

FAQ-guide OLA

VERSION 2015-09-25



Syfte och målgrupp

Den här guiden har till syfte att vara till hjälp för arrangörer som använder tidtagningsprogrammet OLA.

Den kan användas för att hitta en enskild fråga, men kan också användas som en hel guide. Vi rekommenderar därför att ni i god tid före er tävling går igenom frågorna och svaren i ordning, samt förbereder er på eventuella situationer som kan uppstå för just er tävling.

Vi hoppas att samtliga svar ger korrekt information, men kan inte ge någon garanti för att de gör det. Olika versioner av program och databas, olika konfigurationer osv kan medföra olika beteenden i OLA, vilket i sin tur kan medföra att ett svar inte stämmer in för alla användare av programmet.

Om du upptäcker en felaktighet i guiden, eller om något är oklart, rapportera gärna till olasupport@orientering.se.

Forum

Ta också gärna hjälp av OLAs forum som finns att hitta i Eventor: <http://eventor.orientering.se/Forum>

Komma igång

Konfiguration och programinstallation

Vad är OLA?

OLA är Svenska Orienteringsförbundets tidtagningsprogram, eller tävlingsadministrativt system, som det också heter.

För mindre tävlingar och träningar behövs endast en dator där OLA installeras som vilket program som helst.

Till ett normalt tävlingsarrangemang rekommenderas ett nätverk med ett antal datorer som klienter samt en dator som server. Klienterna kallas hädanefter *OLA Klient* och servern *OLA Server*. Om man väljer att använda en extern databashanterare, t ex MySQL, ska denna ligga på samma dator som OLA Server.

Var hittar jag OLA?

Programmet laddas ner från Eventor, <http://eventor.orientering.se>. Du behöver ha rollen minst *Arrangemangsansvarig*.

Hur installerar jag programmet?

Det finns olika sätt att installera OLA:

1. **Normal installation.** För träningar och små tävlingar där **en enda dator** används utan nätverk. Dubbelklicka på den nedladdade filen som är en vanlig MSI-fil, dvs en Windows Installer-fil. För en standardinstallation används lämpligen de förvalda alternativen. OLA Klient och OLA Server installeras. Dessa hittas under *Start* → *Program* → *OLA*.

För att köra tävlingen krävs endast OLA Klient. För att kunna göra en backup/återställning av den inbyggda databasen (exempelvis för att testa) så behövs OLA Server användas.

2. **Via webbstart.** För träningar och tävlingar där **flera datorer** används tillsammans i ett nätverk. Börja med att installera OLA Server på minst en dator, se "Normal installation" ovan. OLA Klient installeras på övriga datorer via s k webbstart i ett webbläsarfönster. Tänk på att Java behöver vara installerat på dessa först. Java laddas ner från <https://java.com/download>
När OLA är installerat på serverdatorn, Java är installerat på klientdatorn och datorerna är hopkopplade i ett nätverk, gör så här:
 1. På serverdatorn, öppna programmet OLA Server. Välj vilken datakälla (om det finns flera) samt vilken tävling som ska användas och tryck sedan på *Start*.
Ovanför valet för datakälla står serverns namn och IP-adress, vilka sedan används av klienterna för att koppla upp sig mot servern.
 2. På klientdatorn, öppna webbläsaren och i adressfältet, ange IP-adressen och portnumret till OLA Server, t ex <http://192.168.0.1:8080>.
 3. Klicka på länken *OLA Klient* och följ instruktionerna för att ladda ner klienten.
Programmet OLA Server får ej stängas under tävlingen, då tappar klienterna kontakten. OLA Server kan med fördel köras i bakgrunden i förminskat läge.

Det finns flera fördelar att koppla upp OLA via webbstart vid tävlingar med nätverk:

- OLA behöver inte installeras på normalt sätt på klientdatorerna.
- Aktuell tävling väljs redan i OLA Server så användarna aldrig kan göra fel.
- Vid uppgradering av OLA så är det bara serverdatorn som behöver uppgraderas/installeras om.
- OLA fungerar på andra operativsystem än Windows, t ex Mac, Linux och Unix.

Nackdelen är att första gången OLA ska laddas ner så tar det lite längre tid att starta. Notera också att stämplingssystemet Sportidents USB-enheter inte fungerar för andra operativsystem än Windows.

Det går förstås också bra att göra normala installationer på klientdatorerna istället för webbstart, eller en kombination med webbstart på vissa datorer och normal installation på andra.

Grunder

Hur fungerar menyer och dialoger i OLA?

Användargränssnittet i OLA är uppbyggt på i stort sett på samma sätt genom hela programmet, oavsett om det är en endagarstävling, flerdagarstävling eller stafett.

Navigatorn

Menyn till vänster, den s k *navigatorn*, är strukturerad i kronologisk ordning med funktioner **Före tävling**, **Under tävling** samt **Efter tävling**, grupperade var för sig. I stort följer även funktionerna inom de grupperna en tänkt tidsordning.

Navigatorn ändrar utseende beroende vilken typ av tävling som väljs. Väljs att arrangera en tävling med Sportident döljs funktioner för Emit och tvärtom. Väljs en flerdagarstävling flyttar de funktioner som är aktuella för just en tävlingsdag in under den etappen.

Navigatorn kan döljas via en ikon i verktygsfältet eller från menyn **Visa** upp i menyn. Det kan vara lämpligt för att optimera användandet av bildskärmens storlek, t ex för dialoger för speakern och fördela starttider.

Dialoger

Nästan alla dialogfönster i OLA består av den s k *Bläddraren* till vänster och *Egenskaper* till höger.

I Bläddraren markeras en eller flera rader där information om denna rad, eller information som är gemensam om flera rader markeras, visas i Egenskaper.

I de flesta fönster kan du skriva ut informationen precis som den ser ut Bläddraren.

Bläddraren kan ställas om så den passar sina egna syften genom:

- Att flytta om ordningen på kolumnerna.
- Att ändra sorteringen genom att klicka på rubriken för aktuell kolumn.
- Att välja innehåll genom att klicka på aktuell ikon och markera/avmarkera önskade kolumner.
- Att ändra bredd på valda kolumner genom att dra i rubrikens kant.

Flera rader i bläddraren kan markeras genom kombinationer med *Shift* och/eller *Ctrl*. Är flera rader markerade går det att ändra enskilda fält för alla markerade rader i Egenskaper.

För att nyttja fönstrets hela bredd kan du vid behov stänga egenskaper med aktuell ikon.

Fält markerade med * är obligatoriska och behöver alltid fyllas i.

Hur ställer jag in så att externa enheter, t ex avläsnings- och målenheter, fungerar med OLA?

För att OLA ska kunna kommunicera med stämplingssystemets enheter (avläsning, mål och mellantidskontroll) behöver de dialoger som ska använda en extern enhet kopplas mot en USB-port (eller serieport).

Inställningsdialogen finns i alla kommunicerbara dialoger via en port under den ikon som ser ut som en serieportskontakt. Motsvarande dialog finns under **Inställningar** → **Inställningar för COM-portar**.

Välj vilken port enheten ska kopplas till och klicka på *Lägg till*. Flera kopplingar kan göras i ordning på samma dator, men det är endast en dialog i taget som kan använda samma COM-port. Används flera COM-portar kan de användas parallellt.

Alla USB-enheter tilldelas ett COM-portnummer. Numret hittas i *Enhetsbanteraren* på datorn. Endast de COM-portar som är tillgängliga finns i listboxen.

När en COM-port är kopplad till en dialog och provstämpling utförs så visas någon av tre symboler:

Frågetecken (gul) = Status okänd, fungerar eventuellt när första signalen kommer.

OK (grön) = Status OK, fungerar och signaler har kommit fram.

Kryss (röd) = Fungerar ej. Felaktigt inkopplad, fel port etc.

För Sportident-enheter är COM-porthastighet förinställd på 4800 (gamla eller RS232-enheter). Om det blir grönt ljus, men ingen information kommer in i OLA, beror det troligen på att det är en ny enhet som använder hastigheten 38400. Välj då istället den hastigheten.

Sportident-enheter som är direkt anslutna till datorn via USB eller serieportar ska alltid vara konfigurerade med "autosend".

För Emit-enheter är COM-porthastighet rätt förinställd från början.

Jag har tidigare kört OLA med en extra skärm och nu när jag kör utan extra skärm så hänger sig programmet när jag öppnar vissa funktioner, t ex utskrift av resultat (som tidigare visades på extraskärmen). Hur kommer jag runt det här?

Plocka bort följande från **C:/ProgramData/OLA5**

- MainPaneSettings.dat
- MainSettings.dat
- NavigatorSettings.dat
- TableViewerSettings.dat

Testning

Hur testkör jag lämpligast data från Eventor?

Använd Testeventor som nås på <http://testeventor.orientering.se>. Använd samma inloggningsuppgifter som till Eventor.

Du kan också ladda hem anmälningar från Eventor i tidigt skede och testköra.

Hämta hem aktuell fil. Välj hämtad fil under **Före tävling** → **Anmälningar** → **Importera anmälningar**.

Det går att göra importen flera gånger med nya filer. Om någon ändring skett på redan anmälda deltagare uppdateras uppgifterna om den deltagaren.

OBS! När anmälningstiden gått ut rekommenderas det att ta bort alla anmälningar i OLA och ladda hem allt på nytt, annars ligger det kvar sådana anmälningar som ångrats av deltagarna i Eventor innan anmälningstidens utgång. Anledningen till detta är för att möjligheten finns att ladda hem anmälningar inom en viss tidsperiod. Annars hade samtliga anmälningar varit nödvändiga att importera varje gång.

Hur testar jag brickinläsningen vid en generalrepetition eller en utbildning med mina funktionärer?

Det här testet görs lämpligen i god tid före tävling, t ex vid genrepet eller i samband med en utbildning av funktionärer. Testet ska ej utföras samma dag som tävling.

1. Skapa en kopia av tävlingens databas och koppla upp OLA Klient mot den.
2. Anmäl en deltagare med bricka.
3. Kontrollera att rätt skrivare är installerad och vald. Justera vänster- och högermarginal om nödvändigt. Görs i dialogen **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Sträcktider (individuell)**.
4. Starta dialogen **Under tävling** → **Tidtagning** → **Brickinläsning Sportident/Emit**.
5. Verifiera att avläsningsenheten är kopplad till rätt port och i rätt hastighet:
 - a. Klicka på ikonerna för serieportsinställningar. I den nya dialog som visas, ta bort alla eventuella tidigare kopplingar som ligger där. Välj sedan:
 - i. Funktion, t ex "SI - läs in brickor" om Sportident används.
 - ii. Port, t ex Com 3, om det är vad som ställts in vid inkopplingen av enheten, se egen fråga med svar.
 - iii. Hastighet, t ex 38 400 för Sportident.
 - iv. Klicka på "Lägg till".
 - v. Välj "OK".
6. Aktivera automatisk utskrift av sträcktider vid avläsning:
 - a. Klicka på "Inställningar" uppe till vänster och menyn som kommer upp, klicka på "Inställningar" (igen).
 - b. I den nya dialogen som visas, kryssa för "Skriv ut individuella sträcktider".
 - c. Välj rätt modell på masterenheten och klicka "OK"..
7. Testa att läsa av brickan.

Glöm inte att byta tillbaka till den skarpa tävlingen innan tävlingsdagen.

*) Nolltiden är den tid OLA räknar mot. För ändra eller kontrollera nolltiden, se **Före tävling** → **Tävlingsparametrar** → **Tävlingssuppgifter** och klicka på "Ettapp" för att sedan ställa in nolltiden i fältet "Ettappdatum/ nolltid".

Antal datorer

Hur många datorer behövs för min tävling, inklusive speaker, direktanmälan mm?

Vi rekommenderar följande för en tävling runt 500 deltagare:

- En dator för OLA Server.
- Två datorer för direktanmälan (idag anmäler sig runt 25-35 % direkt på tävlingen, beroende på väder). Den ena kan sedan flyttas över till ”röd utgång” (se egen fråga med svar) när största trycket lagt sig.
- En/två datorer vid utläsning.
- En dator för ändringar före tävling och som sedan också används under tävling för ”röd utgång” (se egen fråga med svar).
- Om speakerfunktion finns; ett antal datorer med kopplade externa (stora) skärmar till sig, där antalet skärmar är beroende av hur många externa skärmar respektive dator kan hantera (standard är en eller två) och hur många klasser som ska bevakas.

Finns det något tak på hur många datorer som kan ingå i nätverket?

Nej, inga kända begränsningar.

OLA i nätverk

När behöver OLA sättas upp i nätverk?

När du behöver använda mer än en dator, vilket oftast är fallet vid en normal tävling.

Hur sätter jag upp OLA i ett nätverk?

Enklaste sättet att sätta upp ett OLA-nätverk är att använda sig av en router som delar ut IP-adresser, så kallad DHCP. Det kan till exempel vara en vanlig bredbandsrouter. Alla datorer ska då vara inställda så att de automatiskt erhåller en IP-adress, vilket ofta är standard.

Om DHCP-funktion saknas i nätverket konfigureras alla klienter med fasta IP-adresser. Använd i så fall nät ur adressrymderna 192.168.X.X eller 10.X.X.X.

OBS! Om nätverksanslutna skrivare används, läs adresserna i DHCP-servern eller konfigureras skrivarna med fasta adresser.

Om ingen kontakt fås mellan datorerna, konfigureras om eller stängs av Windows brandvägg på serverdatorn.

Komplettering med en beskrivning av hur brandväggen ska vara konfigurerad kommer.

Databas

Hur många deltagare klarar OLAs inbyggda databas – och när en extern databas behövs, vilken rekommenderas?

Den inbyggda databasen rekommenderas för tävlingar med upp till 1000 deltagare.

För större tävlingar (>1000 deltagare) rekommenderas en extern databashanterare. Här rekommenderas MySQL, där de senaste versionerna (5.5 eller senare), men testa noga av dessa innan tävling.

OBS! SQL Server rekommenderas inte då vi fått in en del SQL-specifika felrapporter som vi inte har möjlighet att ge support på. Stödet kommer att tas bort i nästa OLA-version.

Utskrifter

När jag provar förhandsgranskningen så fungerar den inte?

Se till att du har en skrivare installerad. Förhandsgranskningen är beroende av att det finns drivrutiner till den skrivare vars utskrift man vill förhandsgranska.

Stämplingsbrickor

Kan jag använda samma bricka två gånger på en och samma tävling och hur förbereder jag det?

Ja, från och med version OLA 5.3 är det möjligt.

Gå in via **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsklasser** och för aktuell klass, kryssa för rutan ”Tillåt återanv. av brickor”.

När inläsning av en bricka som redan använts i tävlingen sker så kommer frågan upp om vilken av deltagarna med den brickan som ska registreras just då.

För stafett är standardinställningen att en och samma bricka kan användas fler än en gång i tävlingen.

Tävlingar med särskilt upplägg

Vi arrangerar en stafett med en individuell publiktävling parallellt, hur sätter vi upp det i OLA?

Det här blir två olika tävlingar datamässigt. Det betyder att det blir två separata uppsättningar av avläsning, administration och eventuellt speaker.

Så här sätter ni upp tävlingen i OLA:

- En serverdator med en OLA på.
- På serverdatorn, starta två olika OLA-servrar, en för stafetten och en för individuella tävlingen/klasserna. De två ska ha olika port-nr på så att de inte krockar med varandra.

Starta respektive OLA-klient som webbstart (via webbläsaren) genom att skriva in webbadressen: http://ip-adress_min_server:8080 för stafetten och http://ip-adress_min_server:8090 för individuella tävlingen.

Vi arrangerar en tävling en stafett, hur sätter vi upp den i OLA?

Lägg upp tävlingen som vanligt, men innan lottning utförs, välj att sätta startmellanrummet till 0 i de klasser som har gemensam start.

Notera att lottning även behöver utföras för klasser med gemensam start.

Vi arrangerar en tävling med gemensam start i vissa klasser, hur sätter vi upp den i OLA?

Lägg upp tävlingen som vanligt, men innan lottning utförs, välj att sätta startmellanrummet till 0 i de klasser som har gemensam start.

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Parameter för sträckor**.

Notera att lottning även behöver utföras för klasser med gemensam start.

Vi arrangerar en stafett med 2+2-sträckor, är det något särskilt vi behöver tänka på i OLA?

I Eventor anmäls de två lagmedlemmarna dubbelt, dvs medlem 1 på sträcka 1 och 3 – och medlem 2 på sträcka 2 och 4. Även bricknummer anmäls dubbelt. Denna information följer sedan med vid export från Eventor och import till OLA, där stöd för bricknummer på fler än en sträcka vid stafett är standard.

Vi arrangerar en tävling med kval och final, hur sätter vi upp den i OLA och vilka delar tillkommer jämfört med en vanlig tävling?

Komplettering med en punktlista kommer.

Vi arrangerar en tävling med uppehåll mitt under tävlingen, hur sätter vi upp den i OLA och vilka delar tillkommer jämfört med en traditionell tävling (jaktstartlista, annorlunda speakeruppföljning etc.)?

Komplettering med en punktlista kommer.

För lottning, gå via **Före tävling** → **Lottning** → **Lottning baserad på tidigare sträckor**.

Skapa lokal tävling eller importera tävling med tävlingsdata, klasser och anmälningar

Om tävlingen inte importeras från Eventor, hur skapar jag en ny tävling?

Välj **Arkiv** → **Ny tävling**. I nästa steg, välj *Skapa lokal tävling*.

Nästa steg är att ange tävlingsnamn, tävlingsform, tävlingstyp, startdatum samt slutdatum. Om du inte valt en extern databashanterare laddas klubbar och personer in som standard. Om någon annan databashanterare är vald görs detta manuellt senare. Beroende på vilken tävlingsform som väljs påverkar det menyerna i OLA.

När person- och klubbregister laddats in, fyll i tävlingsparametrar. Glöm inte att vid behov justera etappens nolltid, som ska vara inställd så att ingen deltagare startar före denna tid men att alla deltagare samtidigt ska komma i mål inom 12 timmar efter denna tid. Om du inte använder den inbyggda databashanteraren behöver du importera eller registrera klubbarna innan det går att genomföra uppdateringen. Vissa uppgifter kan du inte lägga in förrän person- och klubbregistren är importerade.

Hur importeras en tävling från Eventor, inklusive tävlingsdata, klasser och anmälningar?

Välj **Arkiv** → **Ny tävling**. I nästa steg, välj *Importera tävling från Eventor*.

Nästa steg är att ange 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 så kommer tävlingen och den valda informationen att importeras till OLA. Genom detta alternativ så kommer mycket av det som skrivs nedan under **Generella uppgifter** och **Före tävling** vara utfört redan.

Generella uppgifter

Register

Om tävlingen inte laddas ner från Eventor, hur laddar jag ner register och var hittar jag dessa?

Görs via **Generella uppgifter** → **Föreningsregister** → **Importera föreningar** respektive **Generella uppgifter** → **Personregister** → **Importera personer**.

Importfilerna får du tag på från Eventor via *Administration* → *Arrangemang* → *Hämta register*.

Om tävlingen inte laddas ner från Eventor och en förening eller person saknas i registret, hur registrerar jag nya?

Görs via **Generella uppgifter** → **Föreningsregister** → **Registrera föreningar** respektive **Generella uppgifter** → **Personregister** → **Registrera personer**.

Vid import av personregistret till OLA verkar inte alla personer komma med. Vad beror det på och hur kan det lösas?

Det här kan inträffa om man använder sig av en extern databas av typen MySQL och inte har den senaste versionen av MySQL Connector.

Före tävling

Tävlingsuppgifter

Var kontrollerar jag att alla tävlingsuppgifter är korrekta?

Det kontrolleras via **Före tävling** → **Tävlingsparametrar** → **Tävlingsuppgifter**.

Kontroller, banor och klasser

Hur importeras kontroller och banor från banlägningsprogrammet, t ex Ocad?

Görs via **Före tävling** → **Kontroller och banor** → **Importera kontroller och banor**.

Om en Ocad- eller Condes-fil importeras sker registrering av kontroller och banor automatiskt, samt koppling till klasser, om detta är inlagt i XML-filen. Du behöver dock fortfarande markera vilka som ska vara mellantidskontroller (se egen FAQ-fråga).

Om kontroller och banor inte importeras från banlägningsprogrammet, hur lägger jag in dessa manuellt?

Görs via **Före tävling** → **Kontroller och banor** → **Registrera kontroller** respektive **Före tävling** → **Kontroller och banor** → **Registrera banor**.

Hur skapar jag gafflingar i OLA?

Görs via **Före tävling** → **Gaffling** → **Fördela gafflingar på lag**. Välj klass. Gör en mall på de översta lagen, markera nästa rad och tryck "Fördela gafflingar" så lägger den ut enligt din mall på resten i klassen.

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

Om knytning till klasser inte redan gjorts i banlägningsprogrammet (och kontroller och banor importeras till OLA), hur knyter jag banor till rätt klasser i OLA?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Knyt banor till klasser**.

Notera att flera klasser kan markeras samtidigt vid tilldelning av bana.

Hur sätter jag upp en paus av tiden mellan två kontroller, t ex vid en vägpassage?

Görs via **Före tävling** → **Kontroller och banor** → **Registrera kontroller**.

Välj den kontroll som ligger efter passagen och för den kontrollen anger du under *Maximal fri sträcktid* den tid i sekunder som kan dras bort, dvs den tid deltagaren har på sig att passera övergången.

Tänk på att speakern får rapportera preliminära tider fram till det att den tävlande stämplat ut eftersom olika tävlande tar olika lång tid på sig vid passagen och denna information inte kommer in i systemet förrän den tävlande läst ur sin bricka.

Vi önskar ha utbrutet mål på vår tävling, hur sätter vi upp det i OLA?

Det här går att göra på två sätt.

1. Målkontroll i skogen och utstämpling på arenan (det normala). Då är det viktigt att deltagarna verkligen kommer ihåg att stämpla ut vid arenan så att de får ett resultat. Det är också viktigt att

de *inte* stämplat även vid en eventuell målkontroll på arenan. Då skrivs nämligen den befintliga måltiden från det utbrutna målet över i brickan och deltagaren får en felaktig sluttid.

2. Ibland är det långt från sista kontrollen till mål och det kan finnas behov av att låta en del klasser räkna tiden till sista kontrollen och sedan gå i mål därifrån. Här sätter man upp OLA på samma sätt som när en paus läggs in mellan två kontroller pga exempelvis en vägpassage. Följande gäller för dessa klasser:
 - a. Målkontrollen behöver plockas bort från banan i OLA och sista kontrollen ändras till en målkontroll. Görts via **Före tävling → Kontroller och banor → Registrera kontroller**.
 - b. Deltagarna behöver stämpla både vid sista kontrollen och i målet, även om tiden mellan sista kontrollen och målet inte räknas. Målstämplingen behövs nämligen i brickan. Utläsning sker precis som vanligt efter målgång.

Programmera mellantidskontroller för speaker

Hur sätter jag upp mellantidskontroller och kontrollerar så att detta fungerar?

Det här görs i tre steg:

1. **Ange rätt typ på kontrollerna.**

Under **Före tävling → Kontroller och banor → Registrera kontroller**, ändra de olika mellantidskontrollerna till typen "Mellantidskontroll" istället för "Kontroll". Typen på målenheternas behöver inte ändras – de går som "normala" kontroller.

2. **Registrera och ge namn på kontrollerna.**

Under **Före tävling → Kontroller och banor → Registrera radiokontroller**, ge namn på de olika mellantidskontrollerna. Tryck på plus-symbolen, ange ett namn och välj sedan en av kontrollerna i listboxen.

Fortsätt tills alla mellantidskontroller är registrerade. Här kan man även ange en mellantidspassering som inte är en kontroll. Det kan t ex vara en bropassage som rapporteras via radiokommunikation. I det fallet ska ingen mellantidskontroll väljas i listboxen.

3. **Knyt mellantidskontrollerna till rätt klasser.**

Under **Före tävling → Klasser → Knyt radiokontroller till klasser**, para ihop mellantidskontrollerna med de klasser som passerar dem. Klicka på det vita fältet bredvid den klass som du vill knyta radiokontroller till. I den dialog som kommer upp ska de radiokontroller som klassen använder flyttas från vänster till höger. Se även till att kontrollerna ligger i den ordning de passeras. För varje radiokontroll kan även en passertid (löptid) anges. Den tiden används sedan för att beräkna passertider för deltagare.

För att kontrollera att uppsättningen är korrekt behöver enheterna kopplas in, speakerfönstret öppnas och sedan provstämpling ske. Se egen fråga med svar under avsnittet för speaker (**Under tävling**).

Klasser

Hur importerar jag klasser från Eventor?

Hämta hem aktuell fil i Eventor. Välj hämtad fil under **Före tävling** → **Anmälningsskasser** → **Importera anmälningsskasser**.

Om tävlingen inte importerar från Eventor, hur lägger jag upp anmälningsskasser manuellt?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsskasser**.

I den vänstra delen av bläddraren finns de vanligaste klasserna med rätt id:n för att matcha mot Eventors databas. Man kan här lägga till ytterligare klasser. Nya klasser behöver dock hämta sitt klass-id från Eventor för att överföringar ska kunna ske på ett korrekt sätt.

Flytta de klasser som ska ingå i tävlingen till dialogens högra sida och spara. Fyll sedan i de inställningar som behöver ändras mot standardinställningarna.

Hur gör jag för att dölja resultatet för Inskolningsklassen i resultatlistan så att det enbart visas huruvida personen är godkänd eller ej?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsskasser**.

Välj aktuell klass och bland egenskaperna till höger, kryssa för rutan ”Ingen tidsredovisning” och spara.

Normalt sett är rutan förkryssad för Inskolning, men vi rekommenderar ändå att en kontroll av detta görs.

Anmälan

Hur importerar jag anmälningar från Eventor?

Hämta hem aktuell fil i Eventor. Välj hämtad fil under **Före tävling** → **Anmälningar** → **Importera anmälningar**.

Det går att göra importen flera gånger med nya filer. Om någon ändring skett på redan anmälda deltagare uppdateras uppgifterna om den deltagaren.

OBS! När anmälningstiden gått ut rekommenderas det att ta bort alla anmälningar i OLA och ladda hem allt på nytt, annars ligger det kvar sådana anmälningar som ångrats av deltagarna i Eventor innan anmälningstidens utgång. Anledningen till detta är för att möjligheten finns att ladda hem anmälningar inom en viss tidsperiod. Annars hade samtliga anmälningar varit nödvändiga att importera varje gång.

Om tävlingen inte importerar från Eventor, hur lägger jag upp anmälningar manuellt?

Görs via **Före tävling** → **Anmälningar** → **Registrera anmälningar**.

Anmälningsdialogen består av tre delar. I överkant finns snabbanmälningsdelen, nere till vänster finns personregistret och nere till höger finns den anmälda. Alla fönster är tomma från början men i de två nedre går det att få fram information genom att söka.

Enklaste sättet att anmäla är att använda snabbanmälningsfunktionen.

1. Välj först förening. Görs antingen genom att använda Sök-knappen eller genom att skriva föreningsnamnet i avsett fält. OLA ger förslag på föreningsnamn allt eftersom bokstäverna skrivs in. Om OLA inte hittar inskriven klubb skapas en ny. OBS! Se till att en befintlig förening väljs om det absolut inte ska vara en ny förening.

2. Välj deltagare. Görs antingen genom att använda Sök-knappen eller genom att skriva för- och efternamn i respektive fält. OLA ger förslag på för- respektive efternamn allt eftersom bokstäverna skrivs in. Ingen koppling mellan för- och efternamn finns. Om OLA inte hittar inskriven person skapas en ny. OBS! Se till att en befintlig person väljs om det absolut inte ska vara en ny person.
Om deltagaren finns med i personregistret hämtas deltagarens ordinarie klass och bricknummer. I annat fall, välj rätt klass och fyll i eventuellt angivet bricknummer.
3. Avsluta med att spara och fortsätt sedan med nästa deltagare som ska anmälas.

Alternativt går det att använda personregistret för att anmäla deltagare.

1. Sök efter lämpligt urval (Förening, Klass etc.). Markera rätt person och klicka på höger-pil.
2. Om en person inte finns i personregistret kan den läggas till direkt i personregisterdelen. Tryck på plustecknet och fyll i uppgifterna om personen. Därefter kan personen anmälas som vanligt.

Varför skiljer OLA på anmälningsklasser och tävlingsklasser?

Anmälningsklassen är den du anmäler dig till. Den håller koll på generella uppgifter som har med anmälningen att göra, t ex anmälningsavgifter. Anmälningsklassen kan t ex sedan delas eller slås samman med en annan klass. Resultatet av den delningen eller sammanslagningen blir då tävlingsklassen.

Ett exempel där skillnaden blir tydlig är flerdagarstävlingar där du normalt anmäler dig till hela tävlingen (alla dagar), men där det sedan finns en tävlingsklass, med olika egenskaper, för respektive etapp.

Ändring av en anmälan

Hur ändrar jag bricknummer för en deltagare?

Görs via **Före tävling** → **Brickhantering** → **Byt Sportident-bricka för en löpare**.

Hur ändrar jag anmälningsklass för en deltagare?

För individuell tävling beror det på om ändringen görs före eller efter lottning.

Före lottning: Gå via **Före tävling** → **Förberedelse inför lottning** → **Byt klass för deltagare**.

Efter lottning: Gå via **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Ändra anmäling för löpare**.

I dialogen "Ändra anmäling för löpare" kan du även välja starttid bland inlagda vakanta starttider för vakanter eller återbud, alternativt välja en starttid först eller sist i startlistan.

För stafett, gör klassändringen i Eventor genom att ändra laguppställningen där. Om laguppställningarna redan är importerade i OLA, gå via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Ändra laguppställning**.

Hur tar jag bort en anmälan?

Om deltagaren inte har något resultat knutet till sig: Gå via **Före tävling** → **Anmälningar** → **Registrera anmälingar**. Flytta den eller de anmälda deltagarna från höger till vänster och spara.

Om deltagaren har ett resultat knutet till sig: Gå via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Ändra uppgifter för deltagare** och sätt löparstatus till "Deltar ej".

Hyrbrickor

Hur registrerar/tilldelar jag hyrbrickor?

Görs via **Före tävling** → **Brickhantering** → **Knyt Sportident hyrbrickor föreningsvis**

Tilldelning av hyrbrickor görs enklast föreningsvis.

Hur anger jag pris på hyrbrickor?

Görs via **Före tävling** → **Beställningar** → **Skapa tjänster**.

När den första hyrbrickan tilldelas lägger OLA automatiskt upp en tjänst för hyrbrickor med priset 0:-.

Förberedelser innan lottning (innan skapandet av startlista)

Hur anger jag första starttid för tävlingen?

Första starttid följer med tävlingsimporten från Eventor, men om den inte är angiven där behöver den anges i OLA.

För individuell tävling, gå in i **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser**, markera alla klasser, ändra första starttid till tävlingens ordinarie första starttid.

För stafett, gå in i **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för sträckor**, markera förstasträckan för den klass starttiden ska bestämmas. Du kan markera flera startsträckor och ändra för alla dessa samtidigt, om de har samma starttid.

Hur justerar jag första starttid för en klass?

För individuell tävling görs det via **Före tävling** → **Förberedelser inför lottning** → **Fördela starttider**.

Klasserna är sorterade efter banor så de klasser som har samma bana ligger intill varandra.

I överkant finns information om startminut och hur många som startar aktuell minut.

Varje mörk ruta representerar en deltagare och varje ljus ruta representerar en tom startminut i klassen. Klassens starttid justeras genom att flytta klassen till önskad startminut.

Genom att dubbelklicka på klassen visas en inställningsdialog där startminut och startmellanrum kan justeras.

För stafett görs det via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för sträckor**.

Hur justerar jag startmellanrummet (standard 2 min) i en klass?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser**.

Vi har parallella sträckor för ett antal klasser i vår stafett, hur ställer jag in detta?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för sträckor**.

Importerar tävlingen från Eventor som vanligt, men innan import av anmälda görs, ändra i klassegenskaperna så att de parallella sträckorna tillåter flera deltagare.

Hur kontrollerar jag att det inte är för få eller för många deltagare i någon klass?

Gå via **Före tävling** → **Förberedelse inför lottning** → **Klasstatistik**.

Den är ett bra hjälpmedel för att snabbt få en överblick av anmälningsläget. Kontrollera följande:

- Att det finns tillräckligt många deltagare i varje klass. Om inte, slå ihop berörda klasser.
- Att eventuella elitklasser inte har för många deltagare. Om så är fallet, gallra berörda elitklasser.
- Att det inte är för många deltagare i någon klass. Om så är fallet, dela berörda klasser.

För eventuella åtgärder, se egna frågor med svar.

Hur slår jag ihop klasser?

I de fall det finns klasser med för få deltagare kan det vara aktuellt att slå ihop klasser.

För individuell tävling görs det via **Före tävling** → **Förberedelse inför lottning** → **Slå ihop klasser**.

I dialogen visas alla klasser med fyra eller färre deltagare med avvikande färg. Det är bara en varning och indikerar att det eventuellt behöver åtgärdas.

För att slå ihop klasser:

- Markera den klass som du vill flytta till en annan klass.
- Välj vilken klass den ska flyttas till i fältet *Flyttad till*.

För att ångra en delning, flytta klassen till sig själv.

För stafett 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.

Hur delar jag en anmälningsklass?

I de fall antalet deltagare i en enskild klass blir väldigt många kan klasser behöva delas.

För att kunna dela en klass behöver fältet ”Max antal deltagare” under **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsklasser** fyllas i med ett korrekt värde. Vid delningen skapas så många klasser som behövs för att varje delklass ej får mer deltagare än vad som är angett som max antal deltagare. Här anger man även om klassen ska delas föreningsvis eller distriktsvis.

Funktionen för att dela klasser nås via **Före tävling** → **Förberedelse inför lottning** → **Dela klasser**. De klasser som har fler anmälda än vad som tillåts är markerade med avvikande färg och indikerar att klassen kan behöva delas. Det är inget krav att dela klassen. För att dela klassen, markera klassen och flytta den till höger med ”Pil höger”-knappen. Till höger visas då de nya klasserna. Nya klass-id-nummer behöver anges innan delningen kan slutföras. Dessa id ska tas från Eventor för att säkerställa synkronisering mellan Eventor och OLA. Delningen sker när klick gjorts på ”Spara”.

För att återta en delning, flytta tillbaka de delade klasserna till vänstra sidan.

När ska vakansplatser användas och hur lägger jag in det i startlistan?

Vakansplatser ska alltid inlottas i elitklasser om antalet anmälda överstiger tillgängliga platser. Vakanta platser kan även lottas in i andra åldersindelade klasser och arrangör får då erbjuda dessa vakanta platser på tävlingsdagen.

För att lägga in vakanta platser, gå via **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsklasser**. För aktuell anmälningsklass och i egenskapsfönstret till höger, ändra ”Antal vakansplatser” till önskat antal.

För tilldelning av vakanser, se egen fråga med svar.

Startmetod för öppna motionsklasser och ev. andra klasser

Hur ändrar jag startmetod till stämpelstart för öppna motionsklasser och ev. andra klasser?

För individuell tävling görs det via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser**.

För stafett görs det via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för sträckor**.

Ranking

Hur importerar jag filen från gallringsfiltret i Sverigelistan?

Görs via menyn överst, **Arkiv** → **Importera XML-fil** → **Rankingfil**. Filen hittas i anslutning till Sverigelistan på sverigelistan.orientering.se.

Hur gallrar jag klasser baserat på rankinglistan, dvs gallringsfiltret i Sverigelistan?

Görs via **Före tävling** → **Förberedelser inför lottning** → **Gallring**.

Tänk på att en klass som gallras behöver ha en nedflyttningssklass angiven, dvs den klass som de utgallrade löparna ska springa. Det ställs in under **Före tävling** → **Klasser** → **Registrera anmälningsklasser**.

Behöver jag ange vilka tävlingsklasser som är rankingmeriterande?

Nej, det sker med automatik vid inläsning av resultaten. Om behovet ändå finns görs det via en kryssruta under **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser**.

Efteranmälda

Hur importerar jag efteranmälda från Eventor och när ska jag göra detta?

Görs via samma dialog som för anmälda, dvs via **Före tävling** → **Anmälningar** → **Importera anmälningar**.

Vid import av efteranmälda går det bra att importera en enda fil med alla deltagare. Redan anmälda deltagare blir då uppdaterade och de nya blir efteranmälda. De efteranmälda visas i en egen lista.

Om efteranmälda inte importeras från Eventor, hur lägger jag in dem manuellt?

Efteranmälan fungerar i stort sett lika som den vanliga anmälan. Görs via **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Registrera efteranmälningar**.

I dialogen finns möjlighet att välja först eller sist i startlistan.

Om någon av tillgängliga vakanstider ska användas så ändras starttiden i dialogen **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Ändra anmäling för deltagare**.

Sök upp deltagaren, klicka på ”Byt klass eller starttid för löparen”, välj klass och klicka på ”Välj starttider för löparen”.

OBS! Om OLA ska användas för fakturering, kontrollera så att rätt anmälningsavgifter är inlagda. Gör under anmälningskontrollen.

Nummerlappar

Hur fördelas nummerlappar, inkl. fördelning av nummerlappar vid stafettävling?

Nummerlappar är i första hand till för speakerfunktionen. Att tilldela klasserna nummerlappar kan göras både före och efter lottning.

Nummerlappstilldelning före lottning

Görs via **Före tävling → Klasser → Parametrar för tävlingsklasser**.

För de klasser som är klara för att bära nummerlapp ställs klassens första nummerlappsnummer in. Fältet heter "Nummerlappsbas". Vid lottningen fördelas nummerlappsnumren ut på de anmälda deltagarna.

Nummerlappstilldelning efter lottning

Görs via **Före tävling → Klasser → Nummerlappar**.

Den eller de klasser som ska behandlas flyttas över till högra sidan.

1. Ange första nummerlappsnummer för första klassen och om flera klasser är överflyttade, eventuellt mellanrum mellan klasserna. Klicka sedan på knappen "Tilldela". Nu har valda klasser fått sin nummerlappsbas tillsatt.
2. Klicka på knappen "Fördela" så fördelas nummerlappsnumren ut på deltagarna i aktuella klasser.

För att sätta egen nummerlappsbas för varje klass enskilt, behandla en klass i taget på den högra sidan.

Vid stafett, tänk på att kombinationslag kan ställa till nummerlappsfordelningen.

Kontroll av fördelningen

Kontrollera numren i startlistan efter att lottningen är gjord.

Nya nummerlappsnummer på sträcka 2 och högre

Ibland finns det behov av att ha olika nummer för olika sträckor i samma lag, t ex om man i klubben har en enda nummerlappsserie och vill kunna använda dessa nummerlappar vid en stafett.

Innan lottning utförs, gå in under **Före tävling → Klasser → Parametrar för sträckor** och för aktuella klasser, klicka ur rutan "Samma nummerlappar som föregående". Om lottning redan utförts, gör om denna.

Hur fördelas nummerlappar vid finaltävling?

Eftersom man normalt sett använder ny nummerlappsserie vid finaltävling jämfört med kvalet så fördelas nummerlapparna som vanligt efter att finalen lottats (se egen fråga med svar).

Startlista

Hur skapar jag en startlista, dvs hur lottar jag (gäller även stafett)?

Görs via **Före tävling** → **Lottning** → **Startlottning**.

Klasser som är markerade med gult varnar om att det finns klasser med färre än fem deltagare eller klasser med fler deltagare än vad som är angivet som max antal. För eventuell åtgärd, se egna frågor med svar om hur klasser slås ihop eller delas.

Själva lottningen går helt enkelt till så att klassen flyttas från vänster till höger. Om någon klass skulle behöva lottas om, flytta bara tillbaka klassen till vänster och utför de eventuella korrigeringar som behövs innan omlottning och flytta sen över klassen till höger igen.

Notera att lottning även behöver utföras för klasser med gemensam start, t ex för stafettklasser.

Kontrollera lottning

För att kontrollera lottningen, gå via **Före tävling** → **Klasser** → **Parameter för sträckor**.

För sträcka 2 och högre i stafettklasserna, se till så att ”Starttidsfördelning” är satt till ”Förra sträckans första löpare”.

Hur laddar jag upp startlista till Eventor?

Görs via **Före tävling** → **Startlista** → **Exportera startlista**.

Logga in med dina Eventor-uppgifter och ladda upp filen.

Hur skriver jag ut minutstartlistor åt startpersonalen, respektive startlistor åt speakerfunktionen och för publicering på arenan?

Görs via **Före tävling** → **Startlista**.

Här finns ett antal olika listor att skriva ut. Alla listor skrivs ut genom att flytta över de klasser/föreningar som ska skrivas ut till den högra sidan och sedan klicka på ”Skriv ut”.

Alla utskrifter skrivs ut i den ordning klasser/föreningar är listade i den högra bläddraren. Genom att använda klassgruppsväljaren i överkant på den vänstra bläddraren kan klasser flyttas över i en försorterad ordning. I inställningsdialogen kan ytterligare inställningar göras.

Minutstartlistor

Minutstartlistor kan skrivas ut för startplats och startbord. Startplatsen styrs av banorna och startbord registreras för klasserna under **Parametrar för tävlingsklasser**.

Minutlistan skrivs ut för den eller de starter och startplatser som har flyttats över till bläddraren. Genom att flytta över alla starter och startbord skrivs en gemensam minutlista ut för alla deltagare. Genom att flytta över enbart en start och dess startbord skrivs bara den minutlistan ut. Alla kombinationer är möjliga.

Stafettstartlistor

Stafettstartlista för kartpocket, samt för funktionärer som hanterar reservkartor vid växlingen på arenan, skrivs ut via **Före tävling** → **Gaffling** → **Startlista med banor**.

Stafettstartlista för Eventor laddas upp via **Före tävling** → **Startlista** → **Ladda upp startlista**.

Stafettstartlista för publicering på arenan skrivs ut via **Före tävling** → **Startlista** → **Stafettstartlista**.

Det går även bra att exportera startlistan och ladda upp i Eventor. Det görs då via **Före tävling** → **Startlista** → **Exportera startlista**.

Import av laguppställningar vid stafett

Hur hämtar jag laguppställningar från Eventor?

Lagmedlemmarnas namn följer med vid importen av anmälda.

Görs via **Före tävling** → **Anmälningar** → **Importera anmälningar**.

Logga in med dina Eventor-uppgifter och ladda hem filen från aktuell tävling.

Lagändringsblanketter vid stafett

Hur skriver jag ut lagändringsblanketter och lägger i klubbkuverten?

Görs via **Före tävling** → **Startlista** → **Lagändringsblanketter**.

Ändringar och kompletteringar i startlistan

Efter lottning, hur justerar jag i startlistan manuellt?

Görs via **Före tävling** → **Lottning** → **Manuell startlista**.

Använd upp- och ner-pilarna för att ändra ordningen på deltagarna, alternativt skriv in nya tider manuellt.

OBS! Då efteranmälan är gjord och efteranmälda läggs före första ordinarie starttid får inte pilarna användas om inte första starttid för klassen justeras så den motsvarar först startande efteranmäld. I annat fall flyttas alla startande så att först startande efteranmäld startar på klassens första ordinarie starttid. Det går däremot bra att manuellt skriva om tiderna utan andra åtgärder.

Hur registrerar jag återbud?

Görs via **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Registrera återbud**.

De tider som innehavs av deltagare som blir registrerade för återbud blir tillgängliga i efteranmälandsdialogen samt i **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Tillsätt reserver**.

Hur tillsätter jag reserver för de återbud som rapporterats?

Görs via **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Tillsätt reserver**.

Hur tillsätter jag vakanser på vakansplatser?

Beroende på av vilken anledning en vakant plats ska tillsättas används antingen dialogen för anmälan (om det är en deltagare som blivit missad av någon anledning) eller dialogen för att tillsätta reserver (om det finns deltagare på reservlistan).

Dialogen för anmälan nås via **Före tävling** → **Anmälningar** → **Registrera anmälningar**.

Dialogen för reservtillsättning nås via **Före tävling** → **Efteranmälan och återbud** → **Tillsätt reserver**.

Omstart vid stafett

Hur sätts tiden för omstart upp?

Görs via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för sträckor**.

Tänk på att det finns två fält för omstart, 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 *Stoptid* för omstart.

Under tävling

Backup

Innan första inläsning görs, hur tar jag en backup av tävlingen och ordnar automatisk backup?

Det görs genom att i programmet OLA Server i menyn välja **Databasverktyg → Säkerhetskopiera databas**. Klicka på *Skapa säkerhetskopiering*. Notera var säkerhetskopieringen skapas.

Om en extern databashanterare används, se instruktioner för den databashanteraren.

Hur gör jag vid ett driftsstopp och hur läser jag tillbaka en backup?

På varje inläsningsdator sparas brickavläsningarna i en sk loggfil under mappen ProgramData/OLA5/log. Loggfilen går att läsa in via **Under tävling → Tidtagning → Läs in Emit/Sportident loggfiler**.

Vid behov går det även att läsa in bufferten direkt från avläsningsenheterna.

Testa av sådant här i god tid före tävling så du känner dig bekväm i hur du ska agera vid ett eventuellt driftsstopp.

Bör jag ha ytterligare någon backup om något inträffar och hur gör jag i så fall?

Ja, notera lämpligen alla ändringar i databasen löpande manuellt med penna och papper.

Tävlingsexpedition

Hur ändrar jag bricknummer för en deltagare på tävlingsdagen?

Görs via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Byt Sportident-bricka för en löpare**.

Hur ändrar jag klass för en deltagare på tävlingsdagen?

Görs via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Byt klass för deltagare**.

Glöm inte att justera starttiden för deltagaren.

Vid stafett, hur gör jag en lagändring på tävlingsdagen?

Görs via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Ändra laguppställning**.

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 bricknummeret.

För att förenkla administrationen kan en rekommendation vara att deltagarna använder sina personliga brickor. Ange det i tävlings-PM och i informationsfältet i Eventor i så fall.

Plocka bort en deltagare

Det går inte att plocka bort en deltagare i ett lag, t ex om man har tre deltagare på en parallell sträcka och vill ändra till två. Skriv "Vakant" i fältet för namn och ta bort bricknummer samt födelseår.

Direktanmälan

Hur sätter jag upp direktanmälan och kontrollerar så att inläsningen fungerar korrekt?

Görs via **Under tävling** → **Direktanmälningar** → **Registrera direktanmälan**.

De klasser som går att anmäla sig i vid direktanmälan är de som i dialogen **Före tävling** → **Klasser** → **Anmälningsskisser** är angivna med klassgruppen ”Öppna motionsklasser”.

Hur registrerar jag deltagare via direktanmälan?

Då de flesta deltagare idag har en egen stämpningsbricka så rekommenderas starkt att koppla in en extern inläsningsenhet som deltagarna, genom att stämpla i, anmäler sig. Se annan fråga med svar för hur externa enheter kopplas in.

Testa i god tid så att du känner dig bekväm med hur deltagarna vid stämpling kommer upp i programmet, hur du väljer en klubb (om de är medlem i flera klubbar) och hur du väljer en lämplig bana.

Hur byter jag klass på en deltagare som redan finns registrerad?

Om en felregistrering har skett i direktanmälan, markera deltagaren i bläddraren och tryck på ”Redigera vald”. Gör de ändringar som ska göras och tryck på ”Uppdatera”. Om det är en anmälan som är gjord tidigare som ska ändras, välj klass i klassväljaren och tryck på ”Visa alla anmälda”. Därefter gör som ovan.

Hur kontrollerar jag kartätgången?

Om parametern ”Max antal” under **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser** är inställd på hur många kartor det finns tillgängliga i öppna motionsklasser visar dialogen **Under tävling** → **Direktanmälningar** → **Status för direktklasser** antal sålda banor, samt max antal kartor, och den varnar genom att klassen med avvikande färg blir markerad när varningsnivån är nådd. Varningsnivån ställs in i överkant på dialogen. Dialogen uppdaterar sig själv med automatik var 20:e sekund.

Vi räknar med många deltagare som troligen saknas i personregistret, hur kan dessa anmäla sig själva ute på tävlingen för att avlasta funktionen för direktanmälan?

I vissa fall kan det vara praktiskt att låta de deltagare som vill anmäla sig direkt fylla i sina uppgifter själv. Särskilt lämpligt är det då deltagarna inte finns inlagda i personregistret eller om man som arrangör vill samla på sig utökade kontaktinformationer.

I OLA finns det stöd för att sätta upp monitorer/klienter där deltagarna själva kan fylla i personuppgifter och vilken klass de önskar delta i.

Server

För att kunna använda förregistreringen används OLA Server:

1. Se till så att OLA Server är uppstartad, samt att rätt datakälla och tävling är vald.
2. Under *Inställningar*, ställ in hur mycket kontaktinformation som ska vara obligatorisk.
3. Starta servertjänsten med Start-knappen.

Klient/monitor

På klienten behöver inte OLA vara installerat men däremot behöver Java vara installerat på datorn. Java laddas ner från <https://java.com/download>

1. På klientdatorn, öppna webbläsaren och i adressfältet, ange IP-adressen och portnumret till OLA Server, t ex <http://192.168.0.1:8080>.
2. Klicka på länken i webbläsaren och följ instruktionerna för att ladda ner monitorn.

Programmet OLA Server får ej stängas under tävlingen, då tappar klienterna kontakten. OLA Server kan med fördel köras i bakgrunden i förminskat läge.

Deltagarna

Deltagarna fyller i de obligatoriska uppgifterna och väljer vilken klass de vill delta i. En meddelande-ruta talar om hur mycket de sedan ska betala. När de är klara går de till kassan.

Kassan

I kassan sitter funktionärer med samma direktanmälningdialog öppen som vid normal direktanmälan. I nedre fönstret, Bläddraren, finns det nu två flikar; en för anmälda och en för förregistrerade.

Under fliken med förregistrerade samlas alla som registrerat sig i monitorn, men inte har blivit anmälda. När deltagaren kommer fram till kassan, markera aktuell deltagare, klicka på knappen ”Redigera vald”. Kontrollera uppgifterna och gör eventuella justeringar. Klicka på ”Spara ny”. Nu är deltagaren anmäld.

Tidtagning och kvar i skogen

Hur sätter jag upp inläsningen efter målgång, så att jag kan läsa av deltagarnas löparbrickor efter målgång, samt kontrollerar så att inläsningen fungerar korrekt?

Till börja med, se till att den externa enheten är inkopplad på rätt sätt, dvs att den fått kontakt med OLA och i rätt porthastighet (se annan fråga med svar).

Det finns sedan ett antal sätt att kontrollera så att allt fungerar före första målgång och utstämpling.

Enkel kontroll (kontrollerar endast kommunikationen)

1. Starta dialogen **Under tävling → Tidtagning → Brickinläsning Sportident/Emit**.
2. Prova att stämpla med en bricka som inte är anmäld till tävlingen. Status på testbrickan ska bli "Okänd bricka" om allt är korrekt.

Normal kontroll (kontrollerar kommunikationen, klassen, banan samt sträcktidsskrivaren kopplad till utläsningen)

1. Anmäl en ny deltagare (valfritt namn) till en klass och med en bricka ni har tillgång till.
2. Se till att deltagaren får en starttid i startlistan (viktigt att denna är efter den s k "nolltiden"*)).
3. Starta dialogen **Under tävling → Tidtagning → Brickinläsning Sportident/Emit**.
4. I denna dialog, klicka på "Inställningar" uppe till vänster och därefter i menyn som kommer upp, på "Inställningar" igen. I den nya dialogen som visas, kryssa för "Skriv ut individuella sträcktider". Välj rätt modell på masterenheten och klicka "OK".
5. Tillbaka i dialogen för brickinläsning, klicka på ikonen för serieportsinställningar. I den nya dialogen som visas, ta bort alla eventuella tidigare kopplingar som ligger där. Välj sedan:
 - a. Funktion, t ex "SI - läs in brickor" om Sportident används.
 - b. Port, t ex Com 3, om det är vad som ställts in vid inkopplingen av enheten, se egen fråga med svar.
 - c. Hastighet, t ex 38 400 för Sportident.
 - d. Välj "OK".
6. Kontrollera att rätt skrivare är installerad och vald. Görs i OLAs meny högst upp i programmet; via **Inställningar → Utskriftsformat**.
7. Prova att stämpla med deltagarens bricka.
8. Om det fungerar, skapa en skräpklass via **Före tävling → Klasser → Registrera anmälningsklasser**.
9. Byt klass för deltagaren antingen via **Före tävling → Efteranmälan och återbud → Ändra anmälan för löpare** (individuell tävling) eller via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Ändra laguppställning** (stafetttävling).
10. Slutligen, ändra status för klassen från "Normal" till "Används inte" via **Före tävling → Klasser → Parametrar för tävlingsklasser**.

Kontrollera tiden i målenheterna

Kontrollera även löpande under dagen att målenheterna håller tiden.

*) Nolltiden är den tid OLA räknar mot. För ändra eller kontrollera nolltiden, se **Före tävling → Tävlingsparametrar → Tävlingsuppgifter** och klicka på "Etapp" för att sedan ställa in nolltiden i fältet "Etappdatum/nolltid".

Hur ser jag hur många som är kvar i skogen?

Genom att läsa in checkenheter från start (gäller Sportident) går det att sälla bort alla som ej startat.

Alla checkenheter från alla starter behöver hanteras samtidigt så börja med att samla in alla dessa. Se till att den masterenhet som ska användas för kommunikationen med checkenheter är inkopplad på rätt sätt, dvs att den fått kontakt med OLA och i rätt porthastighet (se annan fråga med svar).

Därefter, gör så här:

1. Gå in via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Läs in startande från checkenhet**.
2. Använd en masterenhet och lägg första checkenheten ovanpå. Genom att trycka på uppdateraknappen läses de startande in.
3. Fortsätt att läsa in alla checkenheter, en i taget. När masterenheten är inläst kommer det upp en ruta. Spara då informationen.
4. När informationen är sparad, tryck på knappen "Sätt ej aktiverade till start".

För att kontrollera vilka som är kvar i skogen, gå via **Under tävling → Tävlingsexpedition →**

Löparhantering → Kvar i skogen. Som standard visas enbart de som varit ute mer än en timme.

Genom att ändra tiden i fältet i överkant, eller ta bort krysset i kryssrutan i överkant, så går det att visa alla eller inom andra tidsrymder.

Kvar i skogen vid stafettävling

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".

Ett alternativ till tömningen av checkenheter för att stämna av "Kvar i skogen" vid stafett 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.

Hur registrerar jag "återbud" och "ej start"?

Det finns två sätt.

1. Gå in via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Kvar i skogen**.
Som standard visas enbart de som varit ute mer än en timme. Genom att ändra tiden i fältet i överkant eller ta bort krysset i kryssrutan i överkant så går det att visa alla, eller visa inom andra tidsrymder. I den här dialogen går det att manuellt ändra till "Återbud" eller "Ej start" genom att ändra löparstatus för deltagarna.
2. Att ändra löparstatus kan också göras via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Ändra uppgifter för deltagare**. I den dialogen går det också att söka på klass/klubb etc.

Vid stafettävling är ett tips att söka på nummerlappsnummer så kommer hela laget upp i sökningen, vilket gör det enklare och snabbare att sätta deltagarna till "Återbud" eller "Ej start".

Röd utgång

Hur gör jag med deltagare som inte får godkänt?

Dessa skickas till sk "röd utgång" för vidare behandling. "Röd utgång" motsvarar en dator med en person som sitter på lagom avstånd från utläsningen så att utläsningen inte störs och det bildas köer.

Hur visas deltagare som är ej godkända?

Öppna dialogen **Under tävling** → **Tidtagning** → **Brickinläsning Sportident/Emit**.

Deltagare som ej blir godkända vid utstämpling visas med en avvikande färg och i kolumnen "Löparstatus" så visas orsaken till felet. Felorsakerna kan vara:

- "Ej godkänd": Deltagaren har stämplat fel eller hoppat över en kontroll (alternativt att koppling mellan bana och klass gjorts felaktigt av er som arrangör).
- "Okänd bricka": Deltagaren springer med en annan bricka än vad som är registrerat i OLA.

Hur kontrollerar jag och justerar jag en felstämpling?

Görs via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Felande löpare**.

I dialogen visas alla deltagare som inte är godkända. Genom att dubbelklicka på aktuell deltagare visas mer information, bland annat vilka kontroller deltagaren har besökt och vilka deltagaren skulle ha besökt.

För att godkänna deltagaren i efterhand (till exempel om en kontrollenhet har slutat fungera ute på banan och deltagaren har stämplat i kartan), skriv in kontrollsiffran på rätt rad. Lämpligen skrivs även en ungefärlig stämplingstid in för att sträcktiderna ska bli rätt.

Vid hög belastning, ta bort kontrollen från tävlingen och kontrollera eventuella felstämplingar hos deltagarna i efterhand.

Komplettering kommer med en mer noggrann beskrivning av dialogen.

Hur rättar jag till så att en deltagare som sprungit rätt blir godkänd efter att vi som arrangörer kopplat fel bana till fel klass?

Ändra banan via **Före tävling** → **Kontroller och banor** → **Registrera banor**.

Det finns därefter två sätt att lösa felet beroende på belastning:

1. Vid låg belastning, godkänn deltagarna manuellt via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Ändra uppgifter för deltagare**.
Var dock uppmärksam på att löparna också har stämplat rätt på övriga kontroller.
2. Vid hög belastning, eller då många deltagare hunnit komma i mål, gå via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Kontroller och banor** → **Byt bana för en klass**.
Välj en fiktiv bana för den/de klasser som är fel, spara och välj sedan den rätta banan och spara.
Då gör OLA en fullständig stämpelkontroll på alla deltagare som har sprungit berörda klasser.

OBS! Att bara justera banan före tävling medför ingen stämpelkontroll. De funktionerna före tävling är avsedda för att utföras före tävling.

Hur lägger jag in tiden manuellt på en deltagare?

Starta med att gå via **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Ändra uppgifter för deltagare** och fältet "Löparstatus" sätta deltagaren som "Ej godkänd". Gå därefter in i **Under tävling** → **Tävlingsexpedition** → **Löparhantering** → **Felande löpare**, dubbelklicka på deltagaren och skriv in starttid respektive måltid, samt ändra status till "Godkänd". **Komplettering kommer.**

Hur knyter jag en oparad bricka på en deltagare som kommit mål?

Be dem stämpla ut igen.

Om inte det fungerar finns det två olika sätt att lösa felet beroende på belastning:

1. Vid låg belastning, direkt i avläsningsdialogen, dvs **Under tävling → Tidtagning → Brickinläsning Sportident/Emit**, koppla rätt person till resultatet genom att klicka på det vita fältet och välj klass samt därefter rätt person.
2. Vid hög belastning, då personen är skickad till "röd utgång" (se egen fråga med svar), gå via **Under tävling → Tävlingsexpedition → Löparhantering → Koppla oparade/om brickor**. Här finns alla brickinläsningar som inte är kopplade till någon deltagare. Koppla brickan till en deltagare genom att klicka i personfältet och välj dig fram till rätt person, alternativt sök upp rätt bricknummer och koppla det till rätt deltagare.

För att växla resultat mellan två deltagare som sprungit med varandras brickor, sök fram båda brickorna, markera båda raderna och tryck på "Växla brickinnehåll".

Resultat och sträcktider

Hur ordnar jag resultatutskrifter för publicering på arenan?

Görs via **Under tävling** → **Resultatutskrift** → **Automatisk utskrift av resultatlistor**.

Normalfallet är utskrift i plakatstil på vanligt A4-papper. Dialogen är inställd i förväg för att skriva ut tio resultat per A4 (stående). Genom att bocka för kryssrutorna för respektive start går det att göra urval för vilka klasser som ska skrivas ut. På så vis går det att använda flera skrivare vid behov.

Genom att välja en klass i listrutan och sedan trycka på ”Skriv ut” går det att skriva ut enskilda klasser.

Hur ordnar jag så att deltagarna får sträcktider i samband med utläsningen och hur testas jag detta?

Gå via **Under tävling** → **Tidtagning** → **Brickinläsning Emit/Sportident** och därefter under **Inställningar** → **Inställningar** och kryssa för ”Skriv ut individuella sträcktider”.

Glöm inte att ange rätt skrivare via OLAs huvudmeny, överst i programmet, och **Inställningar** → **Utskriftsformat...**

Tänk på att endast kända brickor skrivs ut.

Komplettering med hur testningen går till kommer.

Vilka skrivare kan användas för sträcktidsutskrifter?

Det går egentligen att använda valfri kvittoskrivare för det, bara det finns Windows-drivrutiner till den. Det fungerar även med en vanlig laserskrivare, men du får då ut ett vanligt A4-papper.

Hur ordnar jag resultatpublicering på datorskärmar (med automatisk uppdatering) på arenan och hur sätter jag upp dessa?

Uppsättningen görs i tre steg – första steget i OLA Server, andra och tredje i OLA Klient. Filerna sparas i mappen `\ProgramFiles(x86)\OLAX.X\webpages\results`. Se till att skrivrättigheter till mappen finns, annars skapas inga resultatfiler.

1. Aktivera resultatfunktionen (i OLA Server)

Öppna OLA Server via Windows startmeny. Klicka på *Webbresultat* och kryssa för ”Webbresultat aktivt”.

Vid flerdagarstävling, ange rätt etapp, samt kryssa för rutan ”Totalresultat” om det ska visas totalresultat istället för etappresultat.

Uppdateringsintervallet anger hur ofta skärmarna ska hämta resultat och visa dessa.

När du är klar, tryck ”Start”.

2. Ange rätt skärm och kolumn (i OLA Klient)

Öppna OLA Klient. Gå in via **Före tävling** → **Klasser** → **Parametrar för tävlingsklasser**.

Välj klass och i fältet nämnt ”Resultatvy”, skriv in två siffror separerade med ett kolon, där den första siffran motsvarar *skärnummer* och den andra *kolumnnummer*.

Exempel: Om 1:1 anges i fältet för en klass så kommer klassen att läggas in på skärm 1 i kolumn 1. Om flera klasser har samma värde kommer klasserna att växlas i den kolumnen. Till exempel om D21 och H21 båda har 2:2 så kommer klasserna finnas med på skärm nr 2 och i kolumn 2 på den sidan, där de kommer att växla mellan varandra.

3. Koppla in resultatskärmarna och visa resultaten

Koppla in resultatskärmarna (externa datorskärmar) till en eller flera av nätverkets datorer, alternativt koppla in smart-tv-apparater med webbläsare direkt på nätverket.

På klientdatorn, alternativt smart-tv-apparaten, öppna webbläsaren och i adressfältet, ange IP-adressen och portnumret till OLA Server, samt sökvägen till resultatet. Resultaten ligger i mappen "results" och filerna i mappen är döpta "1.html", "2.html" osv, där siffran motsvarar skärnumret i fältet "Resultatvy".

Exempel på webbadress till resultaten på skärm 3: <http://192.168.0.1:8080/results/3.html>.

Hur sätter jag upp liveresultat på internet?

Vi rekommenderar Svenska Orienteringsförbundets tjänst för resultat i realtid, döpt Liveresultat, se <http://liveresultat.orientering.se>.

Ingenting behöver sättas upp i OLA utan allting görs i webbtjänsten. Se den arrangörsguide som finns i anslutning till tjänsten.

Speaker

Hur sätter jag upp automatisk registrering av passertider vid mellantidskontroller, samt på mållinjen, och hur kontrollerar jag så att detta fungerar?

Görs via **Under tävling → Speaker → Automatisk registrering av passertider**.

Se egna frågor med svar för att a) koppla in enheterna rätt, dvs att de har fått kontakt med OLA och i rätt porthastighet, och för att b) registrera kontrollerna som mellantidskontroller.

Viktigt är att den elektroniska koden i enheten är densamma som den registrerade elektroniska stämplingskoden i OLA. För Sportident står den elektroniska koden i enheten på enhetens baksida, där ”Mål 10” motsvarar koden ”10”. Se annars enhetsleverantörens programvara för rätt id-nummer på enheten. I OLA hittas kontrollens elektroniska stämplingskod under **Före tävling → Kontroller och banor → Registrera kontroller** och kan vid behov ändras där.

När det gäller Sportidents mellantidskontroller är det viktigt att de är programmerade i s k autosend-läge.

Alla deltagare som passerar en inkopplad och registrerad kontroll visas i fönstret som en logg och det går att ta emot flera mellantids-/målkontroller till samma dator/dialog.

Automatisk tid på mållinjen

Önskas automatisk tid på mållinjen, använd en masterenhet som målkontroll. Inga inställningar för enheten behöver göras i övrigt. Däremot gäller även här att den elektroniska koden i enheten ska vara densamma som den registrerade elektroniska stämplingskoden i OLA, samt att enheten i Sportidents fall behöver vara programmerad i autosend-läge.

Ingen registrering av målkontrollen som mellantidskontroll behövs i OLA.

Kontrollera att målenheterna fungerar

Öppna **Under tävling → Speaker → Automatisk registrering av passertid** på den klient som är ansluten till målenheterna och provstämpla i inkopplad målenhet. Observera att dialogen bara är en logg vad som händer och att informationen inte syns i motsvarande dialog i övriga klienter (eller i servern).

För att även kontrollera att deltagarnas tider kommer upp i systemet behöver test göras med en anmäld deltagares bricka. Vid stämpling i målenheten ska informationen komma upp i dialogen **Under tävling → Speaker → Visa aktuell ställning** för vald klass.

Hur registrerar jag mellantider från mellantidskontrollerna manuellt så att de kommer in i speakerdialogen?

Görs via **Under tävling → Speaker → Registrera radiotider**.

Välj vilken resultatpunkt (mellantidskontroll) som ska registreras.

Därefter är det bara att skriva in nummerlappsnummer och passertid. Genom att kryssa för ”Automatisk tid” rullar tiden och bara nummerlappsnumret behöver fyllas i.

Vilken dialog använder jag för speakerbevakning?

Den dialog som vanligast används är ”Visa aktuell ställning” som nås via **Under tävling → Speaker → Visa aktuell ställning**.

Välj först start och därefter resultatpunkt (mellantidskontroll, mål etc). I fönstret visas då alla deltagare som passerat vald resultatpunkt. I överkant på dialogen finns det ett flertal inställningar som du kan göra. De inställningarna kan döljas för att ge mer plats genom att trycka på Dölj-symbolen.

Genom att söka upp en ny klass/resultatpunkt visas föregående val i en rullista bredvid verktygsfältet. Den går sedan att använda för att snabbt växla mellan olika resultatpunkter. När flera resultatpunkter finns i rullisten går det genom att trycka på minus-tecknet bredvid rullisten att ta bort den valda resultatpunkten.

Nya deltagare som tillkommer visas med avvikande färg. För att avmarkera en deltagare, markera deltagarens rad och tryck på en av symbolerna i menyn. Genom att trycka på en av övriga symboler avmarkeras alla deltagare.

Rullande tider

Det finns också en knapp för att dela dialogen i två fönster, varav den undre visar de deltagare som är på väg från föregående resultatpunkt. Om det är den första radiokontrollen så visas deltagaren när den har startat.

Ta bort deltagare

För att ta bort deltagare som ej är intressanta (brutna, ej startade etc), dubbelklicka på deltagarens rad så döljs dessa.

Vid stafett, är det något som skiljer speakermässigt jämfört med en individuell tävling som är bra att tänka på?

Principen är densamma, men vid stafett är klubbnamnet viktigare än deltagarens namn.

Vid flerdagarstävling, är det något som skiljer speakermässigt jämfört med en traditionell tävling – kan jag till exempel få upp den totala ställningen?

Principen är densamma som vid en vanlig tävling, men du kan också se totalresultatet.

Efter tävling

Backup

Hur sparar jag avläsningsloggarna från avläsningsdatorerna?

Spara avläsningsloggarna från avläsningsdatorerna. De ligger i *C:\ProgramData\OLA5\log* och finns på formen *SportIdent\ÅÅÅÅMMDD.log*.

Resultat

Hur ordnar jag så att resultaten publiceras på vår hemsida och i Eventor?

För att publicera på er hemsida, exportera en fil via **Resultat → Slutresultat (klass)** och ladda upp denna till hemsidan.

För att publicera i Eventor, välj **Resultat → Exportera resultat**. Välj "Ladda upp resultatlista". Ange användarnamn och lösenord för Eventor. Då kommer resultaten att laddas upp till Eventor.

Hur ordnar jag så att sträcktider publiceras i Winsplits Online?

Vid uppladdning av resultat till Eventor så laddas sträcktiderna automatiskt upp till WinSplits Online, <http://winsplits.orientering.se>.

Vid stafett behöver du ladda upp sträcktiderna separat till WinSplits Online eftersom Eventor fortfarande saknar automatisk koppling till WinSplits Online för stafetter.

Hur ordnar jag så att pressen får resultat?

Rekommendera liveresultaten via <http://liveresultat.orientering.se> om ni erbjuder liveresultat, alternativt tjänsten för pressresultat i Eventor via <http://eventor.orientering.se/Press>, vilken uppdateras automatiskt då resultatlista har laddats upp till Eventor.

Hur stryker jag en klass?

Görs via **Före tävling → Klasser → Parametrar för tävlingsklasser**.

I fältet "Status", ändra från "Normal" till "Borttagen, ingen avgift" eller till "Borttagen, avgift" beroende på om deltagarna ska faktureras eller inte.

Tävlingsrapport och ekonomi

Hur ordnar jag tävlingsrapporten?

Denna hanteras i Eventor så snart resultaten är uppladdade.

Hur ordnar jag fakturor att skicka till deltagarnas föreningar?

Dessa hanteras numera i Eventor så snart tävlingsrapporten är signerad.

Kända problem

Kombinationslag i nummerlappstildelningen vid stafett

I vissa fall kan nummerlappsfördelningen spöka för kombinationslag. Problemet har identifierats med den externa databashanteraren MySQL.

Komplettering kommer med fler kända problem.