

1. Inledning

På tävlingar inom nivå 1 ställs större kvalitetskrav på den IT-tekniska lösningen än för tävlingar på lägre nivåer. På de största tävlingarna ökar också den tekniska komplexiteten jämfört med andra arrangemang, vilket i sin tur ställer högre krav på arrangören av ett sådant arrangemang. För dessa tävlingar ökar också prestandakraven i den tekniska lösningen.

Definierad lägsta nivå = mindre risk för störningar

Genom att definiera den lägsta tekniska kvalitetsnivån minimeras risken för störningar av tävlingsadministrationen, vilket i sin tur leder till att arrangören kan fokusera på att ge deltagarna och publiken en bättre orienteringsupplevelse. Dessutom ökar tryggheten som arrangör om tekniken är byggd efter beprövade metoder – något som också minskar risken för störningar.

Håll det enkelt!

En viktig grundregel är att alltid försöka hålla det enkelt! Använd beprövade metoder, bekanta nätverkskomponenter, enkla men fungerande backuplösningar osv.

2. Digitala arrangörshandboken och särskild anvisning för tävlingsadministration

Värt att veta för funktionen tävlingsadministration

Som funktionär inom tävlingsadministrationen är det viktigt att läsa igenom och begrunda dokumentet *Värt att veta för funktionen tävlingsadministration* i *Digitala arrangörshandboken*, samt ta del av den litteratur som hänvisas till i dokumentet.

Digitala arrangörshandboken hittas på orientering.se under *Arrangera* → *Digitala arrangörshandboken*.

Vi rekommenderar varmt att arbeta med materialet i lärgruppsform, vilket ger många fördelar. Inte minst förbättrar det möjligheterna till en bättre tävling, men det blir också roligare att arrangera, vilket i sin tur leder till ett bättre resultat. I anslutning till Digitala arrangörshandboken på orientering.se finns mer information om hur en lärgrupp enkelt startas igång.

Utgå från anvisningen TA 403 Tävlingsadministration

Regelverket består av tävlingsregler och tävlingsanvisningar. Den viktigaste anvisningen att ta del av för tävlingsadministrationen är *TA 403 Tävlingsadministration*. Särskilt viktigt är kapitel 4 som handlar om teknik och resursplanering.

Regelverket, inklusive TA 403, hittas under *Arrangera* → *Tävlingsregler och anvisningar*

3. Organisation

För en tävling inom nivå 1 är det viktigt att tävlingsadministrationen är organiserad så att det finns tydligt avdelade resurser för funktionen. Det innebär att resurserna ska vara avsatta så att dessa kan fokusera på att hantera det operationella, samt hantera eventuella problem som uppstår, utan att ha någon annan arbetsuppgift.

Samtliga personer inom denna funktion ska ha den kompetens som krävs för sina respektive arbetsuppgifter.

Eftersom olika roller bemannas under olika tider är det viktigt att bestämma både roll och under vilken tid som rollen behövs.

4. IT-coach

Ansvarfördelning och tillsättning av IT-coach

Arrangören och tävlingsledningen är alltid ytterst ansvarig för att tävlingen, inklusive tävlingsadministrationen, fungerar.

För tävlingar inom nivå 1-3 tillsätter distriktet en tävlingskontrollant, en bankkontrollant och en kartkontrollant för att kvalitetssäkra arrangemanget.

För tävlingar inom nivå 1 tillsätter Svenska Orienteringsförbundet ytterligare två funktioner – en arrangörscoach (inkl. sprintcoach vid sprinttävling) och en IT-coach – för att säkerställa att kontrollantfunktionerna fungerar, men framförallt, för att utveckla tävlingen från år till år.

Arbetsuppgifter IT-coach

IT-coachen har följande huvuduppgifter:

- Att under förberedelsefasen kvalitetsgranska den av arrangören planerade tekniska infrastrukturen av tävlingsadministrationen för tävlingen. I det ingår att säkerställa att resurser finns tillgängliga och rutiner är fastlagda.
- Att under både genrep och tävling följa upp att genomförandet går enligt plan.
- Att under såväl förberedelsefas och genrep som under tävling, om behovet finns, vara behjälplig med stöd, support och rekommendationer.

Till sin hjälp har IT-coachen ett testprotokoll med en lägsta kvalitetsnivå att verifiera och följa upp under förberedelsefasen, genrepet och under tävlingen (*se avsnitt 6 nedan*).

IT-coachen har också till uppgift att kvalitetsutveckla tävlingsadministrationen genom att dokumentera varje tävling i en rapport och erfarenhetssprida denna information.

Avtal och ekonomi

För tävling arrangerad på uppdrag av SOFT, t ex SM eller Swedish League, ingår kostnaden för IT-coachens arbete, resor och logi i den förhöjda anmälningsavgift som fås ut vid högkvalitativa arrangemang, se *TA 403 Tävlingsadministration*, kapitel 7.1.4 *Tilläggsavgift vid högkvalitativa arrangemang*.

För tävling som inte arrangeras på uppdrag av SOFT får arrangören själv välja om kostnaden för IT-coachen ska finansieras av ovan nämnda tilläggsavgift.

	IT-coachuppdrag enligt lägsta kvalitetsnivå	IT-coachuppdrag utöver lägsta kvalitetsnivå
Tävling arrangerad på uppdrag av SOFT, t ex SM och Swedish League	Ramavtal SOFT ↔ IT-coach. SOFT fakturerar arrangör för arbetet.	Avtal IT-coach ↔ arrangör
Övriga tävlingar	Avtal IT-coach ↔ arrangör	Avtal IT-coach ↔ arrangör

En förklaring till figuren återfinns på nästa sida.

IT-coachuppdrag enligt lägsta kvalitetsnivå i tävling arrangerad på uppdrag av SOFT (kvadrant 1 ovan)

För IT-coachens uppdrag enligt lägsta IT-kvalitetsnivå i tävling arrangerad på uppdrag av SOFT så fakturerar SOFT arrangören i efterhand en på förhand bestämd avgift.

I denna avgift ingår följande:

- En kvalitetsgranskning av den tekniska utformningen av tävlingen så att denna följer den lägsta kvalitetsnivå som anges i detta dokument. Granskningen ska ske i ett så tidigt skede av förberedelsefasen som möjligt och kan ske hos arrangören eller på distans via telefon, mejl eller webbkonferens.
- En uppföljning under både genrep och tävling så att genomförandet går enligt plan. Denna sker på plats.

I coachens uppdrag ingår också stöd och support under förberedelsefasen. Denna del sker ideellt och i första hand via telefon och mejl.

IT-coachuppdrag utöver lägsta kvalitetsnivå i tävling arrangerad på uppdrag av SOFT (kvadrant 2 ovan)

För IT-coachuppdrag utöver den lägsta IT-kvalitetsnivån, t ex extra utbildning eller om arrangören är i behov av att coachen arbetar mer som datakonsult och utför hela eller delar av arrangörens arbete, så regleras kostnader för arbete, resor och logi i avtal direkt mellan coach och arrangör.

IT-coachuppdrag vid övriga tävlingar inom nivå 1 (kvadrant 3 och 4 ovan)

För IT-coachuppdrag i övriga tävlingar regleras kostnader för coachens arbete, resor och logi också i avtal direkt mellan coach och arrangör.

5. Dokumentation

För alla tävlingar, men särskilt tävlingar inom nivå 1, är en viktig del för arrangören att dokumentera den tekniska miljön för det tävlingsadministrativa systemet. Det tjänar flera syften:

- Att på förhand planera och tänka igenom hur funktionen ska realiseras på ett professionellt sätt.
- Att externt kunna kvalitetsgranska den tekniska lösningen så att den uppfyller den lägsta kvalitetsnivå som är uppsatt.
- Att kvalitetsutveckla funktionen genom att goda erfarenheter kan återanvändas och vidareutvecklas.

6. Testprotokoll att följa

Följande lägsta kvalitetsnivå verifieras och följs upp av IT-coachen under förberedelsefasen och när infrastrukturen slutgiltigt är på plats:

Organisation

1. Att alla funktionärer inom tävlingsadministrationen har läst igenom och satt sig in i *Vårt att veta för funktionen tävlingsadministration*, samt tagit del av – och noggrant har följt – *TA 403 Tävlingsadministration* (särskilt kapitel 4).
2. Att samtliga funktionärer har en grundläggande utbildning i tidtagningssystemet (OLA, Sports Software eller motsvarande).
3. Att det finns en rollbaserad organisation med tilldelade resurser för varje roll.

Nätverk, hård- och mjukvara

4. Att den tekniska infrastrukturen:
 - Är väl dokumenterad innan tävling så att dess utformning kan granskas.
 - Är av sådan kvalitet att den fungerar ute i fält med tillräckliga prestanda.
 - Är konfigurerad så att de vitala delarna i nätverket är direktkopplade med varandra.
5. Att tidtagningssystemet och dess ingående delar, såsom databaser, är prestandatestade för en tävling med minst aktuellt antal deltagare.
6. Att alla stämplingenheter som används är verifierade på tävlingsdagen med avseende på programvaruversion, batteristatus, tid och funktion.
7. Att alla inläsningsenheter som används (utstämpling, direktanmälan m fl) har verifierad programvaruversion och att anslutning mot dator fungerar.
8. Att kablage är kontrollmätt och att dåliga kablar, eller kablar med dåliga kontakter, har kasserats.

Tillgänglighet och backup

9. Att all batteribackup fungerar under den tid eventuell reservkraft (elverk) startas.
10. Att all kritisk datorutrustning (servrar, klienter, skrivare och nätverksutrustning) som används inom tävlingsadministrationen har någon form av batteribackup.
11. Att det finns en säkerställd och testad backuprutin för tävlingsdatabasen som innebär att tävlingen vid en serverkrasch ska kunna återskapas inom 30 minuter.
12. Att det i tillägg till ovanstående punkter ändå finns en katastrofplan framtagen i händelse av att det tävlingsadministrativa systemet havererar.

Mellantidskontroller, livebevakning och elektroniska resultattavlor

13. Att mellantidskontroller (trådbundna och trådlösa) fungerar.
14. Att anslutningar och funktioner för livebevakning (liveresultat, streamat speakerljud samt GPS-uppföljning) är testade utifrån det tävlingsupplägg som används.
15. Att, om elektroniska resultattavlor används, dessa är testade och placerade på ett sätt så att deltagare och publik ges rätt förutsättningar.

När samtliga av dessa punkter verifierats positivt råder förändringsstopp i den tekniska miljön, vilket betyder att inga systemförändringar får utföras utan att testpunkterna går igenom ytterligare en gång med positivt resultat.