



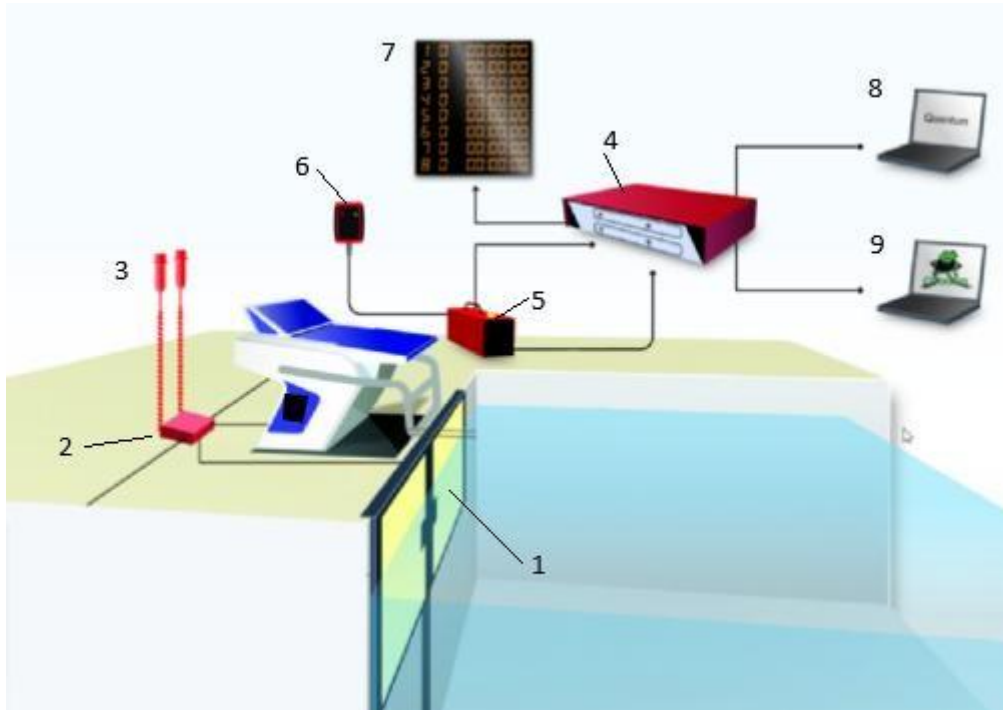
Simtävling

Handbok – Ansvarsbeskrivning ARES-operatör





Ares är det tidtagningssystem som finns tillgängligt i Oskarshamns simhall. Systemet är mobilt och hanteras via en bärbar dator med programvaran Ares installerad. Själva hårdvaran, se bild, består av



- 1 Bassängplatta (8st)
- 2 Kopplingslåda (8st plus några reserver)
- 3 Tryckknappar (2x8st plus reserver)
- 4 Tidtagningsenhet(1st)
- 5 Startmodul (till startmodulen(1st) kopplas högtalare(3st) in som förmedlar startsignalen till simmarna, syns ej i bilden))
- 6 Startkontroll (1st) med mikrofon (1st)
- 7 Resultattavla (1st)
- 8 Ares Kontroll dator (1st)
- 9 Grodan-datorn (1st, som håller reda på deltagare och tider – Resultathanteringsystemet WinGrodan)





Som Ares-operatör är du en del av sekretariatet och du ser till att alla enheter plockas fram och kopplas ihop korrekt inför tävling med tillhörande kablage (harness). Utrustningen placeras på tre cafébord från simhallen. Till dessa finns tre stänkskydd i plexiglas som monteras med snabbklämmor. Kablagen är uppmärskade med siffror som ska matchas med varandra i alla uttag. All utrustning förvaras i två stora plastlådor, förutom tryckknappar och kopplingslådor som har en egen röd låda. Lådorna finns i Arena förråd, simhallspersonal eller tränare har nyckel. Kontroll datorn förvaras i en svart plastlåda som finns i kansliet. Grodan-datorn förvaras i en likadan låda i kansliet, denna behöver också plockas fram, men Grodan-operatören kopplar in den.

När systemet är ihopkopplat utförs bassängtester för att se att alla delar har kontakt genom att trycka på samtliga plattor och tryckknappar i tur och ordning och se till att kontroll datorn tar emot signalen. Reservknappar och kopplingslådor finns i reserv om något skulle strula. Tyvärr finns inga extra kablage (harness). Någon gång har vi fått avstå en av tre högtalare för att använda den kabeln som reserv då glappkontakt uppstått. Då alla kablar är uppkopplade täck dessa med mattor för att minska snubbelrisken. Mattorna finns i den låsta gången in till innebandyns omklädningsrum (dörren till höger på bassängens vändsida), upphängda på väggen.

När Grodan-datorn är uppkopplad utförs en teststart för att se att systemklockan fungerar i både kontroll datorn och Grodan-datorn samt att tidtagningen visas på resultattavlan liksom att starterns kommando och startsignalen hörs i högtalarna. Högtalarnas volym kan behöva justeras för att vara så högt som möjligt utan att rundgång uppstår. Vid teststarten låter man startsidans funktionärer trycka på knapparna och slå på plattorna som en liten tävling. Då får man en koll på att alla plattor och knappar fungerar samt att funktionärerna har bra reaktionstid.

Ares operatören skapar också en grenordning i tidtagningsdatorn inför varje tävling. För att göra det behövs grenordningen utskriven från den som planerat tävlingen, oftast tränaren. För att slippa onödig stress görs framlock inför tävling oftast kvällen innan (efter simhallens stängning). Detta brukar oftast vara avklarat på 1,5h och då hinner Ares-operatören med att lägga in grenordningen (simsätt/dam/herr/mixed och distans).

När själva tävlingen är igång bevakar Ares-operatören att systemet är klart för start, bevakar att tidtagningen rullar, att tider syns vid vändningar och målgång och väljer in backuptid om ingen platträff registreras (vilket kan vara fallet med de yngsta simmarna). Efter varje avslutat heat kommunicerar man med Grodan-operatören, som sitter bredvid i sekretariatet, och får bekräftat att Grodan tagit emot alla tider. Därefter gör man tidtagningssystemet klart för nästa heat/gren och ger tecken till tävlingsledaren att det är klart att signalera fram nästa start. Om något oförutsett skulle inträffa finns ett supportnummer att ringa till IC control för teknikutsupport. Den är tillgänglig även på helger.

Då tävlingen är avslutad kopplas utrustningen isär och packas ned i respektive lådor på ett ordnat sätt och ställs undan på sina respektive platser.





Upplärning

Hur man handhar systemet lärs ut av någon som redan kan det. Det behöver finnas 4 personer som kan hantera systemet och gärna två närvarande vid varje tävling. På det sättet kan man rotera mellan att vara Ares-operatör under förmiddags- eller eftermiddagspasset och tävlingsfunktionär det andra passet då det kan upplevas tröttande att sitta båda passen vid datorn. Minst två ggr per år anordnas klubbmästerskap/utmanaren vilket är ett lämpligt tillfälle att lära sig hantera systemet för nya aspiranter då det endast finns klubbmedlemmar vid dessa tillfällen och konsekvenserna om något blir fel är minimala.

