

MeOS – ett mycket enkelt orienteringssystem

MeOS hanterar de datafunktioner som behövs för små och stora orienteringsarrangemang. Ambitionen är enkelhet. Små arrangemang och träningar ska gå att genomföra med några få inställningar. Större arrangemang är av naturen mindre enkla. Här är ambitionen snarare smidighet; det ska vara smidigt att utföra de, ibland komplicerade, uppgifter som ingår i större arrangemang.

MeOS bygger på öppen källkod. Det betyder att programmet är gratis att ladda ner och använda, och att den som är programmeringskunnig själv kan ändra det till att utföra precis det man behöver. Även om MeOS är gratis, så kostar det att underhålla och utveckla. Den som har nytta av MeOS och vill stödja utvecklingen får gärna bidra. Se programmets hemsida, www.melin.nu/meos/sv.

Den här användarhandboken är organiserad så att grunderna presenteras först. Allt man behöver veta för att genomföra ett *mindre arrangemang* presenteras i första avsnittet. Därefter följer ett avsnitt som heter *hantera MeOS*. Här beskrivs mer avancerade inställningar och funktioner. Därefter följer ett avsnitt om *MeOS i större sammanhang*. Här beskrivs hur man kopplar upp MeOS i nätverk och hur man hanterar säkerhetskopior, ekonomi, fakturor och administrerar klubbar.

Slutligen finns avsnitten om *speakerstödet* och om *stafetter*, där även hantering av patrulltävlingar ingår.

Notera: MeOS döljer sidor och funktioner som inte är tillgängliga. Till exempel dyker inte sidan lag upp förrän det finns klasser där lag ingår. Sidorna för ekonomi och speakerstöd måste man aktivera själv genom att markera **hantera klubbar och ekonomi**, respektive **använd speakerstöd** på sidan *tävling*.

Mindre arrangemang

Med ett litet arrangemang menas ett arrangemang där endast en dator används. En tumregel är att ett arrangemang med ungefär 100 deltagare går bra att köra med endast en dator. Men en viktigare faktor än antalet deltagare är egentligen hur tätt deltagarna förväntas gå i mål och hur mycket anmälningsändringar man måste klara av under tävlingen.

MeOS kan användas huvudsakligen två sätt för små arrangemang. Antingen lägger man in deltagare, klasser och banor i förväg. Då kan man också lotta, göra startlistor, ta fram kvar-i-skogen, med mera. Alternativt kan man låta MeOS bygga upp tävlingen varefter deltagarna går i mål; brickor knyts till deltagare genom löpardatabasen och klass bestäms utifrån vilka kontroller deltagaren varit vid. Den här formen är mest lämplig för träningar.

Komma igång

Starta MeOS. Installationsinstruktioner och programvara finns på MeOS hemsida, www.melin.nu/meos/sv. Är det första gången programmet körs rekommenderas du att installera ett löpar- och klubbregister. Detta kan erhållas från en annan MeOS-användare. Tryck på inställningar och leta upp en katalog där registret finns (se avsnittet *löpardatabas*). Det går också bra att köra utan registret, men vissa moment är mindre automatiska.

Välj **ny tävling** (eller **öppna** eller **importera**) och ge tävlingen ett **namn** och en **nolltid**, som *måste infalla före första förekommande start*. Ungefär en timme före första

ordinarie start brukar vara lämpligt.

Förberedelsearbete

Om du vill förbereda arrangemanget på traditionellt sätt, lotta startlistor och så vidare, följer här en beskrivning av de funktioner som behövs.

Anmäla deltagare

För att anmäla deltagare rekommenderas import av anmälningsdata. Anmälningar kan importeras genom standardiserade format, som OE2003 CSV-format eller IOF-XML-format. Klasser och klubbar som förekommer skapas automatiskt, och klubbdata hämtas från klubbregistret, om det är installerat. Välj **importera anmälningar** på sidan tävling.

Om man inte har tillgång till ett anmälningsdata i ett standardiserat format kan man använda den fria anmälningsimporten. Välj **fri anmälningsimport** på sidan tävling. Här anger man namn, klubb, klass, och SportIdent i klartext, förslagsvis kommaseparerat. Det är fördelaktigt att ange många deltagare på en gång. Ett exempel på data som kan importeras är:

```
Johan Svensson, OK Linné, H21, 800605  
Johanna Andersson, IF Thor, D70, 390101  
Sven Johansson, IF Liten, H10, 37371
```

Formateringen är fri: ett annat exempel på data som kan importeras är

```
OK Linné  
Johan Svensson, Lång, 800605  
Sven Johansson, Kort, 37371  
Johanna Andersson, Mellan, 390101
```

Välj sedan **granska inmatning** och kontrollera att MeOS har tolkat den fria texten på rätt sätt, och välj slutligen **spara anmälningar**. Om MeOS har problem att tolka de data du angivit, måste du försöka formatera om den fria texten. Följande tips kan hjälpa:

- Använd något av de format som föreslås ovan.
- Ange minst 5 deltagare, varje rad formaterad på samma sätt.
- Lägg in de klasser som används i förväg, eller undvik fantasifulla/påhittade klass- och klubbnamn. MeOS känner till ungefär alla klubbar som deltagit i svenska tävlingar.

På sidan *deltagare* är det möjligt att lägga in nya deltagare. Man klickar på **ny deltagare**, och fyller i relevanta uppgifter. Detta arbetssätt är dock opraktiskt om man ska anmäla fler än ett fåtal. Det förutsätter också att klasserna är redan skapade; sidan är endast tillgänglig om det finns klasser.

Ytterligare ett alternativ är direktanmälan, som är ett förenklat anmälningsformulär. Först måste du skapa klasserna och se till att rutan **tillåt direktanmälan** är markerad. Funktionen direktanmälan kommer du åt på sidan SportIdent. Välj **anmälningsläge** ut listan med funktioner. Om du ansluter en SportIdent-enhet kan du använda den för att läsa in bricknummer och om löparregistret är installerat används det för att identifiera löparna.

Skapa klasser

Detta görs på sidan *klasser*. Fälten **typ** (Elit, Ung, Öppen etc.), **startnamn** och **startblock** (används för minutstartlistor) är sällan relevanta för små arrangemang. **Stafett/flera banor** beskrivs närmare i avsnittet om stafetter. För små arrangemang är de mest intressanta (på sidan *flera banor*) möjligheten att lägga upp en **banpool**. Det innebär att bana och deltagare knyts ihop vid målgång och möjliggör gafflade banor utan att i förväg bestämma vem som springer vilken bana. En annan möjlighet är att lägga upp en prolog med jaktstart.

Om **tillåt direktanmälan** är markerad är det möjligt att anmäla till klassen via ett snabbformulär, med stöd av SI-enhet, under fliken SportIdent. **Utan tidtagning** innebär att resultatlistorna bara upplyser huruvida deltagaren är godkänd eller inte.

Definiera banor

Banor lägger man in på sidan *banor*. En bana definieras genom ett namn och en kommaseparerad lista med kontroller (kontrollnummer). Normalt sätt är en kontrollnummer samma som stämplingskoden. Det går dock att ändra stämplingskoden på en kontroll i efterhand (till exempel vid felprogrammering), se avsnittet om *kontroller*.

Man kan lägga upp banans **längd** och **antal kartor**. Den senare uppgiften används vid direktanmälan för att upplysa om hur många kartor som finns kvar.

Det är också möjligt att importera banor från OCAD:s exportformat. MeOS försöker automatiskt knyta rätt bana till rätt klass.

Lottning

På sidan *klasser* finns funktionerna **lotta** och **lotta allt**. Lotta opererar på den valda klassen, lotta allt på alla klasser. När du väljer att lotta en klass ska du välja metod.

Lottning innebär en godtycklig permutation, **SOFT-lottning** innebär att en algoritm körs som simulerar den av svenska orienteringsförbundet föreskriva metoden att fördela starttider. **Klungstart** innebär att startfältet släpps iväg i småklungor av varierande storlek, och kan med fördel kombineras med gafflade banor för att träna stafett (förutom sträcka ett). All lottning baseras på slumpdata genererad av kosmisk bakgrundstrålning.

Fältet **startintervall** används som startmellanrum vid vanlig lottning. Vid klungstart är det istället under detta intervall som alla deltagare startar. Om du anger **antal vakanser**, lägger MeOS till så många vakanta startplatser till innan lottningen utförs (fanns det fler vakanser i klassen sedan tidigare, tas istället vakanser bort). Fältet **str.** är sträcka, och används om man vill lotta startordning på en viss sträcka i en stafett. Fyller du i fältet **nummerlappar** tilldelar MeOS deltagarna nummerlappar, med den angivna numret som första nummer.

Önskas **gemensam start** kan startintervall sättas till noll.

Knappen **lotta klassen** utför lottningen på hela klassen. Knapparna **ej lottade, före** respektive **ej lottade, efter**, utför lottning endast på de deltagare som saknar starttid. Deltagarna placeras före respektive efter de redan lottade löparna.

Knappen **lotta allt** tar dig till till sidan *lotta alla klasser*. Här fyller du i **första start** och **basintervall**, som är det minsta intervall mellan vilket deltagare släpps ut i skogen (intervallet mellan startpipen); vanligast är att ha en minut som basintervall. Minsta respektive största intervall i klass är det största respektive minsta startintervall som tillåts i någon klass. Fältet **max antal parallellt startande** definierar hur många deltagare som tillåts starta samtidigt.

Knappen **fördela starttider** tar fram ett förslag på hur starttiderna ska fördelas för att få ett så jämt flöde av startande som möjligt. Om banorna är inlagda tas också hänsyn till dessa så att deltagare i olika klasser med samma bana inte startar samtidigt. Dessutom försöker MeOS se till att olika deltagare med samma första kontroll inte startar samtidigt. Förslaget presenteras i en lista tillsammans med lite statistiskt. Här kan du välja att acceptera fördelningen och **lotta alla klasser**, eller **ändra inställningarna** och göra om fördelningen.

Används startstämpling, skrivs alltid den lottade starttiden över med den faktiska starttiden. Önskas inte startstämpling bör du inte tillhandahålla startenheter.

Hyrbrickor och återanvändning av bricknummer

Hyrbrickor kan tilldelas på sidan *SportIdent*. Välj funktionen **tilldela hyrbrickor**. De deltagare som saknar bricka dyker upp i en lista, tillsammans med fält där man kan fylla i bricknummer. Om du har tillgång till en SportIdent-enhet kan du använda den för att läsa in bricknummer.

MeOS tillåter att flera deltagare använder samma bricka. När den första deltagaren gått i mål och läst av brickan, kan samma bricka tilldelas en ny deltagare. Däremot går det inte bra att tilldela flera deltagare samma bricka i förväg; då går det inte att säkert avgöra vem som sprungit med brickan först.

Att genomföra arrangemanget

Här förklaras de viktigaste funktionerna som används under själva arrangemanget. Om du använder MeOS utan att förbereda arrangemanget är en del funktioner inte tillgängliga, till exempel startlistor och kvar-i-skogen.

Brickavläsning och SportIdent

På sidan *SportIdent* läser man in SportIdent-brickor när deltagaren gått i mål. Välj funktionen **avläsning/radiotider**. Innan SportIdent-enheten kan användas måste den installeras; speciellt måste vissa drivrutiner installeras på datorn om enheten är en USB-enhet. På SportIdent's hemsida, www.sportident.se finns drivrutiner och instruktioner.

Förutsatt att enheten är installerad, kan den aktiveras i MeOS. Du gör det genom att välja den COM-port där enheten är installerad och klicka på **aktivera**. Det går också att be MeOS söka igenom alla COM-portar efter SportIdent-enheter, genom knappen **sök och starta automatiskt**. På vissa datorer kan detta dock ta lite tid, eller misslyckas.

Alternativet **interaktiv inläsning** innebär att MeOS ber dig fylla i data som fattas och behövs direkt vid inläsning. Om du inte föränmält några deltagare är det denna funktion som låter dig bygga upp tävlingen varefter löparna går i mål. Vid större arrangemang har man istället en röd utgång, och då bör interaktiv inläsning inte vara aktivt.

Alternativet **använd löpardatabasen** innebär att MeOS använder löpardatabasen för att para ihop deltagare och brickor. Om interaktiv inläsning också är aktiverad, försöker MeOS automatisera processen. Om en okänd bricka läses in, men brickan finns i löpardatabasen och banan i brickan matchar banan i en klass, anmäls denna deltagare i klassen automatiskt. Naturligtvis kan denna automatik gå fel, till exempel om brickan är utlånad. I så fall får man i efterhand gå in och byta namn på deltagaren.

MeOS klarar av att läsa in brickor i bakgrunden, samtidigt som man knappar in information om andra deltagare. De deltagare som kräver interaktion ställs i kö av

programmet. Blir kön lång riskerar operatören att bli stressad, så funktionen är bäst för små arrangemang.

Används inte interaktiv inläsning läggs okända inlästa brickor in som oparade. Se avsnittet *oparade brickor*.

Godkänna och diskvalificera deltagare

På sidan *deltagare* hanterar man felstämplingar och manuella korrigeringar av resultatet. Vill du godkänna en deltagare som saknar stämplingar måste dessa läggas till manuellt. Se avsnittet *redigera brickan*.

När en deltagare läst in en sin bricka kommer stämplingarna upp tillsammans med den förväntade banmallen på sidan *deltagare*. Extra stämplingar, det vill säga sådana som inte kunde matchas mot banmallen, visas längst ner. Saknas en stämpel visas en lucka. Även eventuell start- och målstämpling visas.

Deltagarens löptid styrs av fälten **starttid** och **måltid**. Om du manuellt vill sätta en viss löptid, är det dessa fält som måste justeras. Start- och måltid styrs i sin tur av **startstämpling** och **målstämpling**. Finns en inläst bricka med målstämpling, går det alltså inte att direkt tilldela en annan måltid. Istället måste tiden för målstämplingen ändras – se nedan. Detsamma gäller startstämpling.

Deltagarens **status** visar om deltagaren är godkänd, felstämplad, diskvalificera och så vidare. Följande olika statustillstånd finns: **okänd** (–), **godkänd** (OK), **ej start**, **felstämplad** (felst.), **utgått** (utg.), **diskvalificerad** (disk.), och **löptid över tillåten tid** (maxtid).

Om en inläst bricka finns, styr den status till viss del. Om en bricka är inläst som matchar banan och som har målstämpling, går det inte att sätta status okänd, ej start, felstämplad eller utgått. Däremot kan deltagaren diskvalificeras. Om den bricka som är inläst inte matchar banan, går det som tidigare nämnts inte att godkänna deltagaren utan att de saknade stämplingarna läggs till manuellt i brickan. Deltagaren får status utgått om måltid / målstämpling saknas. Finns måltid går det inte att sätta status utgått; måltiden måste alltså först tas bort. Normalt sett är det olämpligt att manipulera den inlästa brickan, se avsnittet *kontroller* för information om hur man markerar en kontroll som trasig.

Redigera brickan

Det går att redigera en inläst bricka på sidan *deltagare*. För att ändra en stämpling, markera denna i listan **stämplingar**. I fältet **tid** redigerar du tiden. Funktionen **ta bort stämpling** tar bort den markerade stämplingen. Även mål- och startstämplingar kan tas bort och redigeras.

För att lägga till en saknad stämpling, markera den saknade kontrollen i banmallen. Välj **lägg till stämpling**. Därefter är det möjligt att ändra tiden som vanligt. Funktionen **lägg till alla** finns också.

Sträcktidsutskrifter

Alternativet **sträcktidsutskrift** på sidan *SportIdent* betyder att MeOS skriver ut en sida med sträcktider, när en bricka lästs in. Utskriften kan ske på en vanlig skrivare eller på en kvittoskrivare. MeOS anpassar formatet på utskriften efter pappersformatet. Knappen **skrivare** används för att ställa in skrivaren.

Det går också att manuellt skriva ut sträcktider. Leta upp deltagaren på sidan *deltagare*,

och tryck på **skriv ut sträcktider**.

Start och resultatlistor

På sidan *listor* finns start och resultatlistor. Alla listor kan skrivas ut eller sparas för webben. Listorna i MeOS uppdateras live: om en lista visas när en bricka läses in uppdateras listan. I många listor går det att klicka på deltagarens namn, för att direkt komma till sidan deltagare.

Under knappen **resultat** / **avancerat** finns tillgång till mer specialiserade listor. Nedan följer en kort beskrivning av olika möjligheter. Alla listor stöder dock inte alla alternativ.

Sidbrytning mellan klasser påverkar bara utskrift. **Lista med mellantider** innebär att mellantider skrivs ut för namngivna kontroller (man kan förslagsvis döpa varvningskontrollen till varvning). Se avsnittet *kontroller*.

Topplista innebär att de N bästa i klassen skrivs ut. Fältet **listval** är här olika tolkning i olika listor, till exempel används det för att producera en resultatlista fram till och med en given kontroll, istället för till mål. Fältet **sträcka** anges för att ta fram resultat från en viss sträcka i stafettsammanhang.

För att automatiskt skriva ut resultatlistor med jämna mellanrum används automaten **resultatutskrift** på sidan *automater*. Alternativen är liknande som för vanliga resultatlistor.

Sträcktider och WinSplits

På sidan *tävling*, **exportera sträcktider**, kan man exportera en fil med sträcktider som passar att ladda upp på *WinSplits Online*. På sidan *automater* kan man exportera samma slags fil med jämna mellanrum eller när tävlingsdata ändras. Om man laddar in en sådan fil i *WinSplits Pro* uppdateras sträcktiderna där när filen ändras. *WinSplits Pro* kan alltså användas för att visualisera resultat från MeOS medan arrangemanget pågår.

Kvar-i-skogen

På sidan *listor* finns en kvar-i-skogen-lista. Där listas deltagare som ännu inte kommit i mål, sorterade efter klass och starttid.

För att slippa att manuellt gå igenom alla deltagare som inte startat och sätta status **ej start**, kan man läsa in en checkenhet, startenhet eller annan kontroll, och märka upp de deltagare som passerat där som "säkert startande". Sedan sätter man **ej start** på återstående deltagare. MeOS hanterar uppmärkningen automatiskt. Det du behöver göra är att läsa av (exempelvis) alla checkenheter och importera resultatet till MeOS. För att läsa in enheternas stämplingar används programmet SI-Config, som tillhandahålls av SportIdent. Välj sedan att spara avläsningen i en semikolonseparerad fil (csv), och importera den till MeOS genom **importera stämplingar**.

Hantera MeOS

I det här avsnittet tar vi upp funktioner som inte är så centrala och procedurer man sällan behöver utföra.

Löpardatabasen

Löpardatabasen består av en lista med löpare och klubbar. Du kan bygga en löpardatabas från distriktsregistret, som kan hämtas från Klubben Online, eller från något annat register. Registret du importerar måste vara i IOF-XML-format.

För att bygga upp registret, använd **importera löpardatabas** på sidan *tävling*. En fil med klubbar och en fil med ska anges. Det krävs mycket datorkraft för att läsa ett stort register, därför bör detta göras på en modern dator. När registret väl är inläst kan det exporteras för att importeras på andra MeOS-datorer. Välj **exportera löpardatabas** på sidan *tävling*, och ange en destinationsmapp, till exempel på ett USB-minne. För att installera löpardatabasen på en annan MeOS-dator, stäng alla tävlingar på denna dator och välj **inställningar**. Leta upp den mapp du exporterade löpardatabasen till enligt ovan, och välj installera. MeOS kan därefter behöva startas om.

Oparade brickor

En oparad bricka är en bricka som lästs in i MeOS, men som ännu inte parats ihop med en deltagare. Om du ändrar en deltagares bricknummer, och det finns en oparad bricka med det numret, knyts brickan automatiskt ihop med deltagaren.

Knappen **hantera brickor** på sidan *deltagare* tar dig till en tabell med alla inlästa brickor. Genom att klicka på tabellrubriken **bricka** sorterar du på bricknummer och genom att klicka på tabellrubriken **deltagare** sorterar du på deltagare. Funktionen **urval** används för att söka och filtrera. Om du klickar på ett bricknummer får du upp information om brickan och en lista med alla deltagare. Genom att markera en deltagare och välja **para ihop** knyts den valda brickan och deltagaren ihop. Väljer du istället **sätt som oparad** sparas brickan som oparad.

Kontroller

MeOS hanterar oftast kontroller automatiskt, men du har möjlighet att manuellt göra vissa inställningar. På sidan *kontroller* listas alla kontroller som används. Varje kontroll har ett unikt id-nummer. Normalt är detta nummer samma som stämplingskoden, men stämplingskoden kan ändras i efterhand.

Varje kontroll kan ges ett **namn**. Det namnet används i speakerstödet och det går att skriva ut resultatlistor där mellantider vid namngivna kontroller tas med. Status anger hur kontroller används. Möjliga värden är **OK**, **multipel** eller **trasig**. Status **OK** betyder att kontrollen fungerar som vanligt; deltagaren är godkänd vid kontrollen då **en** av kontrollens kodsiffror är registrerade. Flera kodsiffror kan användas för att åstadkomma enkla gafflingar, eller för att byta ut en trasig kontroll.

Status **multipel** betyder att deltagaren måste ha passerat samtliga listade kontroller för att bli godkänd. Funktionen kan användas för att skapa bon där kontrollerna får tas i valfri ordning.

Slutligen finns status **trasig**, som innebär att kontrollen inte används alls; resultatet är det samma som om kontrollen togs bort från samtliga banor.

Tidsjustering kan användas om kontrollens klocka går fel; skriv in en tidsjustering på formatet +/- MM:SS.

Notera att de ändringar du gör får genomslag direkt; alla resultat räknas om och alla listor uppdateras.

Återanvända radiokontroller

Om du vill låta deltagarna passera samma radiokontroll flera gånger och få olika passertider i speakerstödet måste ett litet trick användas. Varje passering måste registreras vid olika kontroller, vilket innebär att du måste lägga upp flera kontroller med samma SI-kod. Exempel:

Säg att kontroll 50 ska fungera som radiokontroll två gånger under en bana. Då måste två kontroller, med stämplingskod 50 skapas. De kan ges id-nummer 50 och 1050. Därefter måste banan justeras. Om den ursprungligen var 31, ..., 49, **50**, 55, ..., 47, **50**, 52, ..., 100, så ska den efter justeringen skrivas in som 31, ..., 49, **50**, 55, ..., 47, **1050**, 52, ..., 100. I speakerstödet bevakar man sedan kontroll 50 och 1050. Observera att detta trick endast behöver användas om samma kontroll ska radiobevakas flera gånger på samma bana; det är tillåtet att återanvända en kontroll som inte radiobevakas.

MeOS i större sammanhang

MeOS kan inte bara användas till små arrangemang, utan även till fullstora tävlingar med tusentals deltagare. I det här avsnittet ges kompletterande dokumentation om funktioner som är användbara för större arrangemang. Vi förutsätter att du är bekant med hur man använder MeOS i mindre arrangemang.

MeOS i nätverk

För att använda flera datorer med MeOS samtidigt med samma tävling, måste MeOS användas med databasanslutning. En dator måste agera som server. På denna dator installerar man MySQL-server från SUN Microsystems. MeOS använder MySQL version 5. MySQL, Community Edition, kan laddas ner gratis från www.mysql.com, och installeras med standardalternativen.

På sidan *tävling* väljer man **databasanslutning**. Då kommer man till en sida där man ska mata in uppgifter om vilket server man vill ansluta till. Det finns också information om hur serverns ska konfigureras.

I fältet **MySQL server** skriver man in namnet på servern, alternativt serverns IP-adress. **Användarnamn** och **lösenord** avser användarnamn och lösenord för MySQL, inte inloggningsuppgifter för datorn. Se hjälpen i MeOS. Fältet **port** kan normalt lämnas blankt, om du inte gjort några avancerade inställningar i MySQL-servern. Klientnamn är namnet på din dator. Det kommer upp i en listan över anslutna datorer.

När du anslutet står lite information om vilken server du anslutit till. Om du inte hade någon tävling öppen när du anslöt, finns en lista på **lokala** tävlingar, det vill säga tävlingar som finns på din dator, och **servertävlingar**. Välj en tävling i någon av listorna och klicka på **öppna tävling**.

För att lägga upp en tävling på servern öppnar du den först lokalt i MeOS. Kontrollera att du är ansluten mot rätt server (eller anslut mot rätt server) och **välj ladda upp öppnad tävling på server** på sidan databasanslutningar. Nu kan andra klienter ansluta mot servern och öppna tävlingen som du laddat upp.

När du öppnat en tävling ändras fönsterrubriken i MeOS. Där står tävlingens namn och inom parentes huruvida tävlingen körs **lokalt** eller mot **server**. Kontrollera att alla datorer kör mot servern.

Om du väljer **koppla ner databasen** när du har en servertävling öppen, får du en egen kopia av tävlingen, som döps till "*tävlingsnamn (lokal kopia från: servernamn)*". Den

kopian bör endast användas som säkerhetskopia i nödfall, eftersom det inte är säkert att den är fullständig. Normalt sett tar du en säkerhetskopia genom **exportera** / **säkerhetskopiera** på sidan tävling.

Server- och nätverksproblem

Om MeOS tappat kontakt med servern, får du ett meddelande om problemet. MeOS tillåter att du fortsätter arbeta med tävlingen eller läsa in brickor, och kommer att försöka återställa databasanslutningen i bakgrunden. När databasen återställts skickas de ändringar du gjort automatiskt till databasen, och blir tillgängliga för andra MeOS-användare. Det är alltså möjligt att klara ett kortvarigt strömavbrott med omstart av servern utan att avbryta arbetet med tävlingen på batteridrivna datorer.

Automatisk återanslutning bör användas med försiktighet, och endast om ni tror att servern kommer att bli tillgänglig igen – exempelvis om ni råkar ut för ett kortvarigt strömavbrott. Går servern inte att återställa kan ändringar gå förlorade. Funktionen **koppla ner databasen** får MeOS att sluta försöka återställa, och istället arbeta vidare lokalt, se ovan.

Säkerhetskopior och återställning

Alla MeOS-datorer som är anslutna mot tävlingen tar automatiskt en säkerhetskopia på hela tävlingen var femte minut. Säkerhetskopiorna sparas i MeOS datakatalog. Vilken denna är beror på datorn, men den framgår under **inställningar**. Säkerhetskopiorna har filändelse `.bu?`, och kan öppnas i MeOS genom funktionen **importera tävling**. För att komma åt denna funktion får ingen tävling vara öppen.

Du kan själv säkerhetskopiera hela tävlingen genom funktionen **exportera** / **säkerhetskopiera** på sidan tävling.

Som ytterligare säkerhetsåtgärd sparar MeOS omedelbart varje inlästa bricka i en fil som heter **sireadlog_datum_tid.csv**, där datum och tid syftar på den tidpunkt då MeOS brickinläsning påbörjades. Filen sparas i den katalog MeOS startas från. Funktionen för att läsa in denna fil finns på sidan SportIdent, och heter **importera från fil**. Att läsa in denna fil har samma effekt som om alla brickor skulle ha lästs in igen.

Mer om klasser

De fält på sidan *klasser* som inte förklarats tidigare är **typ**, **startnamn** och **startblock**.

I fältet **typ** kan du definiera olika typer av klasser, t.ex. *elit*, *ungdom* och *öppen*. Du kan använda klasstypen för att tilldela olika klasstyper olika startavgifter. Om du vill använda MeOS statistikverktyg för underlag till SOFT:s tävlingsrapport, måste beteckningarna **E**, **V**, **U** och **Ö** användas för elit-, vuxen-, ungdoms- respektive öppna klasser.

Startnamn är namn på starten, vanligen *Start 1* och *Start 2*, men vilket namn som helst är möjligt. Startnamnet skrivs ut i startlistan. **Startblock** används för att generera minutstartlistor; Om Start 1 har två ingångar, bör klasser som hör till den första använda startblock 1 och klasser som hör till den andra använda startblock 2. Man får ut en minutstartlista för varje startblock.

Funktionen **nummerlappar** används för att tilldela nummerlappar till en klass i de fall man inte gjort det i samband med lottning. Man anger första nummer i klassen. Man kan också ta bort nummerlappar.

Slå ihop används för att slå ihop två klasser till en. Välj den ena klassen och klicka på **slå ihop**. Därefter kan du välja den andra klassen. Funktionen **dela** används för att dela upp stora klasser. Man kan dela **klubbvis** eller **efter ranking**. Det första alternativet

innebär att deltagare från samma klubb sorteras in i samma klass, det senare i att deltagare med lägst ranking placeras i den ena klassen.

Funktionen **omstart** används i stafettsammanhang, och beskrivs i avsnittet *stafetter*.

Klubbar

På sidan *klubbar* hanterar man administrativa saker kring deltagande klubbar. För att komma åt den här sidan måste **hantera klubbar och ekonomi** vara markerat.

Funktionen **ta bort / slå ihop** används för att ta bort en klubb och flytta klubbens deltagare till en annan klubb. Det är användbart om en felaktig klubb uppstår, till exempel genom felstavning. Tag exemplet IF Thor. Av misstag råkar någon anmäla några deltagare i IF Tohr. För att slippa gå in och ändra klubb på alla deltagare i Tohr, kan man markera IF Tohr i listan och välja **ta bort / slå ihop**. En ny lista kommer då upp, och där markerar man IF Thor och väljer **slå ihop**. För att undvika misstag får man också upp en kontrollista över de deltagare som påverkas.

Funktionen **uppdatera** uppdaterar den valda klubben med uppgifter från klubb- och löparregistret. För att det ska fungera måste den valda klubben finnas i löparregistret, och vara korrekt stavad. Se avsnittet om *löpardatabasen*. **Uppdatera alla** gör samma uppdatering för alla klubbar.

Funktionerna **avgifter**, **fakturor**, **alla fakturor** och **sammanställning** förklaras i avsnittet *ekonomi* nedan.

Ekonomi och fakturor

MeOS kan generera fakturor och en ekonomisk sammanställning för hela tävlingen. Fakturorna sammanställs från fälten **brickhyra**, **anmälningsavgift** och **betalat**, som varje deltagare har. Se sidan *deltagare*, **tabelläge**. I vissa formulär kan man kryssa för hyrbricka, och då sätts hyravgiften till den avgift man ställt in under *tävlingsinställningar*.

Under *tävlingsinställningar* matar man även in kontaktuppgifter för arrangören, som används för att skapa fakturorna.

Om man inte matat in eller fått in alla anmälningsavgifter i samband med anmälan, finns ett verktyg för att tilldela anmälningsavgifter i efterhand. Man hittar det på sidan *klubbar*, **avgifter**. Här kan man välja en **klasstyp**, ett sista datum för **ordinarie anmälan**, en **ordinarie avgift** och en **förhöjd avgift**. Fyll i dessa fält och välj **tilldela**. Endast deltagare som saknar avgift ändras.

För att skapa en faktura, markera en klubb i listan och välj **faktura**. Fakturanummer blir klubbnummer. För att skriva ut alla fakturor, välj **alla fakturor**. Alla fakturor skapas nu i ett utskriftsjobb, och fakturanummer blir ett löpnummer. På slutet skapas en sammanställning med dessa löpnummer och vad som ska betalas. Funktionen sammanställning tar fram denna sammanställning, utan att skapa fakturorna. Observera att löpnumren på fakturorna ändras om nya klubbar tillkommer eller gamla försvinner.

Tävlingsinställningar

Under **tävlingsinställningar**, som man finner på sidan *tävling*, finns möjlighet att mata in arrangörens kontaktuppgifter och olika tävlingsavgifter. Fälten **konto** och **sista betalningsdatum** används när man genererar fakturor. Anmälningsavgifterna används som förvalda avgifter vid direktanmälan. **Hyravgift** är den avgift som används vid brickhyra.

Tävlingsrapport

Funktionen tävlingsrapport, som man finner på sidan *tävling*, tar fram ett statistikunderlag för att skriva en tävlingsrapport. Notera att endast individuella tävlingar stöds.

Speakerstöd

När man aktiverar MeOS *speakerstöd* får man först välja vilka klasser och vilka kontroller man vill bevaka. Inga andra förinställningar behöver göras och man kan när som helst ändra bevakningen.

I nästa steg får man upp en knapprad med de valda klasserna. När man väljer en klass får man upp ytterligare en knapprad med de bevakade kontroller som förekommer i klassen. Har klassen flera sträckor får man också välja vilken sträcka man vill bevaka.

När kontroll och eventuell sträcka valts får man upp en lista med klassens deltagare, fördelade under rubrikerna **resultat**, **inkommande** och **övriga**. Resultatlistan ligger högst upp och innehåller de löpare som har passerat kontrollen. I listan inkommande finns de löpare som väntas in till kontrollen, sorterade efter löptid.

Om man speciellt vill bevaka en inkommande löpare väljer man **bevaka**. Då sorteras denna löpare in i listan resultat, utan placering men med rullande tid. När löparen passerat slutar tiden rulla, och istället visas aktuell placering.

Om listan över resultat blir oöverskådligt lång, kan man välja att **flytta ner** ointressanta löpare. De sorteras då in i listan övriga, längst ner. Har man av misstag flyttat någon till övriga, kan man där välja att **återställa** denna löpare.

Är texten i speakerstödet för liten kan du välja en större textstorlek på sidan tävling.

Inmatning av passertider

Knappen **tidsinmatning** tar dig till en sida där det är möjligt att manuellt mata in passertider. Ange en **kontroll** genom dess stämplingskod. För att ange **löpare** används nummerlappsnummer. Man kan ange en passertid på formen HH:MM:SS, men det är också möjligt att lämna fältet blankt, varvid passertiden blir datorns aktuella tid.

Elektroniska passertider

MeOS stöder elektroniska radiokontroller. Programmera en masterstation som kontroll eller mål och kryssa i ”skicka stämplingar / autosend” (se SportIdents användarhandbok). Gå sedan till sidan SportIdent i MeOS. Se till att **avläsning / radiotider** är valt. Välj den COM-port som enheten är kopplad till och välj **aktivera**. MeOS försöker nu få kontakt, men om enheten är långt borta eller uppkopplad via radiolänk är det inte säkert att MeOS får något svar.

Du får då frågan om MeOS ska lyssna efter inkommande stämplingar. Om du svara ja kommer MeOS att lyssna på den valda porten. För att verifiera att du har kontakt med enheten måste du provstämpla. MeOS kan inte upptäcka om kontakten med enheten upphör.

MeOS stöder även protokollet ”SI Online Punches”, vilket innebär att stämplingar kan skickas över nätverket. Välj **TCP** i listan över portar. Du måste välja samma **port för TCP** som det program som skickar stämplingarna. Protokollets nolttid förutsätts vara 00:00:00. Tryck på **starta** för att öppna porten. Se till att eventuella brandväggar släpper igenom trafiken.

Stafetter

MeOS stöder stafetter av olika slag. Man skapar stafettklasser genom att klicka på **flera banor / stafetter** på sidan *klasser*. Det går utmärkt att blanda stafettklasser och vanliga klasser i samma tävling.

Funktionen **ändra sträckindelning** används för att definiera en stafettklass. Man kan välja på ett antal fördefinierade tävlingsformer. För vissa tävlingsformer kan alternativen **starttid** och **antal sträckor** anges. Följande alternativ finns.

Endast en bana tar bort alla stafettinställningar.

Utan inställningar skapar en klass med det antal sträckor du anger, men gör inga automatiska inställningar.

Banpool, gemensam start gör inställningar för en sträcka (individuell klass), med banpool och gemensam start. Ett antal banor kan anges, men deltagare och bana knyts ihop först vid målgång. Det är alltså inte på förhand bestämt vem som springer vilken bana.

Banpool, lottad startlista är som ovan, fast med lottad startlista.

Prolog + jaktstart. Inställningar för en löpare, med två sträckor. Första sträckan ska lottas, se avsnittet om lottning. För andra sträckan bestäms startlistan av resultatet på första sträckan.

Patrull, 2 SI-pinnar innebär en patrulltävling, där sist i mål avgör lagets tid. Varje patrulldeltagare ska ha en egen SI-pinne.

Patrull, 1 SI-pinne innebär en patrulltävling, där laget endast har en SI-pinne.

Traditionell stafett innebär en vanlig stafett med det antal sträckor du anger.

Tvåmannastafett är en stafett där varje lag består av två löpare, som springer varannan sträcka. Anger du fyra sträckor, kommer löpare A att springa sträcka 1 och 3, och löpare B att springa sträcka 2 och 4.

Medlöparstafett är en typ av stafett där upp till tre löpare tillåts springa mittsträckan. Den löpare som är först i mål växlar över till nästa löpare.

Obs! Det är i allmänhet olämpligt att ändra sträckindelningen i en klass där det redan finns anmälda lag.

Klicka på **verkställ** för att genomföra inställningen. Nu visas en tabell med inställningar för alla sträckor, förinställda enligt den tävlingsform du valt. Om ingen av de fördefinierade tävlingsformerna passar dina behov, kan du här ändra reglerna för de olika sträckorna.

Manuella inställningar

Sträcktyp bestämmer hur sträckan ska löpas, och hur resultatet ska räknas ut. Följande möjligheter finns.

Normal betyder att sträckan löps efter att föregående löpare gått i mål.

Parallell betyder att sträckan löps *parallellt med föregående* löpare. Starttiden förutsätts vara densamma. Tiden på sträckan är den längsta som någon av de parallellt löpande har; sist i mål växlar ut nästa sträcka. Vill man således ha tre parallellt löpande på sträcka ett, två och tre, sätter man sträcka ett till normal, och sträcka två och tre till parallell.

Extra innebär en löpare som står med i listorna, men som ignoreras i resultatuträkningen. En extra löpare behöver inte ha en SI-pinne.

Summera betyder att den tid löparen har på sträckan adderas till lagets tid, oberoende av när sträckan löps. När den här sträcktypen förekommer är det alltså inte säkert att först i mål vinner.

Medlöpare fungerar ungefär som typen parallell. Skillnaden är att den som är först i mål på sträckan förutsätts växla ut nästa sträcka, inte den som är sist i mål.

Fältet **starttyp** anger hur löparna på sträckan ska starta. Inställningen är bara tillgänglig för sträcktyperna *normal* och *summera*. Följande alternativ finns.

Starttid betyder att den tid som anges i fältet **starttid** används för alla löpare på sträckan.

Växling betyder att måltid på föregående sträcka används som **starttid**. Notera att sträcktyperna parallell och normal har speciella regler för vilken tid som används.

Lottad innebär att MeOS inte rör starttiden för sträckan. Du är ansvarig för att tilldela löparna starttider genom lottning, startstämpling eller annan metod.

Jaktstart innebär att resultatet på föregående sträckor används för att sätta upp en jaktstart. Första löparen i jaktstarten går ut vid den tid som anges i fältet **starttid**.

Fältet **löpare** anger vilken löpare som ska springa sträckan. I en vanlig stafett är löparens nummer detsamma som sträckans nummer. Men vill man att samma löpare ska springa, säg, sträcka 1 och 3, sätter väljer man sträcka 1 i fältet löpare på sträcka 3.

Observera. Stafettinställningarna är ganska flexibla och därmed ganska komplicerade. Om du ska arrangera en stafett med specialiserade regler bör du göra en testtävling, där du matar in löparresultat manuellt (eller simulerar brickavläsning), för att verifiera att du och MeOS har samma uppfattning om hur inställningarna ska tolkas.

Omstart

Fälten **rep** och **omstart** har båda med omstart att göra och båda fälten anges klocktider. Fälten används när löparens starttid är beroende av resultatet på föregående sträcka.. Om *växlingstiden* infaller efter tiden **rep** används inte växlingstiden som starttid, utan istället **tiden omstart**. Konkret drar man repet i växlingsfällan vid tiden rep, och låter omstarten gå vid tiden omstart. Det är alltså möjligt att använda olika omstartstider på olika sträckor. Ofta vill man ha samma omstart på flera sträckor och i flera klasser. För detta ändamål finns knappen **omstart**. Där kan du ställa in rep- och omstartstid för flera klasser samtidigt.