

Datoransvarig vid orienteringstävling

# Table of Contents

Förberedelser innan tävling .....	1
Kontakta/tillfråga medhjälpare .....	1
Förbered datorbeställning .....	1
Förbered beställning av basenheter .....	2
Förbered beställning av hyrbrickor .....	3
Fyll i datorordel av beställning .....	3
Bestäm tid för testkörning .....	3
Hämtning av datorer från IP Skogen .....	3
Förberedelser av datorer .....	4
Installera/uppgradera OLA .....	4
Ställ tid på master SI-enhet (kontroll) .....	4
Trådlös router .....	5
Datorer översikt .....	5
Användare och lösenord till datorer .....	5
Server .....	6
Måldatorer .....	10
Direktanmälan .....	11
Speakerdatorer .....	13
Föreberedelser kontroller .....	13
Tävlingsdagen .....	14
Prio-ordning .....	14
LiveResult .....	14

# Förberedelser innan tävling

## Kontakta/tillfråga medhjälpare

Tävlingsledare har i regel påbörjat processen, men det är bra om datoransvarig fortsätter med att samla ihop laget.

## Förbered datorbeställning

Arenaansvarig sköter den totala beställningen mot IK Uven, vilken läggs senast två veckor innan tävlingsstart. Datoransvarig ser till att sammanställa den del av beställningen som rör datorer och kontroller och skickar sedan detta till arenaansvarig.

För att ordna beställningen behöver följande redas ut:

- Antal [måldatorer](#) för avläsning och sträcktidsutskrift
- Antal [tävlingdatorer](#)
- [Router](#)
- Behov av [skrivare](#)
- Extra [datortillbehör](#)
- Antal [basenheter](#)
- Antal [hyrbrickor](#)

## Måldatorer

Måldatorer används för att registrera deltagare efter att de stämplat ut i målgång. I anslutning till målet används oftast en husvagn där måldatorer riggats upp. Varje deltagare registrerar sin sportident i en avläsare och erhåller en utskrift med sträcktider.

Vanligtvis används 2 stycken måldatorer med varsin avläsare och sträcktidsskrivare.

Måldatorerna är uppkopplade mot en tävlingsdator som agerar OLA-Server.



IP Skogen har två datorer förberedda för detta syfte, GOF23 och GOF24.

## Tävlingsdatorer

Typiska användningsområden för tävlingsdatorer:

- 1 som agerar OLA-server som övriga datorer kopplar upp sig till
- 2 som används vid direktanmälan
- 1 som används i sekreteriat som ändringsdator
- 1 som används i sekreteriat för utskrifter
- 1 som används av speaker + 2 avläsare (håller koll på personer som går i mål)

- 1 som används av speaker (för OLA-klient)

## Router

En router behövs för att skapa det lokala nätverk som används under tävlingen. Beställ denna via IP Skogen.

## Skrivare

- Sträcktidsskrivare (för utskrift vid målgång, att användas med datorer GOF23 och GOF24)
- Laserskrivare (till bl a sekreteriat)
- Pappersrullar till sträcktidsskrivare (OBS, behövs oftast inte beställas, finns i regel att tillgå i Bunketorp)
- Papper till laserskrivare (OBS, behövs oftast inte beställas, finns i regel att tillgå i Bunketorp)

## Datortillbehör

- Tillbehörsväska (med bl a switchar)
- Nätverkslåda (med långa ethernetkablar mm)
- Väska med nödkit



Be om att få beställningsdokument från föregående tävling för att få en känsla om vad som används. Dokumentet kan fås av tidigare datoransvarig alternativt arenaansvarig.

## Förbered beställning av basenheter

Basenheter benämns ibland som kontroller, och även SI-enheter

Om speaker används på tävling måste basenheter med seriekabel för speakerstöd beställas, i regel två stycken.

Kontakta banläggare för att få reda på vilka kontroller som kommer användas. Notera att i ett tidigt skede kanske banläggare inte har utsättningsbanorna klara i detalj, det viktigaste inför beställningen är att få reda på:

- Antal kontroller som behövs
- Vilka kontroller som används för varje utsättningsbana (om detta är klart, behövs egentligen senare vid konfiguration och test av kontroller)
- Om det finns kontroller som ska ha fler än en enhet (oftast kontroll 100 och 200), och i så fall hur många

Kontakta startansvarig angående

- Antal basenheter för Start
- Antal basenheter för Töm

- Antal basenheter för Check



Be om att få beställningsdokument från föregående tävling för att få en känsla om vad som används. Dokumentet kan fås av tidigare datoransvarig alternativt arenaansvarig.

## Förbered beställning av hyrbrickor

Kontakta tävlingssekreterare angående

- Antal Sportidentbrickor som ska beställas (används som hyrbrickor vid direktanmälan)

## Fyll i datordel av beställning

När datorbeställning är färdigutredd - fyll i sektionen *Datorer och Sportidentutrustning* i beställningsdokumentet.

Sektionen innehåller ett flertal understycken, där nedanstående är de mest relevanta från datoransvariges perspektiv

- Hyrbrickor
- Basenheter
- Datorer
- Skrivare
- Datatillbehör

Då datorbeställningen är nedtecknad ska den skickas till arenaansvarig, som sammanställer hela beställningen innan den går i väg till IP Skogen.

## Bestäm tid för testkörning

I regel så sker [hämtning av datorer från IP Skogen](#) ett par dagar före tävling. Det är viktigt att testköra uppsättningen av datorer innan de används skarpt, rekommenderat är att göra detta senast två dagar före tävlingen så att det finns tid att fixa till eventuella problem.

Kontakta deltagare i datorgruppen samt tävlingssekreterare och bestäm datum, tid och plats för testkörningen.

## Hämtning av datorer från IP Skogen

Datorer och kringprylar får plats i en normalstor bil (typ Opel Corsa, Kia Niro, Volvo V40) om säten fälls och utan medpassagerare.

- Kontrollera så att router kommer med (om beställd), lätt att missa då den ligger i sin egen låda.
- Laserskrivare finns i lådor av olika storlek, ta de minsta lådorna om möjligt (får plats bättre i

bilen)

- Om hämtning av Sportident hyrbrickor, kontrollera ifall brickor saknas i träplattorna och inte har markerats av IP Skogen (bricklösa hål ska ha markerats med gula öronproppar)

## Förberedelser av datorer

Ett par dagar innan tävlingstillfället: Hör med tävlingssekreteraren vilken OLA-version de har använt vid skapande av tävling, ladda ned denna och lägg på dropbox.



Endast *Administratör* eller *Arrangemengsansvarig* på klubbens Eventor-sida kan ladda ner OLA.

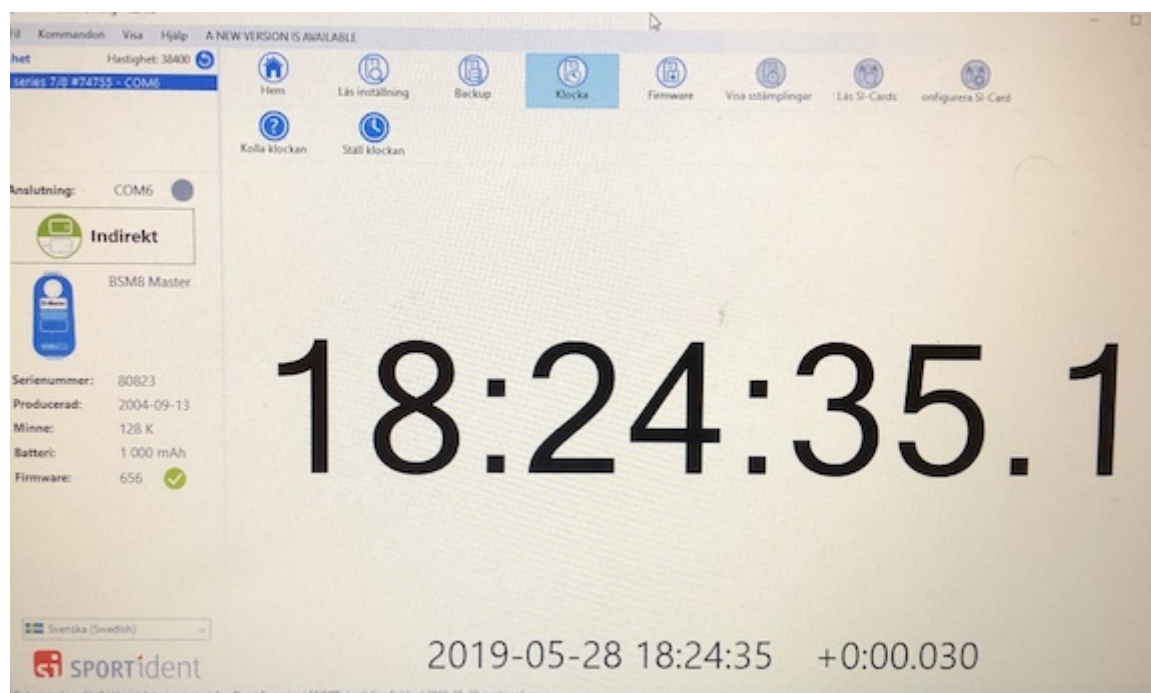
## Installera/uppgradera OLA

Installera/uppgradera datorer med den OLA-version som ska användas. På IP Skogens datorer finns OLA sedan gammalt, så det handlar oftast om att uppgradera. Hör med tävlingssekreteraren vilken version som använts för att skapa tävlingsfiler.

OLA-version för tävling: 5.10.1

## Ställ tid på master SI-enhet (kontroll)

1. Verifiera/ställ in klockan så att den är synkad på serverdator
2. Koppla in master SI-enhet till servern
3. Starta Sportident config+
4. Välj Klocka *TODO: Hur gjorde vi här?*



# Trådlös router

- SSID: GOF\_ASUS
- WPA2
- Lösenord: OLGOFOLGOF
- Router fast IP 192.168.18.101/24
- delar ut 192.168.18.102 - 192.168.18.254
- login: admin/admin2

Koppla router till serverdator med nätverkskabel

## Datorer översikt

Nedan tabell sammanställer vilka datorer som brukar användas under tävling

IP-address	Namn	Används som
192.168.18.32	GOF32	Server
192.168.18.23	GOF23	Mål + Skrivare 1
192.168.18.24	GOF24	Mål + Skrivare 2
192.168.18.	GOF27	Direktanmälan
192.168.18.	GOF31	Direktanmälan
192.168.18.	GOF34	Speaker + 2 målenheter
192.168.18.	GOF35	Speaker
192.168.18.	GOF33	Ändringsdator
192.168.18.	GOF36	Utskrifter

## Användare och lösenord till datorer

- GOF/GOF
- Admin/GOF (gamla), Admin/IPSkogen (nya)



Sträva efter att använda GOF så långt som möjligt

Det är mycket viktigt att samma användare på en dator används vid både torrkörning och på tävlingsdagen. Om inställningar görs i OLA för GOF under torrkörning, men man sedan använder Admin på tävling, kommer dessa inställningar inte att läsas in.

Detta skapar garanterat förvirring, så grundregel: Användare X vid torrkörning, använder X på tävlingsdagen.

# Server

Börja med att förbereda OLA-server. För att serverprogrammet ska svara korrekt, måste tävling ha skapats. Detta görs genom att först starta OLA-klient och skapa en tävling där.

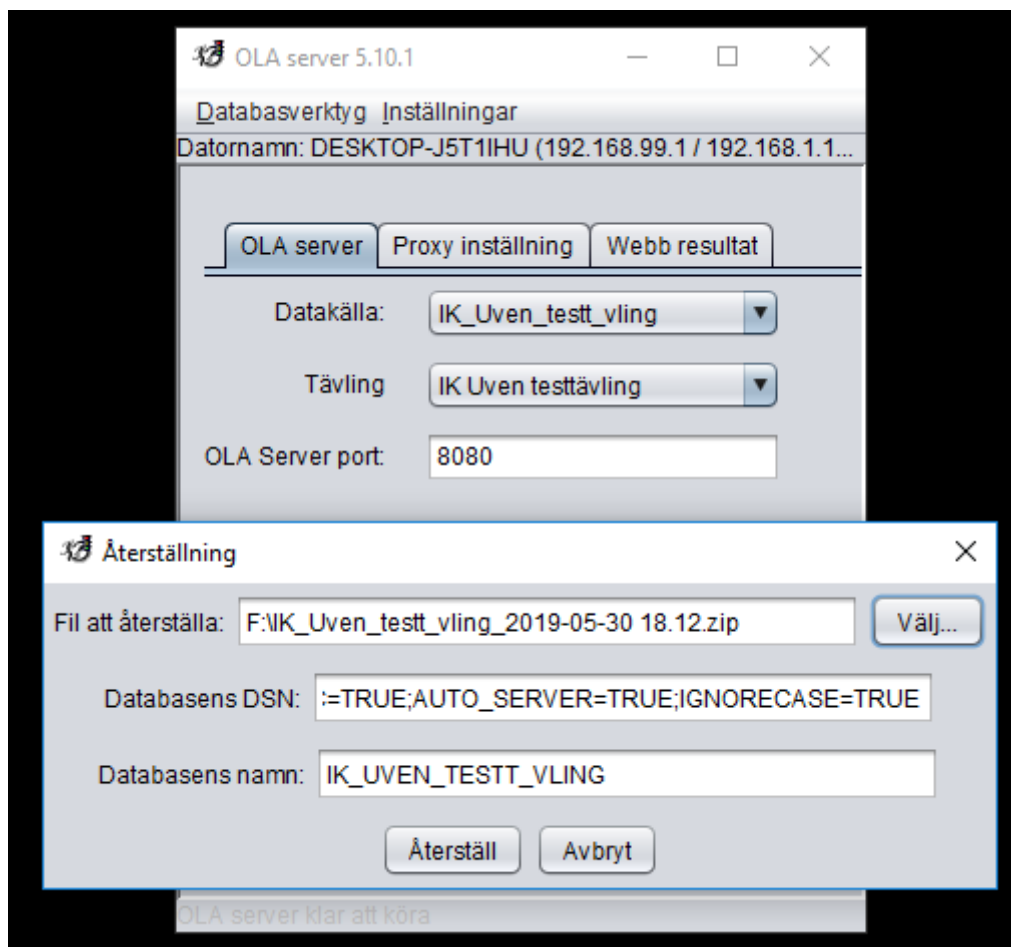
1. Starta OLA-Klient
2. Välj *Arkiv* → *Ny tävling...*
3. Välj *Importera tävling från Eventor*, klicka *Nästa*
4. Ange *Användare* och *Lösenord* (Eventor), klicka *Nästa*
5. Välj tävling att importera (dvs den kommande tävlingen), Klicka *Nästa*
6. I lista över vad som kan importeras från eventor, välj allt.



Notera att det kan ta några minuter att tanka ner samtliga namn etc

Tävlingssekreteraren har oftast en dagsfärsk tävlingsfil, importera denna till OLA-Server

1. Välj Databasverktyg → Återställ databas
2. Peka ut fil att återställa, klicka *Återställ*

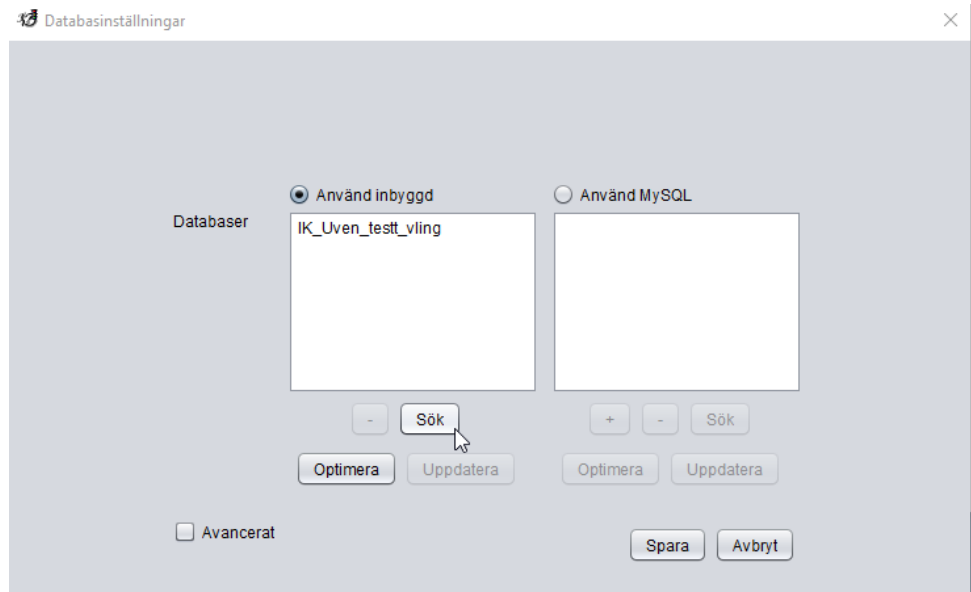


- a. Förväntat: Databas återställd utan fel!



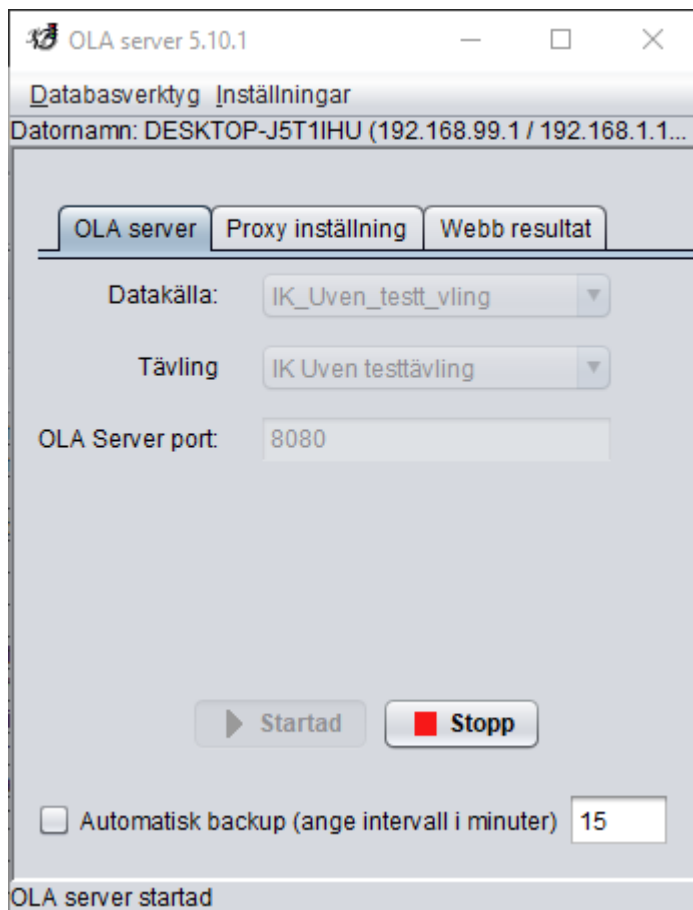
Om inte tävling dyker upp i dropdown

1. *Databasverktyg* -> *Databasinställningar*
2. Använd inbyggd
3. Klicka *Sök*, vänta lite



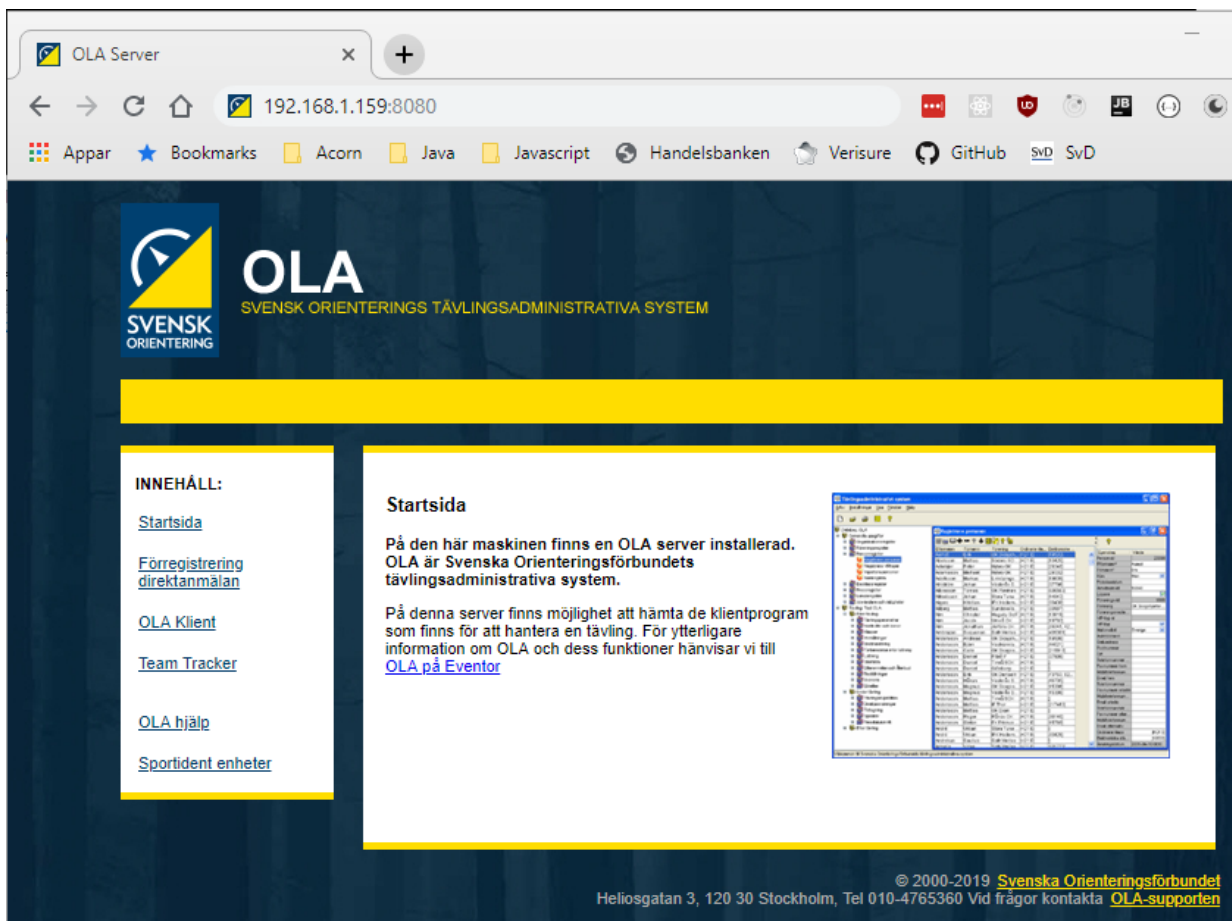
4. Välj tävling när den dyker
5. Klicka *Spara*

3. Klicka Start för att starta server



4. Prova att server är nåbar från annan dator

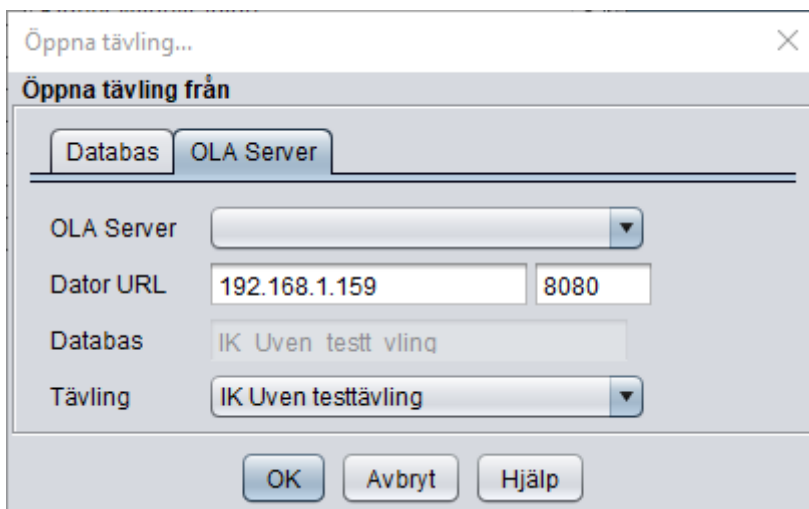
- a. Från annan dator, starta webbläsare och ange <http://<ip-adress>:8080> (t ex <http://192.168.18.32:8080>)



b. Om ingen kontakt, se [Nätverksrelaterade noteringar \(server\)](#)

Koppla OLA-Klient mot OLA-Server

1. Starta OLA-Klient
2. Välj flik *OLA Server*
3. Ange server IP i Dator URL
  - a. Notera att man måste klicka sig ur fältet innan programmet försöker koppla
  - b. Om server var avstängd i föregående steg, men sedan startad: Välj då en godtycklig sista siffra, tabba ur, vänta på timeout, ange sedan rätt server IP igen, tabba ut.



4. Klicka *OK*

## Nätverksrelaterade noteringar (server)

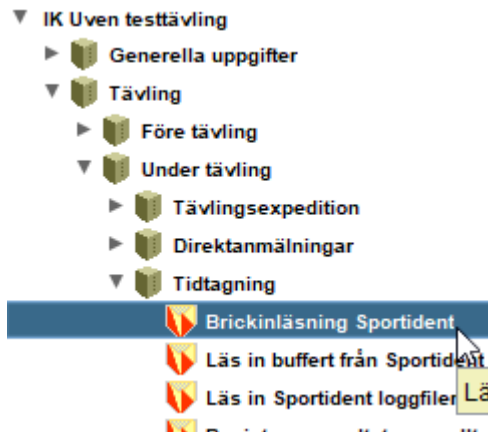
- Brandvägg kan vara på, kolla Windows Defender "tillåtna appar": Java (OLA) får inte vara blockerad i långa listor (sortera på block/allow)
- Om det ändå inte går att kontakta server, stäng av Windows Defender helt
- Port 8080 behöver inte öppnas explicit
- Om server IP ej pingbar: avancerade delningsinställningar → aktivera fil och skrivardelning.

## Måldatorer

- Använder oftast tråd i husvagn (dra lång kabel mellan vagnarna)
- En master per dator
- Koppla in skrivare i USB längst upp höger sida (Skrivare 1 → GOF23, Skrivare 2 → GOF24)
- Testa utskrift enklast genom att köra MeOS och välja en deltagare på någon gammal tävling
- Utskrift från OLA kräver pinne som är registrerad i tävlingen

## Testa avläsare i måldator

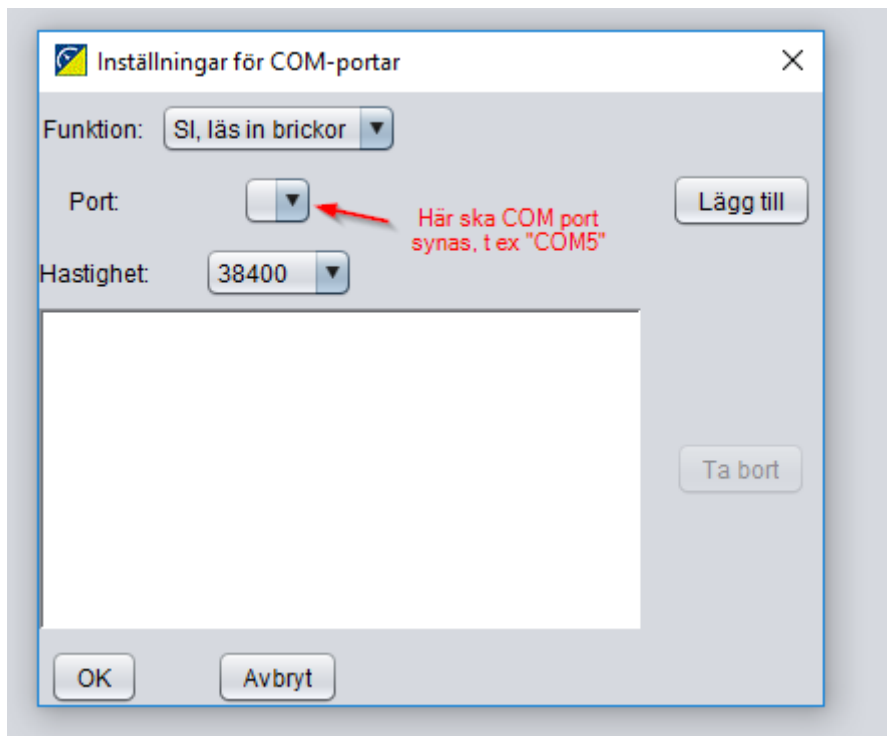
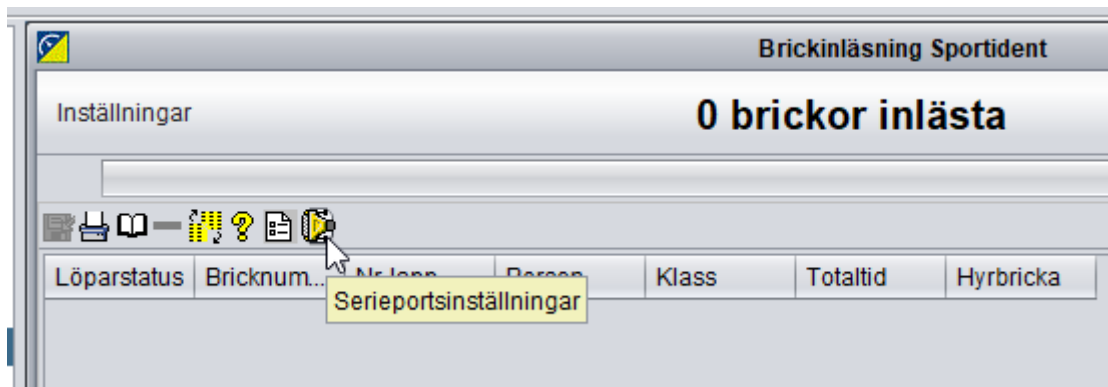
1. Gå till Brickinläsning Sportident



2. Starta Sportident Config+

- a. Ta reda på COM port samt hastighet
- b. Stäng ner

3. I OLA-Klient, Brickinläsning Sportident, välj ikon för Serieportsinställningar



4. Klicka *Lägg till*
5. Klicka *OK*
6. Använd en sportidentbricka i avläsare och kontrollera att registrering kommer upp
  - a. OBS: Brickan måste ha en löpare registrerad i tävlingen
  - b. Grön plupp också
7. Kontrollera att utskrift från skrivare sker automatiskt för den registrerade löparen
  - a. Felsökning skrivare: Om skrivare inte dyker upp i förteckningen över skrivare, starta om och se till att skrivaren är påslagen innan omstart sker
  - b. Felsökning om målgång registreras men skrivare inte skriver ut: GOF23 och GOF24 har glappkänsliga kontakter för nätverkskabel, prova att trycka in kabel ordentligt, läs sedan om pinnen

## Direktanmälan

Direktanmälan använder datorer för att registrera deltagare på plats under tävlingen.

Det behövs en master per dator som ska användas, ställ in COM-port, kolla att bricknummer läses

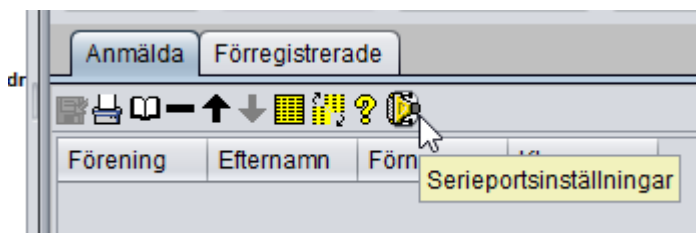
in

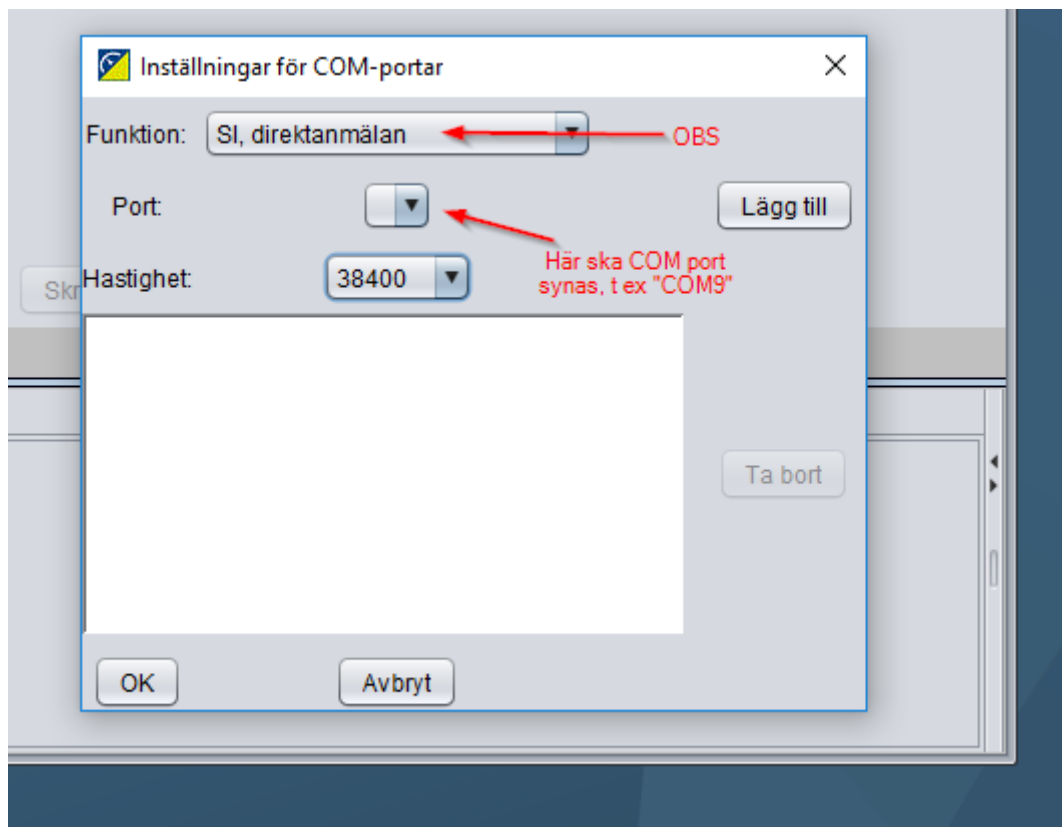
## Ställa in master (avläsare)

1. Se till att OLA-klient är startad och uppkopplad mot server
2. Gå till Direktanmälan



3. Koppla in master till dator i USB-uttag
4. Starta Sportident Config+
  - a. Ta reda på COM port samt hastighet
  - b. Stäng ner
5. I OLA-Klient, Registrera direktanmälan, välj ikon för Serieportsinställningar





6. Klicka *Lägg till*
7. Klicka *OK*
8. Använd en sportidentbricka i avläsare och kontrollera att Bricknummer läses in och visas i vy
  - a. Grön plupp också

## Speakerdatorer

- wifi
- 2 x målenhet + lång kabel + serial-to-USB till samma dator
- den andra är enbart för OLA klient

## Föreberedelser kontroller

TODO

*Vi behöver tanka av Anton här för att skriva en detaljerad beskrivning hur basenheter förbereds och packas ihop till utsättarna*

### Timemaster, togglar mellan tre funktioner

- TIMEMA: ställ bara tid
- EXT MA: ställ tid + rensa backupminne
- STD MA: ställ tid, rensa backup och återställ till
- standardinställningar (2 timmar vakentid)

- använd EXT MA!
- ställ allt efter TimeMastern:
  - alla kontroller
  - alla start/mål-enheter
  - de gamla målenheterna
  - alla datorer

# Tävlingsdagen

## Prio-ordning

1. Server + Router + uppkoppling till internet via telefon eller surfplatta
2. Måldatorer inkl. kabel till målvagn
3. Direktanmälan
4. Speaker, Målenheter, Ändring
5. Utskrift
6. Ställ in backup-katalog till USB-pinne + backup var 10:e minut i OLA Server
7. Kör PingInfoView mot alla klienter. Ladda ner från <https://www.nirsoft.net/utils/pinginfoview.zip>
8. Starta live-resultat, se [LiveResult](#)

När allt uppkopplat - lägg in slutgiltiga IP-adresser i PingInfoView.

Servern behöver tillgång till internet för att ladda upp live-resultat.

Routern används för att övriga datorer i det lokala nätverket ska kunna koppla upp sig mot server (de behöver alltså inte internetaccess).



Sträva efter att koppla upp Måldatorer samt Direktanmälandatorer med ethernetkablar om möjligt. Det finns en switch i nätverkslådan som kan användas om det blir trångt i routern.

## LiveResult

1. Ladda ner och zippa upp LiveResults Client från <https://liveresults.github.io/documentation/>
2. Gå till <http://liveresultat.orientering.se/adm/admincompetitions.php> och skapa tävling
  - a. Klicka *Create new competition*
  - b. Fyll i tävlingens namn, organisatör (IK Uven) samt datum
  - c. Klicka på *Create*
3. Leta upp tävlingen i listan på <https://liveresultat.orientering.se/adm/admincompetitions.php>



- a. Klicka *Edit*
- b. Kryssa i Public
- c. Notera CompetitionID (att använda i kommande steg)

Adminpage Competitionindex | Choose comp

**Edit competition**

CompetitionID  
15768

Competitions Name  
Test

Organizer

- d. Klicka *Save*

4. Starta programmet LiveResults.Client.
5. Välj *OLA SOFT*
6. Välj *OLA Intern Databas* i dropdown



När man använder OLAs interna databas är det **mycket viktigt** att en annan OLA-klient är ansluten till denna databas **INNAN** du startar liveresultat-klienten mot den.

När fler än en anslutning sker mot databasen kommer den första anslutningen agera proxy för alla andra anslutningar varför all trafik mot databasen då kommer gå genom denna dator.

7. Välj tävlingens databasfil
  - a. Sökväg Windows XP: *C:\Documents and Settings\All Users\OLA5\db*
  - b. Sökväg Windows 7/8/10: *C:\ProgramData\OLA5\db*

Den här datorn > Windows (C:) > ProgramData > OLA5 > db

Namn	Senast ändrad	Typ	Storlek
IK_Uven_testt_vling.lock.db	2019-05-30 19:09	Data Base File	1 kB
IK_Uven_testt_vling.mv.db	2019-05-30 19:08	Data Base File	672 kB
IK_Uven_testt_vling.trace.db		Data Base File	1 kB

Typ: Data Base File  
Storlek: 672 kB  
Senast ändrad: 2019-05-30 19:08

8. OBS! Ta bort ändelsen .mv-db från sökvägen:

New OLA-connection

Type of OLA server  
 OLA Intern Databas

Host

Port  
 3306

Username  
 live

Password  
 live

Select the database file from the server-share  
 On the server its located in the AppData folder of the OLA user

C:\ProgramData\OLA5\db\IK\_Uven\_testt\_vling

< Back   Next >   Cancel

9. Klicka *Next*
10. Välj Event, klicka *Next*
11. Välj Etapp, klicka *Next*
12. Fyll i CompetitionID (från steg 3c) och Name, Klicka sedan Finish
13. Klicka *Start*

Monitor upload, Västeuropeisk (Windows), 1252


Start   Close

Nu startar uppladdningen till LiveResult och fortsätter tills man stänger ner

14. Lagg upp länk på tävlingens sida på Eventor
  - a. Gå in på <https://liveresultat.orientering.se> och klicka in på tävlingen
  - b. Kopiera länken för tävlingen från webbläsare
  - c. Logga in på Eventor (måste vara *Administratör* eller *Arrangemensansvarig*)
  - d. Gå till tävlingssida och skapa ny länk (under Dokument och länkar)
  - e. Förväntat resultat:

### Anmälan

Anmälan är stängd.

 [Alla anmälda](#) (432)

 [Anmälda för IK Uven](#) (54)

### Dokument och länkar



[Inbjudan](#)



[PM](#) (263 kB, 2019-05-28)



[Liveresultat](#)