

# Utbildningar och specialträffar slätvatten 2023

7/3 Möte med Regattaarrangörerna för fastställande av distanser

14/3 Tävlingsutveckling vi tar vidare Dannys projekt utifrån de diskussioner som förts.

21/3 Racemanager för arrangörer del 1 (vi går igenom systemet)

~~28/3 Möte med SUC-arrangörer~~

4/4 Möte med SUC-arrangörer (mer ingående tävlingsadministration och köra tävling)

11/4 Racemanager för arrangörer del 2

18/4 Racemanager för lagledare

16/5 Utbildning starter och överledare

23/5 Utbildning måldomare och bandomare



# Racemanager för arrangörer del 1

- Vad är Racemanager och vad är fördelarna med systemet?
- Vad behövs för att använda Racemanager?
- Hur ser arbetssättet i Racemanager ut?

<https://se.racemanager.net>



# Vad är Racemanager och vad är fördelarna?

- Racemanager är ett helt webbaserat tävlingssystem för kanot
- Alla delar är integrerat i ett system, anmälan, tävlingsadministration och köra lopp/målfoto
- Resultaten publiceras direkt på webben, inga PDF-er eller utskrifter (om man inte vill)
- Anmälan och förändringar är i realtid, ingen databas som ska laddas hem
- Lagledarna kan göra förändringar, efteranmälningar och strykningar i realtid
- Behov av lagledarmöte för strykningar och efteranmälan blir litet

Allt som behövs för att använda Racemanager är:

- Organizerkonto på Racemanager maila [johan.nilsson@kanot.com](mailto:johan.nilsson@kanot.com) för att bli Organizer
- Dator med internetuppkoppling och webbläsare
- Om målkamera ska användas krävs en USB-kamera eller HDMI-kamera med USB-konverter.
- Ingen speciell hårdvara eller mjukvara krävs
- <https://se.racemanager.net>



# Arbetsflödet i Racemanager

- Skapa tävling, sätta upp distanser och öppna anmälan!
- Ordinarie anmälan stänger!
- Gå igenom anmälningarna, justera och sätta upp tävlingen med heat och tidsschema.
- Ta ut lista på alla föranmälda!
- Tömma alla heat på deltagare!
- Öppna ändringsfönster och efteranmälan, lagledare kan göra justeringar.
- Ändringsfönster stänger
- Lagledarmöte, nu kan bara organizer göra ändringar.
- Genomför lottning och skapa startlistor, heaten fylls med deltagare igen!
- Kör tävlingen!



# Skapa tävling

- Kugghjulet >> Create Competition
- Distances – kryssa i önskade distanser och Spara
- Välj dag för resp distans och Spara
- Lägg till eventuella specialbeskrivningar på distans, håll muspekaren över distansen och klicka
  
- Gör klart inställningar, startavgift/athlete fee måste anges (används ej i dagsläget)
- Klicka knappen Entries så den blir grön – då är anmälan öppen.
- Klicka på Entries, då ska tävlingen ligga öppen för anmälan!
  
- Du når alltid inställningar för en tävling via menyvalet Competitions där dina skapade tävlingar finns.



# Anmälan egna klubben

- Entries >> Välj tävling
- Bocka för de som ska vara med i tävlingen oavsett distans och klass, Spara
- Quickentry, då anmäls alla till K1-klasser för ordinarie klass
- K1/K2/K4 här görs besättningsanmälningar och anmälningar till andra klasser än ordinarie
- Choose distance, klicka på befintlig anmälan eller Add Team, välj aktiva.
  
- Klicka på Racemanager, och sedan Entries per distance för aktuell tävling, där kan du se dina och alla andras anmälningar till tävlingen.



# Skapa upp heaten

- Se till att anmälan är stängd!
- Competitions >> Din tävling >> Races
- Se till att du är i Single mode, du kan då justera enskilda lopp
- Klicka på de lopp du vill justera, du når nu alla anmälda till tävlingen och samtliga som är upplagda i registret.
- När du är nöjd byt till Batch mode och tryck Start (använder du seedningen måste den i dagsläget göras i single mode)
- Nu skapas heaten upp och fylls med de anmälda deltagarna.



# Skapa tidsplanen

- Competitions >> Din tävling >> Schedule (kan inte göras förrän heaten är uppskapade)
- Klicka settings och ställ in tid mellan lopp i olika distanser samt första start.
- Klicka Update och en grov tidsplan görs.
- Se till att vara i Autosave
- Lägg in eventuella pauser och lunch
- Justera ordningen på de lopp du vill flytta.
- Klicka på Lock Schedule
- Klicka på klockslag som ska justeras.
- Nu är tidsplanen klar, detta är lite trixigt och man behöver göra det några ggr.
  
- Gå till Competition Settings, tänd upp Schedule
- Gå till Racemanager och klicka Schedule på din tävling då visas tidsplanen
- Ladda ner CSV-fil, då har du alla anmälda vid tidpunkten (bättre funktion kommer)





# Öppna ändringsfönstret

- Competitions >> Din tävling >> Races
- Klicka på Empty heats, heaten töms på deltagare men strukturen består.



# Lagledarmöte och skapa startlistor

- Kör lagledarmöte
- Upprepa proceduren i Skapa upp heats, lägg till de förändringar som kommit efter att ändringsfönstret stängts.
- Gå in under Competition settings och aktivera Schedule links
- Nu är startlistan publicerad och det är klart för start!



# Kör tävling

- Competitions >> Din tävling >> Races
- Klicka på First race, nu är du inne i tävlingsläget
- Välj RM-timer eller Manual, ska oftast vara RM-timer
- Ställ in när kamera ska autostart, klocksymbol (om du ska använda målkamera)
- Ställ in griden för banorna, roterande pilar (om du ska använda målkamera)
- Välj Tiles mode eller Camera mode
- Klicka start, ta kanotisterna i mål.
- Granska målfotot / redigera resultatet och sätt resultaten till officiella
- Kör nästa lopp!
- Optimalt är att köra med 3 datorer, en som startar och tar i mål, en som granskar och publicerar samt en som tar emot förändringar, kommunicerar med start och ser till att de som kör loppet inte blir störda..

