

---

# Datoransvarig vid orienteringstävling

## 1. Förberedelser innan tävling

### ***1.1. Kontakta/tillfråga medhjälpare***

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

### ***1.2. 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 datorer som behövs
  - Antal tävlingsdatorer
  - Antal måldatorer för avläsning

Typiska användningsområden för tävlingsdatorer

- 1 som agerar OLA-server som övriga kopplar upp sig till
- 1 som används i sekreteriat som ändringsdator
- 1 som används i sekreteriat för utskrifter
- 1 som används av speaker + 2 målenheter (håller koll på personer som går i mål)
- 1 som används av speaker (för OLA-klient)
- 2 som används av direktanmälan
- Antal skrivare
  - Sträcktidskrivare (för utskrift vid målgång)
  - 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
  - Router
  - Tillbehörsväska (med bl a switchar)
  - Nätverkslåda (med ethernetkablar mm)
  - Väska med nödkit



Be om att få beställningsdokument från föregående tävling, antingen från tidigare datoransvarig alternativt arenaansvarig.

### **1.3. 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 antalet kontroller.

- Antal kontroller som behövs
- Vilka kontroller som används för varje utsättningsbana (om 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, antingen från tidigare datoransvarig alternativt arenaansvarig.

### **1.4. Fyll i datordel av beställning**

När datorbeställning är färdigutredd - fyll i basenhetsdel och datordel av beställningsdokumentet.

Skicka sedan till arenaansvarig.

## **2. Hämtning av datorer 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)
- Laserskrivare finns i lådor av olika storlek, ta de minsta lådorna om möjligt (får plats bättre i bilen)
- Om hämtning av Sportidentpinnar/brickor, kontrollera ifall brickor saknas och inte har markerats (de brukar markeras med gult om de saknas)

## **3. Förberedelser av datorer**

Ett par dagar innan tillfället: 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.

### **3.1. 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

### **3.2. Ställ tid på master SI-enhet (kontroll)**

1. Ställ in klockan på serverdator
2. Sportident config, se bild

### **3.3. Trådlös router**

- WLAN: 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

### **3.4. Datorer**

Nedan tabell sammanställer vilka datorer som används under tävling

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

### **3.5. Datorer lösenord**

- GOF/GOF

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

### **3.6. Server**

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

1. Starta OLA-klient
2. Välj skapa tävling från Eventor
  - a. Logga in på eventor och välj aktuell tävling
  - b. Stäng ner OLA-klient när klar
3. Starta OLA-server
4. Välj Meny → Återställ databas
  - a. Använd uppdaterad fil för tävlingen från tävlingssekreteraren
5. Klicka på Kör server
6. Gå till annan dator, öppna webbläsare och ange <http://192.168.18.32:8080>
  - a. Kontakt med servern är upprättad om man kan se en välkomstsida för OLA.
  - b. Om ingen kontakt, se [Section 3.8, "Nätverksrelaterade noteringar \(server\)"](#)

### **3.7. På tävlingsdagen**

- Ställ in backup-katalog till USB-pinne + backup var 10:e minut i OLA Server
- Kör PingInfoView mot alla klienter
- Kör LiveResults\_client direkt mot databasens .h2-fil

### **3.8. Nätverksrelaterade noteringar (server)**

- Brandvägg kan vara på, kolla Windows Defender "tillåtna appar": Java (OLA) får inte vara blockerad i lång lista (sortera på block/allow)
- Om det 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.

### **3.9. Direktanmälan**

- wifi
- en master per dator, ställ in COM-port, kolla att bricknummer läses in

Ställa in master (avläsare)

1. Se till OLA är startat och uppkopplad mot server
2. Koppla in master till dator i USB-uttag
3. Starta Sportindent Config+
  - a. I övre vänstra hörnet står det vilken COM-port som enheten använder, samt vilken hastighet
4. I OLA, öppna fönster Under Tävling→Direktanmälan
5. Klicka på ikon för COM-port
6. I dropdown, välj SI (inte emit!)
7. Välj COM-port som erhöles i steg 3a
8. Välj hastighet som erhöles i steg 3a
9. Klicka OK
10. Använd en SI-pinne i master
  - a. Förväntat resultat: Att pinnen registreras och att bricknummer läses in

### **3.10. Måldatorer**

- tråd i husvagn (dra lång kabel mellan vagnarna)
- en master per dator, kolla COM-port
- 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

### **3.11. Speakerdatorer**

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

### **3.12. Föreberedelser kontroller**

#### **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

## **4. Tävlingsdagen**

#### **Prio-ordning**

1. Server
2. Måldatorer inkl. kabel till målvagn
3. Direktanmälan
4. Speaker, Målenheter, Ändring
5. Utskrift
6. Live-resultat

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

