

Einsatz von SportIdent in Training und Wettkampf

Simon Harston, 2002-10-19

SPORTIDENT-ENTWICKLUNG

- SportIdent ist eine kleine Keller-Firma in Arnstadt (Thüringen) um die Entwickler Siegfried Ritter und Diethard Kundisch
- Start der Entwicklung 1997.
- Stationen kosten heute etwa 75 Euro, Chips 20 Euro.
- SI wird derzeit in über 30 Ländern der Erde eingesetzt. Es sind bisher etwa 23.000 Stationen und 100.000 Chips gebaut worden.
- Da der OL-Markt langsam gesättigt ist, und außer Batteriewechsel wenig Service nötig ist, versucht SI jetzt in weiteren Anwendungsbereichen aktiv zu werden: Rennsteig-Staffellauf, Triathlon, Radrennen (mit Lichtschranke), Bundeswehr-Offiziersausbildung (Orientierungsmarsch), Schulsport (Zirkel-training, Parcours, etc.) Letztens: Oldtimer-Rennen in Österreich.
- Schweiz sCOOL Aktionstag OL am 23.5.2003 mit etwa 1000 Schulen. Alle unter Einsatz von SportIdent mit 20 Posten.

SPORTIDENT-TECHNIK

- SI-System arbeitet mit Transpondern ("Transmit-Respond"), die aus der Wegfahrsperrre weiterentwickelt wurden. Der Chip ist batterielos und bezieht seinen Strom über Induktion vom Posten.
- **Stationen** werden eingeschaltet über Magnetschalter, ausgeschaltet über Spezial-Chip oder automatisch nach voreingestellter Zeit.
- Der **Stempelvorgang** geschieht in zwei Phasen: Einlesen der Chip-Nummer in Station (und abspeichern in Protokoll), Schreiben der Zeit in Chip. Erst nach beiden Schritten erfolgt Quittungston und Blinken.
- Geräte besitzen Uhrzeit, dadurch ohne großen Aufwand sofort einsetzbar (Trainingsmodus, siehe später). Gangabweichung maximal 1 Sekunde pro Woche. Notfalls synchronisieren über **TimeMaster**.
- Geräte sind wasserdicht, können also im Wald einfach ausgelegt werden.
- Wartungsarm: Batterien halten etwa 400 Stunden. Bei durchschnittlichem Wettkampf von 4 Stunden also 100 Einheiten.
- Neben den Standard-Posten gibt es auch Funkposten zur Live-Übertragung der Stempelvorgänge, damit Zielsprecher aktuelle Zwischenwertungen geben kann
- Für die Zukunft sind im wesentlichen zwei Geräte in Entwicklung:
SI-Karte 6, mehr Speicher, schnellere Lochung
SI-Karte 7 (Kommunikator), mit Display und Postenbeschreibung (kein GPS!)
- Neben dem Einzelgeräteverkauf gib es auch Sets:
Start/Ziel-Set zum reinen Rundenstoppen (Schulsport).
Printout-Set mit **Thermodrucker** (Vereintraining)
Wettkampf-Set mit **PC-Auslesestation**

TRAININGSMODUS

- Der einfachste Anwendungsfall (z.B. Vereinstraining) ist die Nutzung von Posten im sog. Trainingsmodus mit anschließendem Auslesen der Chips mit dem Mini-Drucker.
- Wichtig: Hierbei gibt es KEINE Code-Kontrolle, und nur eine Komplett-Ergebnisliste. Diese macht also nur Sinn bei nur einer Strecke.
- Minimalkonfiguration für Training:
Löschen, Start (beinhaltet Prüfen!), Posten, Ziel, Drucken.
- Vorgehen zur Durchführung eines Trainings:
Einschalten, Posten Setzen
Läufer löschen Chip, stempeln am Start und am Ziel
Auslesen und Ausdrucken über Mini-Drucker
Posten einsammeln, ausschalten.
- Posten im Trainingsmodus haben eine eingestellte Aktiv-Zeit (Standard 4 Stunden), die sich bei jedem Vorgang verlängert. Es ist also kein Programmieren erforderlich, höchstens Zeit-Synchronisation.

WETTKAMPFMODEUS

- Im Wettkampf-Modus programmiert man die Posten mit den Weck- und Zielschluss-Zeiten. Ab dem Programmierzeitpunkt sind die Posten in einer Art Schlaf. Sie wachen zum Wettkampf auf, und schalten sich nach Zielschluss komplett aus. Wichtig beim Programmieren: Auf das richtige Datum achten!
- Jeder Posten kann jede Funktion übernehmen. Wenn ihr also Staffel-OL macht, kann der Start-Posten überklebt und als Posten benutzt werden. Sinnvoll sind vielleicht auch zwei letzte und zwei Ziel-Posten!
- Programmieren geschieht durch einfaches Auflegen auf die PC-Station, und mit Hilfe der SI-Manager-Software. (Immer aktuellste Version verwenden!)
- Im Wettkampf-Modus hat der Ausschalt-Chip keine Funktion (um Missbrauch / Sabotage zu vermeiden...)
- Auswertung des Wettkampfs über Software, z.B. von Stephan Krämer. Seine Software arbeitet sicherlich am Besten mit SI zusammen, ist aber auch nicht perfekt (also regelmäßig Datensicherungen des laufenden Wettkampfs machen!)
- **Vorgehen zur Durchführung eines Wettkampfs:**
Weit vorher: Wettkampfdaten und Bahnen definieren.
Ein bis zwei Wochen vorher: Meldungen eingeben
Am Vortag: Postenstände aussetzen.
Am Vorabend: Einschalten, Programmieren der Stationen
Am WK-Tag: Aussetzen der Schirme und Stationen.
Wettkampftag: Läufer löschen, laufen, lesen aus. Hierbei wird
Reihenfolge und Vollständigkeit kontrolliert (Unterschied zum
Trainingsmodus: Zuordnung Chip->Bahn!)
Laufender Wettkampf: Zwischenwertung, Urkundendruck, Siegerehrung
Nach Zielschluss Posten einsammeln,
ggf. (bei Protestfällen) Läuferprotokoll der Posten auslesen
Endgültige Ergebnislisten erstellen