

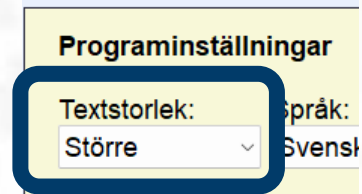
# Övning MeOS på träning

## Övning

Låt den i gruppen som har minst vana vid MeOS börja vid datorn. Byt sedan plats vid datorn efter en stund. Den här gången finns ingen påminnelse när det är dags att byta.

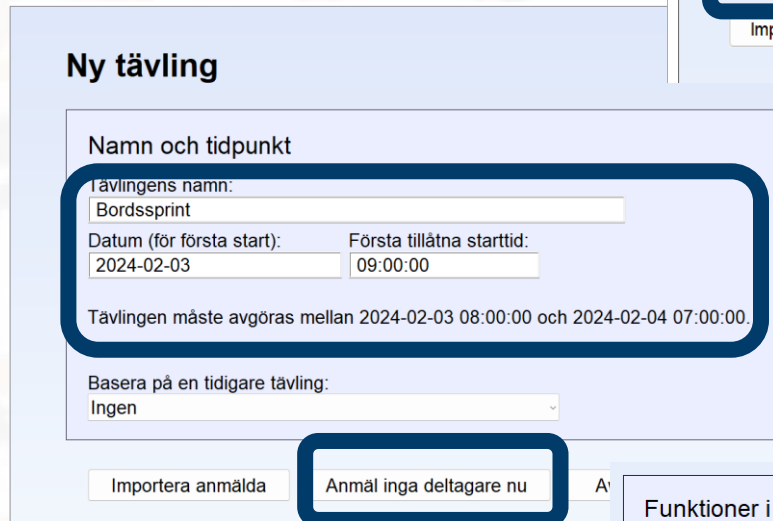
## Liten text i MeOS?

På vissa bärbara datorer blir texten i MeOS liten. Det går att ställa om den till Större eller Störst på fliken **Tävling**.



## Skapa ny tävling

1. Starta MeOS
2. Välj **Ny tävling**.
3. Ge tävlingen ett namn
4. Ange första start
5. Välj **Individuell tävling**



# Övning MeOS på träning

## Lägg till banor manuellt

Notera: I övningen lägger vi in banorna manuellt. Det vanligaste är att välja **Importera från fil...** på fliken **Banor** (se sista sidan).

Välj fliken **Banor**. Skapa de fyra banorna genom att klicka **Ny bana** och skriva in kontrollernas kodsiffror från kontrollbeskrivningen:

Här definierar du de banor som du behöver. En bana knyts sedan till en eller flera klasser (eller löpare). Det går också att importera banor från OCAD, Condes eller annat banläggingsprogram. Om du anger antal tillgängliga kartor, håller MeOS reda på hur många som är kvar vid direktanmälan.

Namn:  Antal kartor:

Kontroller:

Lägg till kontroller genom att ange en följd av kontrollnummer (id-nummer). Målet behöver inte anges. Exempel: 31, 50, 33, 36, 50, 37, 100.

Stigning (m):  Längd (m):  Redigera sträcklängder...

Använd första kontrollen som start  Använd sista kontrollen som mål

Bana med slingor Varvningskontroll:

Med avkortning Avkortad banvariant:

Bordssprint					
Bana 1	0,2 km				
	◇				⌂
33	◇				♀
31	◇				♂
36	◇				♂
35	◇				♂
34	◇				⌂
32	◇				♂
50 m					

## Dubbelkolla under Kontroller

MeOS lägger till alla kontroller som använts i banorna under fliken **Kontroller**. Jämför listan med kontrollbeskrivningen för Alla kontroller.

Bordssprint (lokalt) - MeOS

Tävling Listor Automater Speaker Klasser Banor Kontrc

Tabelläge

**Kontroller**

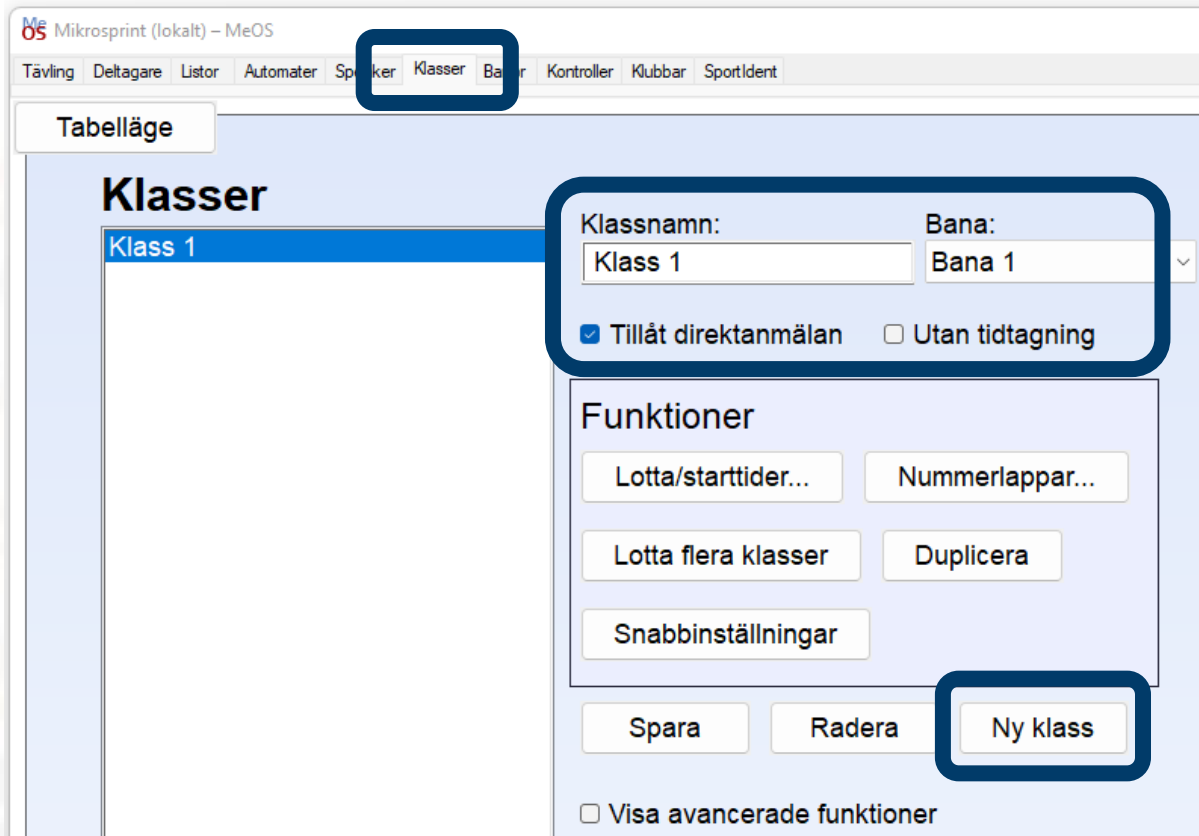
- OK 31
- OK 32
- OK 33
- OK 34
- OK 35
- OK 36

Bordssprint					
Alla kontroller	6 kontroller				
	◇				⌂
31	◇				♂
32	◇				♂
33	◇				♀
34	◇				⌂
35	◇				♂
36	◇				♂
50 m					

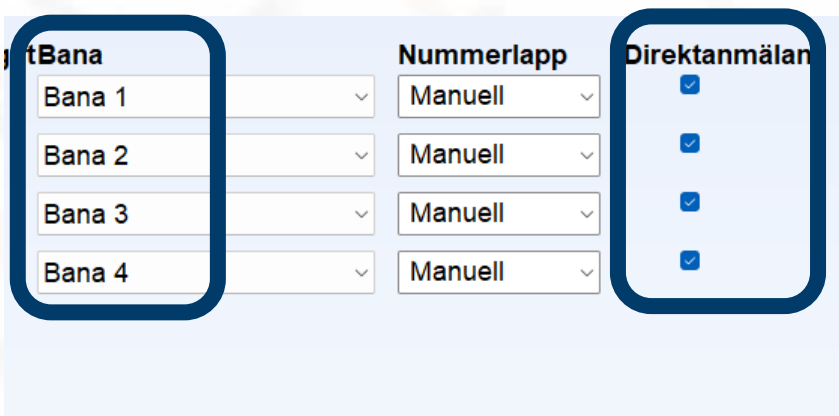
# Övning MeOS på träning

## Skapa klasser

Gå till fliken **Klasser** och skapa fyra klasser. En klass för varje bana. Kryssa i **Tillåt direktanmälan** på alla klasser du skapar.



Klicka upp **Snabbinställningarna** och dubbelkolla att det blev rätt banor och att **Direktanmälan** är ikryssad för alla klasser:



# Övning MeOS på träning



## Måste inte anmäla löpare

Om man inte behöver hålla koll på vilka som är kvar i skogen är det enklast att inte anmäla löpare i förväg utan att lösa det när de kommer tillbaka och stämplar ut.

För den här övningen anmäler vi några löpare i förväg på två olika sätt.

*Nästa vecka går vi igenom föranmälan via Eventor som används på större träningar och tävlingar*

## Anmäl en löpare under fliken Deltagare

Klicka **Ny deltagare** och fyll i:

- Namn
- Klubb
- Klass
- Bricka (nummer på SI-brickan)

### Löpardatabasen ger förslag

Om du har laddat in löpardatabasen från Eventor så kommer det att komma upp förslag på löpare med klubb. Om du väljer ett av förslagen så kommer löparens bricka från Eventor att dyka upp automatiskt:

Namn: <input type="text" value="peter olss"/>	Brickhantering
Klubb: <input type="text"/>	Stämplingar:
Klass: <input type="text" value="Klass 1"/> Ekc	Olsson, Peter, Täby OK Olsson, Peter, Tolered-Utby OI-klubb Olsson, Peter Olsson, Peter, Åmotfors OK Olsson, Hans-Peter, Älvdalens IF OK
Bana: <input type="text" value="Bana 1 [Klassens bana]"/>	

Om du inte har löpardatabasen så se nästa sida för att importera den och prova sedan igen.

# Övning MeOS på träning

## Importerera löpardatabasen

Mer om kopplingen till Eventor kommer nästa vecka, men om du vill läsa in löpardatabasen så gå till fliken **Tävling** och klicka på **Löpardatabasen** i högerkanten. Det går dock att importera från XML-fil med knappen **Importerera** om du saknar löpardatabasen på din dator.

### Löpardatabasen

Personer
Klubbar
Importerera
Uppdatera
Exportera
Återgå

Exportera personer (IOF-XML)
Exportera klubbar (IOF-XML)
Töm databasen

Om du redan har en API-nyckel inlagd går det att köra **Uppdatera**, men det kan ta en stund så prova det när du har gott om tid.

Läs in de två XML-filerna som kommer från Eventor:

- organisations.xml
- competitors.xml

Under kursen finns filerna på USB-minne att låna.

### Importerera löpare och klubbar/distriktsregister

Genom att importera löparregister och klubbregister får du MeOS att automatiskt knyta ihop briccknummer med löpare vid bricckinläsning och du får in adresser och kontaktuppgifter för klubbar.

MeOS kan importera IOF (XML)-format från t.ex. Eventor.

Filnamn IOF (XML) med klubbar

Bläddra...

Filnamn IOF (XML) eller OE (CSV) med löpare

Bläddra...

Nollställ databaser     Inkludera klubblösa

# Övning MeOS på träning

## Anmäl en löpare med anmälningssläge

Gå till fliken **SportIdent** och byt funktion till **Anmälningssläge**:

Anslut och starta masterenheten. Stämpla brickan.

Bricknumret ska nu dyka upp under **Bricka**:

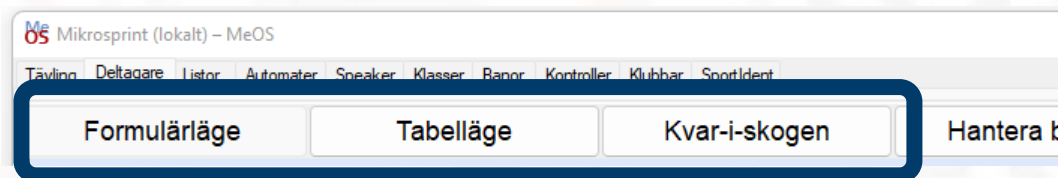
Om löpardatabasen är inläst och brickan finns i den så fylls namn och klubb i automatiskt. Komplettera eller rätt om det behövs. Välj sedan klass och tryck ENTER.

TIPS: Det går också bra att skriva in bricknumret och trycka TAB (eller klicka i annan ruta) i stället för att läsa in bricknumret med masterenheten.

# Övning MeOS på träning

## Dubbelkolla deltagare

Gå till fliken **Deltagare** och dubbelkolla att alla anmälda löparna finns med i **Formulärläge**, **Tabelläge** och **Kvar-i-skogen**:



## Dubbelkolla med startlistan

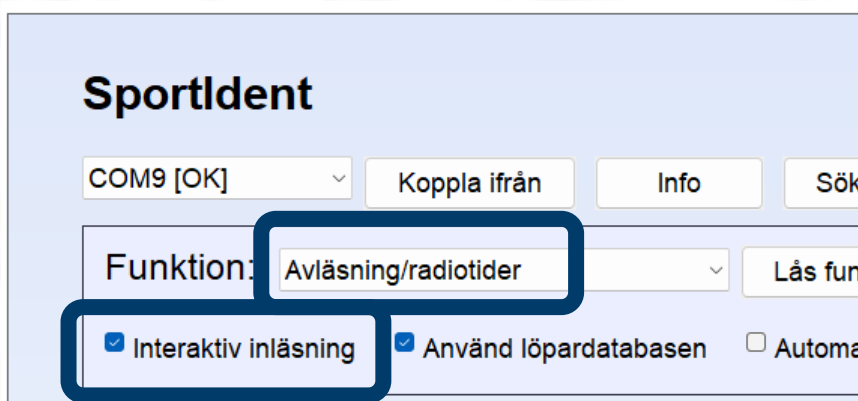
Gå till fliken **Listor** och välj **Individuell** under Startlistor. De anmälda löparna ska finnas med i startlistan (men har inte starttid).

## Gå/spring en bana

Nu är det dags att skaffa sig några stämplingar. Banornas kontroller är utsatta kring stugan. Ta en karta och stämpla TÖM - START - kontrollerna - MÅL.

## Läs ut stämplingar

Gå till fliken **SportIdent**. Anslut och starta masterenheten om det inte redan är gjort. Byt Funktion till **Avläsning/radiotider**. Se till att **Interaktiv inläsning** är i kryssat för att få frågor om de brickor som läses ut.



## Gå/spring fler banor

När en bricka är utläst kan den användas av samma eller annan löpare igen när man använder MeOS. Antingen anmäler man löparen i förväg eller så läser man bara av den igen. MeOS frågar om resultatet ska skrivas över (det vill du inte) eller inte. En löpare kan alltså ha flera resultat i samma klass.

TIPS: Hjälp gärna fler grupper genom att stämpla ut hos dem också när ni kommer tillbaka.

# Övning MeOS på träning

## Fler saker att prova

Passa på att prova vad som händer när löpare gör misstag:

- Prova att stämpla fel kontroll.
- Prova att hoppa över en kontroll.
- Prova att stämpla extra kontroller.

När ni får en felstämpling så leta upp deltagaren på fliken **Deltagare i Formulärläge**.

Prova att:

- Godkänna en löpare som missat en kontroll (stämplingen måste läggas till manuellt för att kunna sätta status Godkänd).
- Sätta en föranmäld löpare till Ej start.

## Extra utmaningar

### Ny tävling med importerade banor

MeOS kan importera banor från **PurplePen** och **OCAD**. På USB-minnet som finns att låna finns filen **TA2\_Bordssprint.xml** med banorna.

1. Stäng nuvarande tävling.
2. Skapa en ny tävling.
3. Under fliken **Banor** välj **Importera från fil...**

Skapa sedan klasser och läs ut löpare som tidigare.

### Ny tävling utan förberedda banor

MeOS kan skapa banor och klasser från utstämplingar. Det går alltså att starta en ny tävling och börja läsa ut brickor direkt.

1. Stäng nuvarande tävling.
2. Skapa en ny tävling.
3. Läs ut en bricka.
4. Använd knappen **Skapa ny klass**

SI 2104141 inläst. Brickan är inte knuten till någon löpare (i skogen).

Namn:

Peter Olsson

Klubb:

Tolered-Utby OI-klubb

Starttid:

18:48:18

Klass:

Okänd klass

Avbryt

OK

Skapa ny klass

Tryck <Enter> för att fortsätta