



# SportFengur

HANDBÓK ÚTG. 1. 2018

Tölvunefnd | Landssamband hestamannafélaga | 09.03.2018

Tölvudeild | Bændasamtök Íslands | 09.03.2018

## 1. Inngangur

SportFengur er mótakerfi Landssambands hestamannafélaga og er vefforrit. Kerfið er samstarfsverkefni LH og Bændasamtaka Íslands. Tölvunefnd LH er faglegur ábyrgðaraðili en tölvudeild BÍ sér um alla hugbúnaðargerð.

Í heild sinni er hugbúnaðinum ætlað að halda utan um og reikna út úrslit móta í hestaíþrótta- og gæðingakeppnum og að geyma þessar upplýsingar. SportFengur er sem fyrir segir forrit á internetinu og notendur tengjast því með vefvafra. Mótshaldarar skrá þar fyrirfram allar upplýsingar um hvert mót, þ.e. dagsetningar, staðsetningu, keppnisgreinar, keppendur (knapa og hesta), dómara, starfsmenn o.fl. SportFengur er tengdur WorldFeng og sækir upplýsingar um hross þangað. Hann hefur líka tengsl við Felix, félagakerfi ÍSÍ og sækir félagatöl hestamanna-félaganna þangað.

Þegar búið er að stofna mót og skrá inn allar upplýsingar, allir nauðsynlegir starfsmenn hafa fengið sín hlutverk í mótinu, keppendur hafa skráð sig og raðað hefur verið í rásröð í öllum greinum, getur keppni hafist samkvæmt dagskrá og dómara skrá sig inn í mótið og gefa einkunnir. Allar niðurstöður eru geymdar í gagnagrunni og sjást niðurstöður löglegra móta einnig í WorldFeng.

Í þessu skjali er leitast við að leiðbeina notendum um notkun kerfisins alls og er efnið að verulegu leiti sett fram í þeirri röð sem edlilegt er að vinna eftir.

## 2. Undirbúningur fyrir mót

Mikilvægt er að mótshaldarar og þeir sem sjá um tölvuvinnu móta, ætli sér góða tíma til undirbúnings fyrir mót. Það dugar alls ekki að ætla að gera allt klárt kvöldið fyrir mót. Það þarf að vera búið að undirbúa tölvu sem nota á í dómpalli, hafa tiltækar tölvur eða spjaldtölvur fyrir dómara og ritara þeirra til að slá inn einkunnir.

### 2.1. NOTENDAUMSJÓN

Öll félög hafa sinn félagsaðgang eins og áður var. Sá aðgangur hefur „félagsumsjón“ fyrir það félag. Stefnan er að hætta svo að nota þessa aðganga, þannig að allir fari í framtíðinni inn á persónulegum aðgangi.

Reglan er að notandi með einhver umsjónarréttindi getur stofnað annan notanda með sömu réttindi eða minni en ekki meiri. Notandi með félagsumsjón getur þannig ekki stofnað notanda með yfirumsjón. Almennur notandi hefur hins vegar enga notendaumsjón.

Öll félög ættu að úthluta nokkrum lykilstarfsmönnum sínum notandaaðgangi með félagsumsjón í sínu félagi. Þetta eru oftast einhverjir í mótanefnd og/eða tölvunefnd félagsins. Þessir geta stofnað mót og gert allt sem þarf til að undirbúa mótin í SportFeng, sett inn starfsmenn og dómara, raðað keppendum o.s.frv. Þeir sem starfa á sjálfu mótinu

þurfa hins vegar ekki þessi réttindi, þeir eru yfirleitt bara „almennir notendur“ og fá sín réttindi í hverju móti fyrir sig í samræmi við starf sitt; þulur, tölvuumsjón, fótaskoðun, dýralæknir, ritari o.s.frv. Hvert félag er ábyrgt fyrir sínum notendum.

Þeir sem hafa „landsumsjón“ geta búið til persónur í kerfinu. Landsumsjón hafa starfsmenn á skrifstofu LH auk sumra tölvunefndarliða. Til þess að persóna verði búin til í kerfinu þarf því að hafa samband tímanlega við einhvern með landsumsjón og hafa tiltækar nauðsynlegar upplýsingar:

- Ef um útlending er að ræða þarf heimaland/upprunaland, fæðingardag og netfang. Oftast þarf félag líka því oftast snýst þetta um að hægt sé að skrá keppanda í mót og til þess þarf að skrá félag. Það er hægt að skrá í félagið „Aðrir“ ef viðkomandi er ekki í hestamannafélagi á Íslandi, það dugar til að hægt sé að skrá í mót.
- Ef um Íslending er að ræða þarf kennitölu og netfang. Oftast félag líka sbr. að ofan.

Athugið að félagsaðild sem sett er inn í SportFeng og kemur ekki frá Felix, dettur út næstu nótt við innlestur úr Felix. Þetta er alveg eins og það var í gamla SportFeng. Ef búið er að skrá einstaklinginn í mót þá tollir skráningin samt inni fyrir það mót.

## 2.2. DÓMARAUMSJÓN

Dómarafélögin eru ábyrg fyrir því að dómaraþéttir séu með aðgang að kerfinu. Nauðsynlegt er að dómaraþéttir fari vel með sín notandanöfn og lykilorð og skrái sig inn og út úr hverju móti.

## 2.3. SPORTFENGUR

Þegar setja skal upp mótið í SportFeng þá er farið inná vefinn [www.sportfengur.com](http://www.sportfengur.com) og notandi skráir sig inn efst í hægra horninu með því að smella á „innskrá“ og slær þar inn notandanafn og lykilorð. Athugið kafla 2.1. Notendaumsjón þegar farið er inn í fyrsta skipti fyrir hvert félag.

Þegar innskráning hefur tekist sér notandinn fréttir á miðju síðunnar og efst uppi er valmyndin. Sjá mynd 1.



Mynd 1: Innskráður notandi með aðildarfélagsumsjón.

## 2.4. SKRÁ NÝTT MÓT

Þegar skrá á nýtt mót, er valið „Mót“ og þar undir „Skrá mót“. Þegar stofna skal mótið þarf að hafa tiltækar

grunnupplýsingar, t.d. ár, félag, mótsheiti, staðsetning o.fl. (sjá mynd 2). Þegar búið er að slá inn allar upplýsingar er smelt á hnappinn „Skrá“ fyrir neðan

innsláttarreitina og þá birtist forsiða mótsins (mynd 3). Vinstra megin á skjánum kemur valmynd:

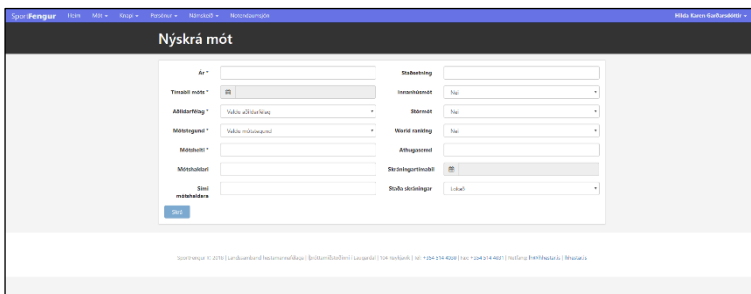
*Upplýsingar, keppnisgreinar, keppendur, dómarmen, starfsmenn, niðurstöður, mótsskýrsla, kærur, eyðublöð og skráningarkerfi.* Á forsiðu mótsins eða á

*Upplýsingasíðunni er hægt að breyta grunnupplýsingum með því að smella á bláa happinn „Breyta móti“.*

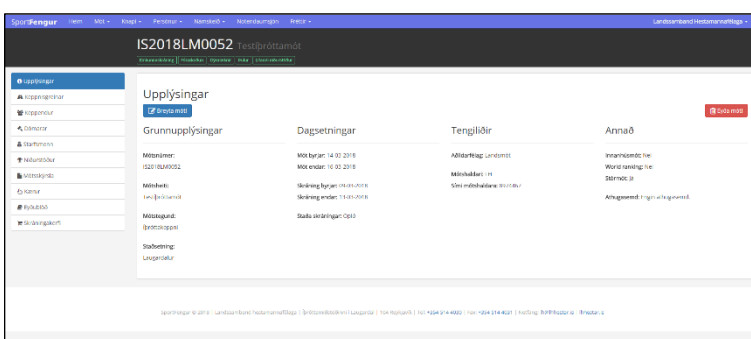
### 2.4.1 Keppnisgreinar

Næsta síða í valmyndinni er *Keppnisgreinar* og þar eru keppnisgreinar mótsins skráðar. Velja skal keppnisgrein, flokk, fjölda í A-, B- og C-úrslit, fjöldi keppenda á velli, grein lögleg/ólögleg (vallarstærð, dómara fjöldi o.fl.),

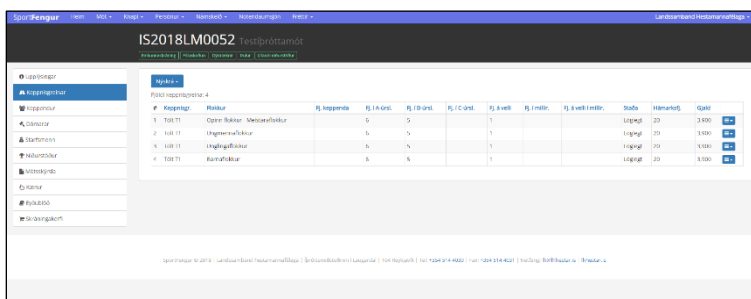
skráningargjald og hámarksfjöldi. Lengst til hægri aftan við hverja keppnisgrein er blár takki sem ýta má á til að breyta/eyða greininni og sjá lista yfir keppendur og dómara. Sjá mynd 4.



Mynd 2: Innskráður notandi skráir nýtt mót.



Mynd 3: Innskráður notandi hefur stofnað nýtt mót.

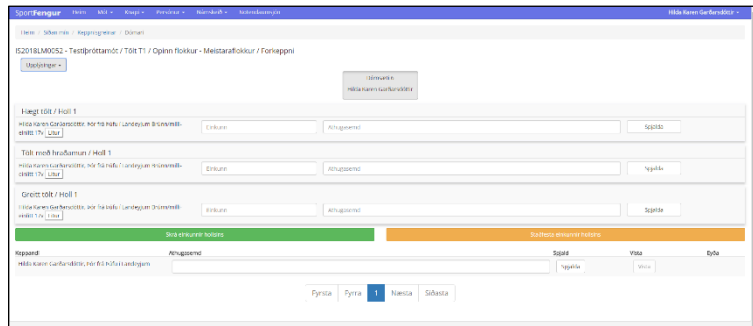


Mynd 4: Hér hafa keppnisgreinar verið stofnaðar.



Nokkur atriði við einkunnagjöf:

- Best er að slá inn 55 fyrir 5,5, 60 fyrir 6,0 og 100 fyrir 10,0.
- **Enter** hnappur færir bendil úr einkunnareit í næsta einkunnareit en **Tab** hnappur færir bendil í næsta reit (t.d. úr einkunnareit í athugasemdareit).



Mynd 7: Hér er dómari tilbúinn að skrá inn einkunnir.

- Smellið sem oftast á græna hnappinn **skrá einkunnir hollsins**, gjarnan eftir hverja einkunn. Þá vistast þær einkunnir sem búið er að slá inn. Hægt er að breyta einkunnum þó að búið sé að skrá þær.
- Þegar allar einkunnir eru komnar í hollinu, þarf að smella á appelsínugula hnappinn og **staðfesta einkunnir hollsins**. Eftir það getur dómari/ritari **ekki** sjálfur breytt einkunn. Komi villa í ljós eftir að búið er að staðfesta, þarf að hafa samband í dómpall og þar er villan leiðrétt og lesið upp að einkunn hafi verið leiðrétt.
- Ef keppandi fær ekki einkunn sláið þá inn -1 í reitinn, ekki skilja hann eftir auðan. Skráið gjarnan skýringu.
- Til að gefa gult spjald er smell á *Spjalda* við einkunn. **Skrifa athugasemd í reitinn!**
- Til að gefa rautt spjald er smell á *Spjalda við keppandann* fyrir neðan **hnappana**.

## 2.4.4 Starfsmenn

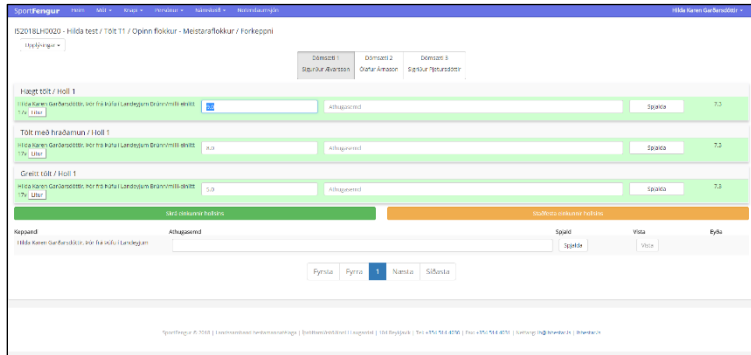
Til þess að hægt sé að nálgast upplýsingar mótsins og slá inn einkunnir o.s.frv., þarf að **minnsta kosti** að skrá inn starfsmenn með hlutverkin **ritari**, **tölvuvinnsla** og **þulur**.

### 2.4.4.1 Tölvuvinnsla = ritari í dómpalli

1. Tölvuumsjónarmaður smellir á *Innskrá* í hægra horninu efst og skráir sig inn og fer beint í *Síðan mín* með því að smella á nafnið sitt efst í hægra horninu.
2. Velur rétt mót undir **Mót sem tölvuvinnsla**.
3. Smellir á appelsínugula hnappinn lengst til hægri til að velja keppnisgrein og smellir á rétta grein.

Til að fylgjast með einkunnagjöf dómara getur þurft að endurhlaða síður, t.d. með því að færa sig á milli dómsæta.

Tölvuumsjónarmaður getu breytt einkunn dómara þó hún sé staðfest en það getur dómari ekki gert sjálfur. Uppgötvni dómari villu í eikunnagjöf sinni eftir að hann hefur staðfest, þarf hann að hafa samband við dómþall og tilkynna það. Tölvuumsjónarmaður getur þá leiðrétt einkunnina og þulur getur tilkynnt um leiðréttinguna. Sjá mynd 8.



Mynd 8: Þetta er viðmót tölvuumsjónarmanns.

1. Tölvuumsjónarmaður passar að réttur dómari/dómsæti sé valið, smellir í þann reit sem á að leiðrétta einkunn í og slær inn rétta einkunn.
2. Smellir svo á græna hnappinn til að skrá.

#### 2.4.4.2 Þulur

1. Þulur smellir á **Innskrá** í hægra horninu efst og skráir sig inn og fer beint í **Síðan mín** með því að smella á nafnið sitt efst í hægra horninu.
2. Velur rétt mót undir **Mót sem þulur**.
3. Smellir á appelsínugula hnappinn lengst til hægri til að velja keppnisgrein og smellir á þá grein sem er að hefjast.
4. Smellir á **Byrja** hnappinn til þess að síðan endurhlaðist á 2 sek. fresti.

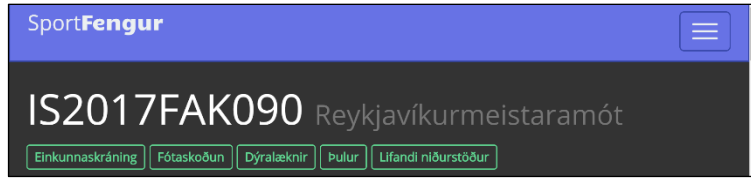
Mikilvæg atriði fyrir þul:

- Þegar einkunnir litast **grænar** eru þær staðfestar frá dómara.
- Ef spjöld eru gefin kemur það fram á þularskjá.

Valdandi	Stöl	Keppandi	dómari 1	dómari 2	dómari 3	dómari 4	dómari 5	Mikilvæg	Stöl
			Stöl	Stöl	Stöl	Stöl	Stöl		
1	1	Ólafur Arnarson / Þorger	0:10	0:00	0:10	0:00	0:10	0:27	0
2	1	Jon Pál Sveinsson / Þorger	0:40	0:40	0:10	0:20	0:40	0:30	2
3	1	Heima Marna Ólafsdóttir / Heima	0:00	0:20	0:40	0:10	0:00	0:30	9
4	2	Rannsóknir Samvæðing / Ólafur	0:00	0:30	0:30	0:10	0:00	0:00	9
5	2	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:00	0:00	0:30	0:10	0:10	0:00	7
6	2	S. Þorger Ólafsson / Þorger	0:40	0:40	0:20	0:00	0:40	0:40	11
7	3	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:40	0:00	0:40	0:00	0:10	0:27	10
8	3	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:00	0:10	0:30	0:10	0:20	0:00	6
9	3	Heima Marna Ólafsdóttir / Ólafur	0:40	0:00	0:20	0:00	0:40	0:00	1
10	4	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:10	0:00	0:30	0:00	0:00	0:00	5
11	4	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:30	0:00	0:30	0:40	0:10	0:10	4
12	4	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:40	0:00	0:30	0:10	0:30	0:30	12
13	6	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:00	0:00	0:30	0:00	0:00	0:00	14
14	6	Ólafur Sveinsson / Ólafur	0:40	0:40	0:30	0:00	0:40	0:40	10

- Lifandi niðurstöður er að finna með grænum stöfum á svörtum bakgrunni efst á síðunni, sjá mynd 10. Þessa mynd mætti setja upp á sérstakan skjá fyrir keppendur/gesti móta til að fylgjast með niðurstöðum á (mynd 11).

Mynd 9: Þetta er aðalviðmót þular.



Mynd 10: Þarna finnur þular lifandi niðurstöður.

Rang	Nafn	Knapi	Hestur	Umfarir 1	Umfarir 2	Umfarir 3	Umfarir 4	Umfarir 5	Meðaltölur	Staða
1	Höfnunarskipti Dreki	Söfnur	Söfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
2	gott fátalinnur	Perla	Perla	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
3	Ólafur Árnason	Þreppa	Þreppa	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
4	Alethe Hildur Arnadóttir	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
5	Höfnur Þósson	Drottning	Drottning	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
6	Stella Svaldis Pálmasdóttir	Bla	Bla	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
7	Danir Guðmúndsson	Þreppa	Þreppa	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
8	Rafnabókur Lamlosdóttir	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
9	Wolff Maria Ólafsdóttir	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
10	Wolff Maria Ólafsdóttir	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
11	Clara Ólafsdóttir	Þreppa	Þreppa	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
12	Höfnur Þósson	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
13	Anna Ragnsdóttir	Höfnur	Höfnur	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR
14	Sanna Ragnsdóttir	Þreppa	Þreppa	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	AUSTUR

Mynd 11: Svona birtast lifandi niðurstöður á skjá

### 2.4.4.3 Fótaskoðun

Aðalsíða fótaskoðunar er á svarta bakgrunnum. Þegar hann hefur smellt á grænu stafina, kemur síða með öllum keppnisgreinum mótsins. Þar er valin rétt grein og þá koma upp keppendurnir í greininni. Með því að smella á *Breyta* hnappinn fyrir aftan nafn hests og knapa, getur fótaskoðunarmaður slegið inn allar nauðsynlegar/umbeðnar upplýsingar og einnig hvort hrossið og búnaðurinn stóðst skoðun eða féll. Að lokum er smellt á græna hnappin *Skrá* til að vista upplýsingarnar. Sjá mynd 12.

Mynd 12: Viðmót fótaskoðunarmanna.

### 2.4.4.4 Dýralæknir

Aðalsíða dýralæknis mótsins er á svarta bakgrunnum. Þegar hann hefur smellt á grænu stafina, kemur síða með öllum keppnisgreinum mótsins. Þar er valin rétt grein og þá koma upp keppendurnir í greininni. Með því að smella á *Breyta* hnappinn fyrir aftan nafn hests og knapa, getur dýralæknir slegið inn allar nauðsynlegar/umbeðnar

Mynd 13: Viðmót dýralækna.

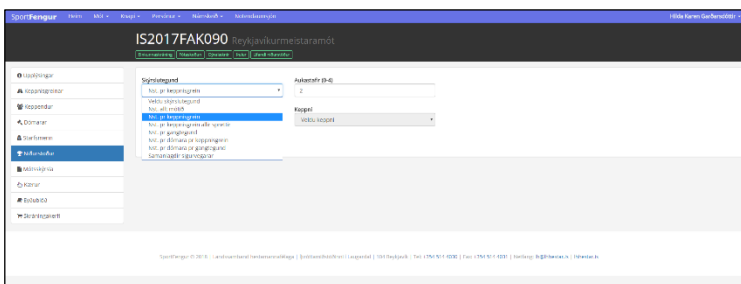


upplýsingar og einnig hvort hrossið og búnaðurinn stóðst skoðun eða féll. Að lokum er smellt á græna hnappin *Skrá* til að vista upplýsingarnar. Sjá mynd 13.

## 2.4.5 Niðurstöður

Á þessari síðu er hægt að fá niðurstöður úr öllum mótum sem lokið er, eða í það minnsta þeim greinum sem lokið er. Velja þarf þá **tegund skýrslu** sem óskað er í fellilistanum (sjá mynd 14).

Þegar skýrslutegund hefur verið valin er smellt á *Sækja skrá* og þá verður til pdf skjal sem finna má í *downloads* möppunni á tölvunni.



Mynd 14: Skýrslutegund valin.

## 2.4.6 Mótsskýrsla

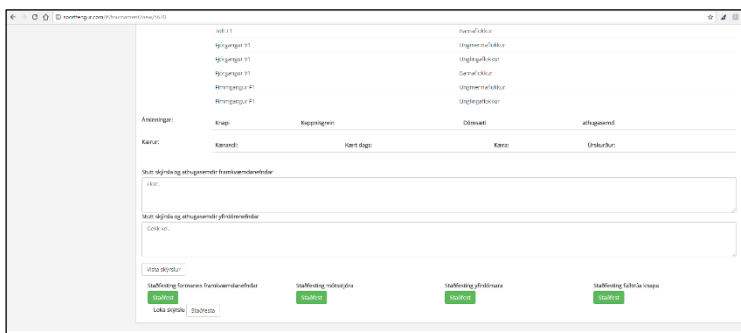
Þessi síða er frekar einföld. Þarna koma fram allar grunnupplýsingar um mótíð s.s.

staðsetning, dagsetning, starfsmenn og hlutverk, dómarar, keppnisgreinar, áminningar/spjöld, kærur og skýrslur

framkvæmdanefndar og yfirdómnefndar. Hægt er að slá skýrslurnar beint inn og smella á *Vista skýrslur* hnappinn. Að því loknu

getur mótssjóri, yfirdómari, formaður

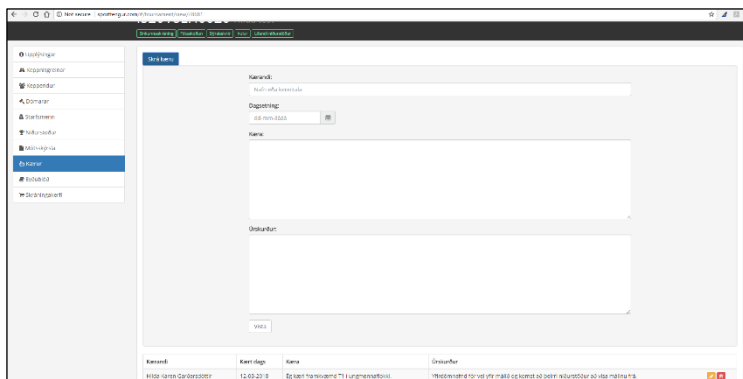
framkvæmdanefndar og fulltrúi knapa staðfest skýrslurnar og mótsskýrsluna í heild, með því að smella á viðeigandi hnappa neðst á síðunni, sem verða grænir þegar staðfestingu er lokið. Þá birtist hnappur neðst sem heitir *Loka skýrslu, staðfesta* og hann verður grænn þegar skýrslan hefur verið staðfest. Ef hnapparnir eru tregir til að birtast, endurhlaðið síðuna (refresh) eða farið fram og til baka í valmyndinni (smellið á eyðublöð og svo aftur á mótsskýrsla). Sjá mynd 15.



Mynd 15: Neðri hluti mótsskýrslu.

## 2.4.7 Kærur

Kæruhlutinn er eins og mótsskýrslan, fremur einfaldur í notkun. Þegar smelt er á *Kærur* í valmyndinni vinstra megin, þá kemur gluggi þar sem slá þarf inn nauðsynlegar upplýsingar um kærana, þ.e. nafn kæranda, dagsetning, kærana (efni hennar) og úrskurður og að lokum smelt á hnappinn *Vista*. Í lista neðst á síðunni birtast svo allar skráðar kærur og þar er hægt að breyta þeim og eyða. Mynd 16.



Mynd 16: Neðst á síðunni má sjá eina skráða kærur.

## 2.4.8 Eyðublöð

Þessi hluti kerfisins er því miður ekki ekki orðinn virkur ennþá.

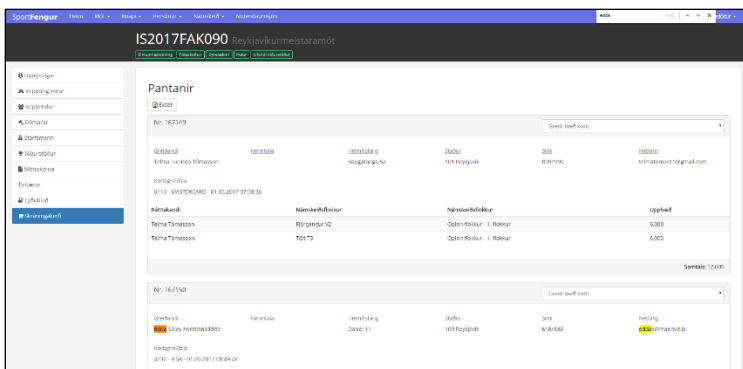
## 2.4.9. Skráningakerfi

Skráningu keppenda þarf að vera lokið einhverjum dögum fyrir mót. Keppendur geta skráð sig sjálfir í gegnum skráningarkerfi SportFengs, <http://skraning.sportfengur.com/>. Athugið að þegar keppendur kjósa að greiða með millifærslu þarf mótshaldari að breyta stöðunni á skráningu þeirra þegar greiðsla hefur borist, úr “*millifærsla á leiðinni*” í “*greitt með millifærslu*”. Sá möguleiki er einnig enn til staðar að mótshaldari skrái keppendur handvirkt inn í mótíð.

Þegar tölvuumsjónarmaður skoðar

skráningarkerfissíðuna, getur hann skoðað allar skráningar sem hafa borist, upplýsingar um nöfn keppenda, heimilisföng, símanúmer, netföng og stöðu greiðslu.

Þegar keppendur greiða með korti við skráningu, berst greiðsla til kortaþjónustu gegnum örugga greiðslugátt og staða greiðslunnar verður *Greitt með korti* og keppandi dettur strax inni mótíð. En þegar keppendum er boðið upp á að skrá millifærslu, kemur staðan *Millifærsla á leiðinni* upp í skráningarkerfinu þegar skráning hans berst inn í mótíð. Þá þarf tölvuumsjónarmaður að fara inn í kerfið og handvirkt breyta stöðu pöntunar hans í *Greitt með millifærslu* þegar greiðsla hefur borist (stemma af bankareikning). Þarna getur



Mynd 17: Skjaskot af skráningarkerfinu.

tölvuumsjónarmaður einnig merkt pöntun hans með *Hætta við* ef knapi boðar forföll á þessu stigi mótsins.

Hægt er að leita að nafni, pöntunarnúmeri eða hverju sem er á þessari síðu með því að ýta á CTRL+F, þá kemur lítill gluggi efst í hægra horni vafrans. Skrifðu leitarorð ykkar í gluggann og þá er hægt að nota örvarnar við gluggann til að fletta í niðurstöðum leitar. Sjá mynd 17.