

1 Lag bruker

Gå til tripuls.go.coachloyd.no, trykk Logg inn og deretter Ny bruker. Skriv navn, e-post og passord. Du får en sekssifret kode på e-post. Skriv den inn, og brukeren er klar. Du kan være logget inn på flere maskiner samtidig, så en reserve-PC i sekretariatet er lurt.

2 Lag stevnet

På Min side trykker du Nytt stevne. Under Oppsett velger du Sprint, Supersprint eller Egendefinert distanse, bassenglengde, løp på runde eller tredemølle, skiftetid og første bib. Knappene Uten svøm, Uten sykkel og Uten løp tar bort en øvelse (distanse 0). Den vises da med strek over på live-tavla, forsiden og utøverskjermen, så alle ser formatet.

3 Skiftetid (T1 og T2)

Skiftetiden er tiden fra målgang i én øvelse til start i neste. Den måles alltid. Velg om den teller i totaltiden, eller er en fast pause. Med automatisk start starter neste øvelse av seg selv for hver utøver når skiftetiden er ute. Det skjer på serveren, så det virker selv om sekretariat-PC-en er av. Den som er klar før skiftetiden er ute, kan starte selv uten å tape noe.

4 Legg inn deltakerne

Under Deltakere legger du inn navn, fødselsår, kjønn, bib og pulje, eller utøverens lisens (TP-XXXXXX). Da hentes navn, år og klubb selv. Klassen regnes ut automatisk. To med samme bib markeres med rødt. Hver deltaker får en kode til sin egen utøverskjerm.

5 Puljer, ruller og møller

Pulje 0 betyr massestart. Er det ikke plass til alle samtidig, gir du puljer, eller trykker Fordel automatisk. Da får alle også rulle- og møllesnummer. Numrene brukes av stasjonene i stasjonsmodus: rulle 2 tar selv neste utøver med rulle 2.

6 Hent inn funksjonærene

Under Dommere og koder finner du dommerkoden. Funksjonærene går til tripuls.go.coachloyd.no/panel, skriver koden og navnet og velger rolle: Dommer (teller lengder og runder for 2-3 utøvere), Dommer-oversikt (revisor, ser alle og kan rette), Rullestasjon, Møllestasjon, eller Følg én deltaker. Ingen bruker eller app kreves. Hver rolle har sin egen guide.

7 Startlås: test utstyret først

Under Sekretariat, kortet Startlås og stasjoner, skriver du når stevnet tidligst kan starte (for eksempel 10:30) og trykker Lås start. Knappen blir oransje og viser «Låst til kl. 10:30». Før det er alt TESTMODUS: utøverne kan sykle og løpe, oppvarming teller aldri, og ingenting starter, heller ikke automatisk. Klokkeslettet gjelder i dag. Dommerne kan endre låsen fra mobilen. Trykker du start mens det er låst, spør appen om du vil starte likevel.

-
- 8 Se at stasjonene virker**
Samme kort viser alle rulle- og møllestasjoner som er på nett: hvem de har, om rulle, Stryd og puls sender, og tallene akkurat nå. «på 2 stasjoner» betyr at to stasjoner har valgt samme utøver, rett det før start.
-
- 9 Del live-lenken**
Under Dommere og koder finner du den offentlige live-lenken. Del den med publikum, og åpne den i fullskjerm på storskjermen. Før start viser tavla «Start kl. 10:30».
-
- 10 Start øvelsene**
Under Gjennomføring velger du øvelse. Start alle som venter, en hel pulje, eller kryss av og trykk Start valgte. Med startlås og «Start selv» på stasjonene starter klokka når utøveren begynner, men først etter låsetiden. Pass på: står «Start selv» på og noen varmer opp etter låsetiden, starter klokka. Sett låsen til den faktiske starttiden.
-
- 11 Automatisk målgang gjelder**
Når rulla eller Stryd når full distanse, logges målgangen straks og gjelder. Ingen trenger å godkjenne. Stemmer den ikke med det dommeren så, retter dommeren, revisoren eller sekretariatet tiden (for eksempel fra stoppeklokka). Rettede tider merkes med *.
-
- 12 Rett i ettertid**
Trykk på et navn i Gjennomføring eller Resultater. Deltakerkortet viser offisiell tid per øvelse, skiftetider og hver registrering med klokkeslett, som kan flyttes, fjernes eller gjenopprettes, og DNS/DNF/DSQ. Ingenting slettes for godt.
-
- 13 Er du sikker?**
Alt som endrer noe (rette tid, nullstille, låse og åpne start, DNS/DNF, slette) spør først i en egen boks. Enter betyr ja, Esc betyr avbryt, og røde knapper betyr at noe fjernes. Knappen viser så «Lagret» i grønt, eller «Feilet» i rødt. START og tellinger spør ikke, de skal gå fort.
-
- 14 Avslutt og del resultatet**
Når siste utøver er i mål, trykker du Avslutt stevnet og laster ned CSV. Resultatet ligger igjen på live-lenken. Ble stevnet avsluttet ved en feil, kan du åpne det igjen. Dommerne kan registrere også etter at det er avsluttet.
-

Huskeliste: Arrangør

- ! Ladere til alle mobiler og nettbrett som skal brukes
- ! Minst to powerbanker (dommermobiler står med skjermen på hele dagen)
- Skjøteledninger og padder med flere uttak til sykkelsonen
- ! PC eller Chromecast/HDMI-kabel til storskjermen, og prøv den FØR folk kommer
- Sjekk wifi/4G i hallen på forhånd. Appen tåler nettglipp, men test likevel
- Skriv ut eller ha klar dommerkoden og live-lenken (finnes under Dommere og koder)
- En reservemobil eller nettbrett i tilfelle en dommermobil dør
- Gaffatape og merkelapper til å merke ruller og baner (Rulle 1, Rulle 2 ...)

- Startnummer eller vannfast tush til å merke deltakerne
- Fløyte eller startsignal til puljestartene
- Premier og klasseoversikt til premieutdelingen (resultatlisten regner klassene selv)
- Drikke og litt mat til dommere og funksjonærer