glöm inte att lägga in rätt avgift. Dessa avgifter behöver läggas upp innan om de inte finns redan.

Tävlings-PM

Glöm inte:

- Maxtid för löpare.
- Tidpunkt när ändringar senast ska vara inne.
- Rekommendera de tävlande att använda egna brickor. Det underlättar hanteringen i OLA.

Under tävling

Avläsning av brickor och testning

Om kvittoskrivare används är det viktigt att samma USB-port används som den först installerades på.

För testning före första målgång, utför följande:

1. Skapa en kopia av tävlingens databas och koppla upp OLA Klient mot den.
2. Anmäl en deltagare med bricka.
3. Starta brickinläsningen mot kopian av databasen. Detta görs under OLA – Tävling – Under tävling – Tidtagning – Brickinläsning Sportident.
4. Gå in under Inställningar – Inställningar och kryssa i "Skriv ut individuella sträcktider". Välj modell på master och klicka OK.
5. Gå in på serieportsinställningarna och ta bort alla som ligger där. Välj funktion "SI - läs in brickor".
6. COM-port (finns under Datorhanteraren under com-ports). Hastighet = 38400. Ok. Kolla att rätt skrivare är vald.

Testa att läsa av brickan. Om det fungerar, gör om proceduren fast öppna den skarpa tävlingen.

Lagändringar

Tänk på att OLA automatiskt hämtar en deltagares SI-bricknummer och lägger in det när en lagändring görs. Om bricknumret för aktuell sträcka ska vara kvar (det mest normala), utför följande:

1. Kopiera aktuellt bricknummer
2. Ändra deltagare på sträckan
3. Ersätt bricknummer genom att klistra in det från punkt 1 kopierade bricknumret.

För att förenkla administrationen kan en rekommendation vara att deltagarna använder sina personliga brickor. Glöm inte att skriva det i inbjudan och i tävlings-PM i så fall.

Om den tävlande ändå kommer i mål med fel bricka och får status Ej godkänd, finns två alternativ:

1. Låt dem stämpla ut igen.
2. Gå in under OLA – Tävling – Under tävling – Tävlingsexpedition – Löparhantering – Koppla oparade brickor. Sök upp rätt bricknummer och koppla det till rätt deltagare.

I OLA går det inte att plocka bort en deltagare i ett stafettlag, t ex om man har tre deltagare på sträcka 2 i en ungdomsklass och vill ändra till två. Skriv "Vakant" i fältet för namn. Ta bort SI-bricknummer och födelseår.

Om ett lag ej kommer till start, se till att ändra alla tre deltagarna till "Ej start", annars dyker de upp som "Kvar i skogen".

Öppna motionsklasser, ändringar

Om en deltagare vill ändra klass efter att den registrerats behöver den plockas bort och läggas till igen. Om den sprungit en annan bana än vad den varit anmäld till, utför följande:

1. Lägg upp henne i den nya öppna motionsklassen.
2. Ta bort hennes bricka i gamla klassen.
3. Koppla hennes bricka till nya klassen under OLA – Tävling – Under tävling – Tävlingsexpedition – Löparhantering – Koppla oparade brickor.
4. Markera henne i den gamla klassen som Löparstatus = "Deltar ej", så kommer hon inte med i resultatlistan. Ändra för säkerhets skull även namnet till "Vakant" så inga förväxlingar sker.

Omstart

Tänk på att det finns två fält för omstart i OLA, dels ett fält för brytpunkten för omstart och ett fält för när omstarten är. Här behöver båda tidpunkterna anges. Fyll alltså i både "Omstartstid" och "Stopptid" för omstart.

Kvar i skogen

För att lösa kvar i skogen, töm checkenheterna. Ett alternativ är att samla in alla kartor som inte har använts och markera dess ägare som "Ej start" i OLA. Tänk på att på väg till startpunkten samla in kartor som inte används vid parallella sträckor. Dessa får stämmas av med antalet deltagare i aktuellt lag som kommer i mål, alternativt stämmas av med lagledare vem som inte deltagit.

Efter tävling

Resultat

Resultatuppladdning stöds ännu inte av Eventor för stafett, även om alternativet finns i OLA (ska vara klart till säsongen 2012). Så länge, skriv ut resultat till en PDF och ladda upp som dokument i Eventor. Detta görs under OLA – Tävlings – Efter tävling – Resultat – Slutresultat (klass).

Tävlingsrapport

Eftersom resultaten ännu inte kan laddas upp till Eventor kan man inte heller skapa tävlingsrapporten automatiskt. Det enklaste för att få rätt siffror är att räkna manuellt i resultatlista och under OLA – Tävlings – Under tävling – Tävlingsexpedition – Klasstatistik (tänk på att alla Vakant räknas in i antal deltagare).

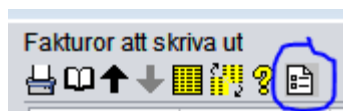
WinSplits Online (sträcktider)

Normalt uppdateras WinSplits Online när en resultatfil laddas upp till Eventor, men det fungerar alltså ännu inte för stafett. Uppladdning av sträcktider sker istället direkt på:

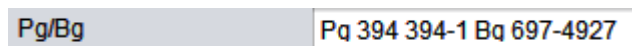
<http://www.obasen.nu/winsplits/online/sv/default.asp?page=upload&ct=true>

Ekonomi

Ekonomi hanteras under OLA – Tävlings – Efter tävling – Ekonomi – Skriv ut fakturor. Välj alla klubbarna du vill skriva ut fakturor för och välj inställningar genom att klicka på nedanstående ikon:



De inställningar du gör här gäller för PC och sparas inte i OLA:s databas, så tänk på att göra dessa inställningar på den PC där du kommer att skriva ut fakturorna. Om ni har både plusgiro och bankgiro, lägg in detta under "Tävlingsparametrar" (denna text övertrumfar plusgiro). Detta görs under OLA – Tävlings – Före tävling – Tävlingsparametrar):



Gå in på utskriftsinställningar:



Välj fliken "Utskriftsformat". Här kan marginalerna ändras så hela PG/BG-raden får plats på fakturan (samt förstås välja rätt skrivare). Tryck "Skriv ut" för att spara inställningar och kommer till dialogen för att kunna skriva ut. Därefter är det bara att skriva ut fakturorna.