

## Steg för steg-instruktion hur man använder programmet för POL/Tisdags-OL.

(Utförlig beskrivning om funktioner i varje fönster finns i "Hjälp"-fönstret)

1. Anslut Sportident-enheten och skrivaren till respektive märkt uttag.
2. Skrivaren skall hamna som standardskrivare.
3. Starta programmet genom att dubbelklicka på det på PC:ns skrivbord.
4. Klicka på "Tävlingsdata" i menyn överst.
5. Klicka förbi informationsrutan.
6. Klicka på ny tävling. (Nu tas föregående tävling bort.)
7. Skriv in datum och plats.
8. Välj en bana.
9. Skriv in antal kartor, banlängd i m samt kontrollerna. (Flytta mellan kontrollerna med retur tangenten.
10. Välj en ny bana och upprepa punkt 8. Gör så för alla banor.
11. Gå till COM-port och välj den som står sist.
12. Klicka på "Spara"
13. Klicka på "Avsluta"
14. Du kan gå tillbaka hit när som helst senare och ändra om något blivit fel.
15. Klicka på "Deltagare". Nu öppnas två fönster, "Registrering deltagare" och "Inläsning löparbrickor efter målgång". Dessa skall alltid vara öppna samtidigt. Programmet växlar själv mellan dem vid behov.
16. Låt en deltagare stoppa i sin bricka i Sportident-enheten. Nu skall bricknummer, namn, klubb och bana fyllas i och uppgifterna flyttas ner på första raden i rutan under. Deltagaren är nu anmäld.
17. Om deltagaren vill ha en annan bana, välj en ny bana i banfönstret. Den nya banan skall nu ha ändrats i rutan under.
18. Om namn och klubb inte stämmer eller saknas. Skriv in ett namn i namnrutan och välj en klubb i klubbrutan. Om klubben inte finns, skriv en ny. Klicka på *nerpilen* under banarutan. Deltagaren skall nu finnas korrekt på första raden i rutan under.
19. Upprepa punkt 15 - 17 för samtliga deltagare.
20. Om en deltagare har en lånebricka kan namn väljas. Det väljs då bland dem som brukar låna bricka och ej har eget bricknummer.
21. Efter målgång skall deltagaren läsa av sin bricka i Sportident-enheten. Programmet byter fönster till "Inläsning löparbrickor efter målgång". Deltagarens uppgifter flyttas in i "Avlästa"-rutan och tas bort från rutan "Kvar i skogen".
22. Två st resultatremсор skrivs ut. Den första skall deltagaren ha, den andra sätts upp på resultatnöret. (Gäller POL). Annars bara en remsa som deltagaren behåller.
23. Om papperskvadd uppstår i skrivaren, rätta till det och låt deltagaren läsa av sin bricka en gång till.
24. Upprepa avläsningen för samtliga deltagare tills rutan "Kvar i skogen" är tom.
25. Om programmet "hänger sig" av någon anledning, stäng samtliga fönster och avsluta programmet. Starta det sedan igen och fortsätt där du höll på.