



Veileder for DVO

Data Input og Video Operator

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	1
Retningslinjer fra ISU (International Skating Union)	1
Video Operator.....	2
Oppgaver.....	2
Før man sitter som videooperatør	2
Hva som er viktig å få med i klippet	3
Tips/ sammendrag til video operator.....	6
Data Operator.....	7
Data operators oppgaver	7
Før man sitter som dataoperatør.....	7
Fall.....	8
Etter endt program:	9
Slik ser skjermen ut når det er klart for redigering:	10
Fargekoder replay:	11
Hvordan endre/redigere elementer	12
Huskeliste tegn og uttrykk.....	13

Introduksjon

Ved stevnegjennomføring for de eldste klassene benyttes det et datasystem. I dette systemet, trengs det to ekstra personer som bistår de som dømmer, en data operator og en video operator. Internasjonalt eksisterer det et eget utdanningsløp. Nasjonalt gjennomførte Norges Skøyteforbund kurs for første gang i 2015. Det er ofte tidligere løpere eller personer med god kjennskap til sporten som passer bra i disse rollene.

Her er en veileder for deg som skal være video og data operator under stevner.

Retningslinjer fra ISU (International Skating Union)

For å kunne gjennomføre oppgaven som data og video operatør har ISU et regelverk som må følges:

- a) Må ha tilfredsstillende syn, hørsel og generell god fysisk form som kreves for å gjennomføre oppgaven
- b) Være nøytral (aldri vise at man holder med en løper når man sitter i panelet, for eksempel ikke klappe)
- c) Konfidensialitet:
ikke diskutere panelet eller dommerens avgjørelse, levels eller poeng
Ikke delta i i diskusjonen panelet har under review, ikke under konkurransen, ei heller etterpå.
- d) Ikke bruk mobiltelefon når du sitter i panelet på dommerpodiet.

Video Operator

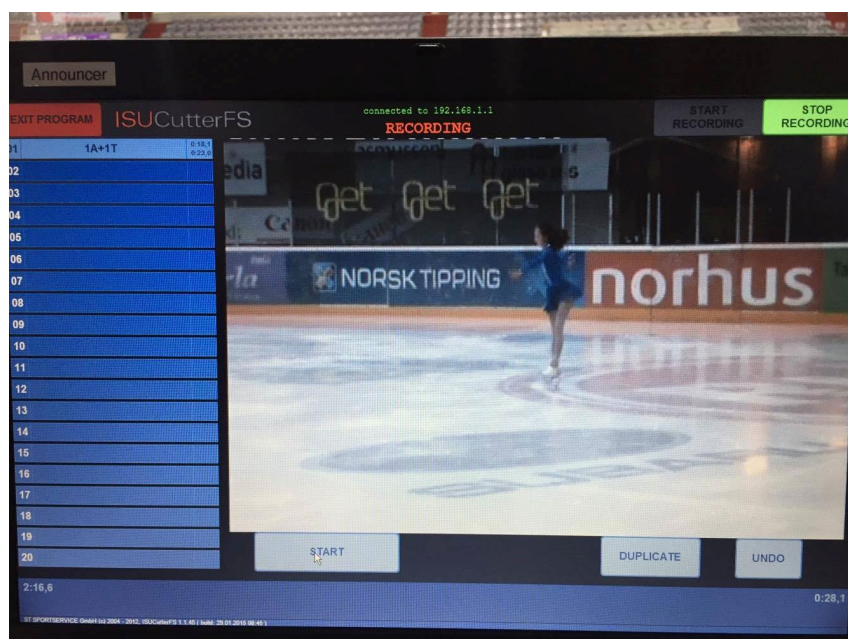
Oppgaver

Som video operator har du en skjerm foran deg med ISUCutter klart til bruk. Du har også headsett med mikrofon på så du kan kommunisere med panelet om det skulle være noen elementer som må redigeres av deg. Video operator skal klippe elementer slik at det kan ses på igjen av teknisk panel og dommere etter at løperen er ferdig. Teknisk panel "caller" et element og navnet på elementet kommer inn på listen som ligger på venstre side av skjermen. Det vil da være enkelt å kunne se elementene på nytt av de forskjellige panelene og de kan klikke seg nedover på de elementene de ønsker å se på nytt.

Før man sitter som videooperatør

Før man sitter som videooperatør i konkurranse må man:

1. gjøre seg kjent med skjermen
2. vite hvor ting er på skjermen
3. kunne de forskjellige forkortelsene og navnene på elementene.
4. Kunne kjenne igjen inngang til de ulike elementene



Før du starter er det tomt på elementlisten, og oppe i høyre hjørnet vil det være en rød knapp hvor det står "start recording" på. Denne trykker du på når løperen står oppstilt og er klar til å starte programmet sitt.

Om løper ikke starter, har glemt løpet sitt eller det er feil musikk, skal du som cutter bare la recording gå om du allerede har trykket "start recording" - ikke trykk på "stop recording". Det gjør ingenting om filmen på den enkelte løperen blir litt lang, siden det kun er klippene som blir sett etter løper er ferdig. Om du skulle være uheldig å trykke "stop recording", ta kontakt med teknisk support så de kan resette programmet igjen.

Om løper gjør noen elementer og så glemmer musikken, skal cutter fortsette å klippe elementer til du får beskjed om noe annet.

Hva som er viktig å få med i klippet

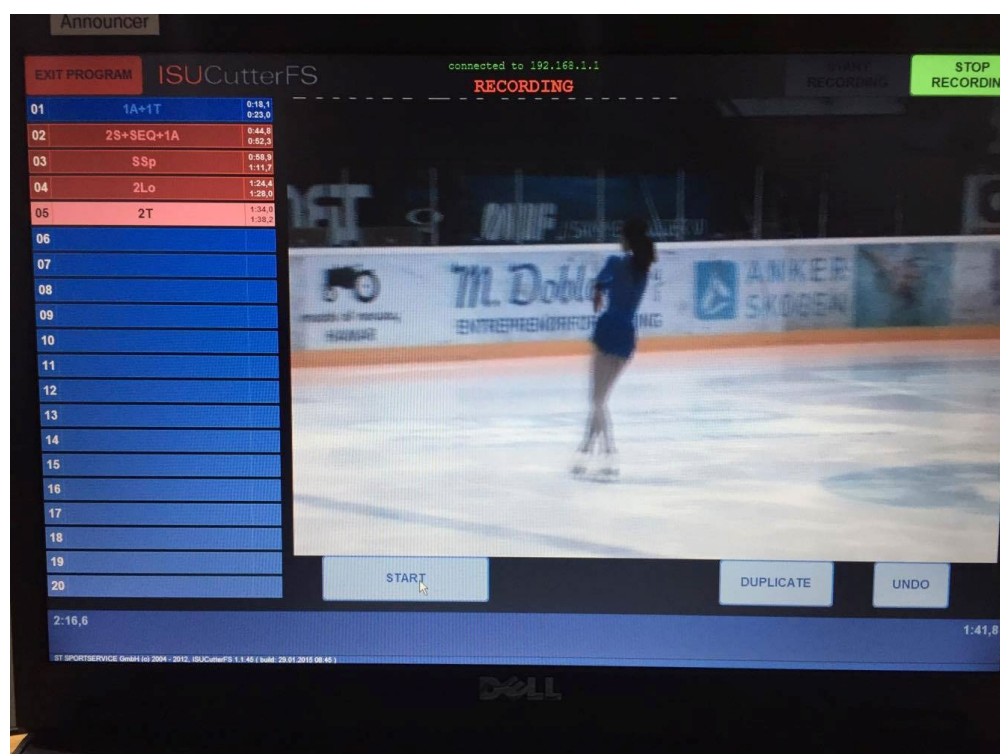
Når løper starter på et element trykker cutter på start, eller du kan bruke "Space" knappen på tastaturet – dette er smak og behag hva man velger å gjøre. 1 trykk på "space" gjør at klippet startet, og når man trykker en gang til stoppes klippet, og du er klar til neste element.

Det er viktig å få med inngangen i hopp – for eksempel trinn før et dobbelt hopp til og med skyv fram etter landingen. I piruetter er det viktig å få med fra de to siste legg over samt landingen/utgangen av piruetten. Om løper skulle falle i et element, skal klippet ikke slutte før løper er på bena igjen.

Noen ganger kommer elementer brått på, eller det kan være vanskelig å se, og det er da viktig å lage et klipp uansett, så kan dette redigeres etterpå. Teknisk panel har som oftest precall som kan hjelpe med å forberede cutter på hva som kommer av elementer. Vær obs på at precall ikke alltid stemmer 100%, da løper kan ha endret på programmet sitt, så det er viktig å følge med på isen og hva løper forbereder seg til.

Hvis teknisk spesialist caller et element som du ikke har laget klipp på, trykk på start umiddelbart, og stopp når elementet er ferdig, og elementet kan redigeres når løper er ferdig med programmet sitt. Hvordan du kan redigere et element står beskrevet lenger nede i veilederen.

Dersom du skulle være uheldig å trykke på "start" uten at det er et element der, trykk "undo" til klippet ikke er der lenger.

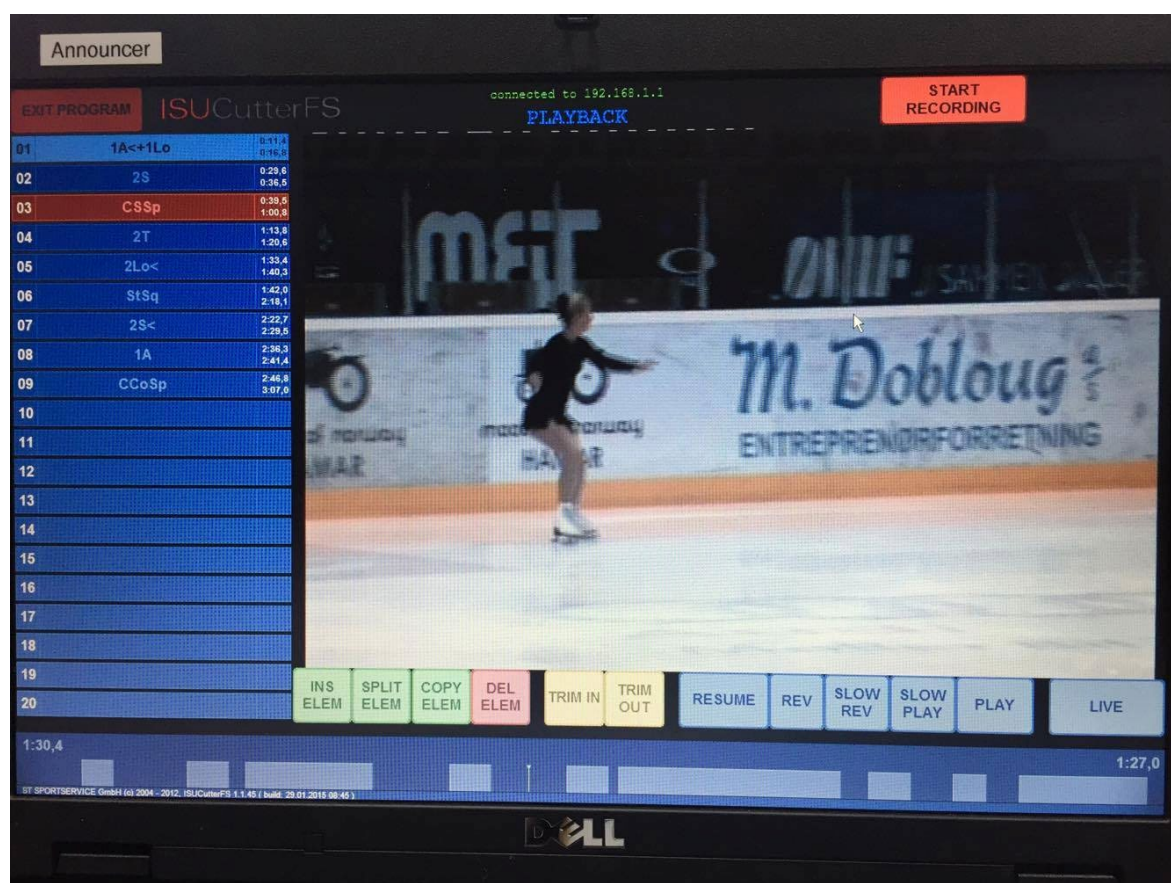


Når løper er ferdig med programmet, musikk har stoppet og løper har takket for seg, trykker du som cutter på "stop recording" som er belyst med grønt oppe i høyre hjørnet. Nå begynner prosessen med å evt redigere klippene du har tatt opp.

Når du ser på element listen til venstre på dette bildet er det noen av elementene som er merket med rødt, og dette er elementer som teknisk panel har ønsket review på. Det er lurt å gå gjennom disse klippene først for å se at du har fått med hele elementet i klippet, og eventuelt redigere dette fort slik at panelet får sett hele elementet.

Dersom noe av klippet mangler starter du å redigere det med en gang, og når det er ferdig redigert fortsetter du til neste element. Noen ganger vet du som cutter at deler av et element mangler, og hvis dette også er markert med rødt, er det viktig å redigere dette så fort som mulig, men ta det etter rekkefølge hvis det er andre klipp som er markert med rødt før dette.

En skal prøve å ikke forsinke prosessen til teknisk panel og dommere ved at de må be om å få et klipp forlenget, cutter skal prøve å være et skritt foran på dette.



De viktigste knappene å forholde seg til når du er kommet til redigeringen, er de to gule knappene på skjermen "TRIM IN" og "TRIM OUT". Sørg for at du er på det elementet du

ønsker å redigere før du bruker disse knappene ved og først trykke på det elementet du ønsker å redigere.

"TRIM IN" brukes når du vil ha mer av det som er før klippet. Du bruker da musen og trykker på "tidslinjen" hvor mye av klippet du ønsker mer av, og deretter trykker du "TRIM IN" (TRIM IN = mer av klippet til venstre/før klippet).

Det samme gjelder hvis du har trykket på stopp for tidlig i klippet, og teknisk panel evt ønsker mer av utgangen eller mer av det som er etter klippet. Da gjelder knappen "TRIM OUT". Du bruker musen og trykker på tidslinjen hvor mye mer av klippet du vil ha, og trykker deretter på "TRIM OUT".

De blå knappene bruker du for å se på elementet, men det viktigste er først og fremst å redigere elementene slik at de er korrekt klippet.

Det er mulig å bruke "DEL ELEM" som betyr delete element, om du har vært uheldig å lage et klipp som ikke skal være der. I verste fall om det er litt rot i listen så kan det være at elementene er forskjøvet et hakk ned, at for eksempel klippet til element 3 ligger på nr 4 osv. Hvis du oppdager dette kan du gi beskjed til teknisk panel så de slipper å lete etter elementene.

De grønne knappene brukes sjeldent, men det går an å lage nye klipp ved å bruke "INS ELEM", men ofte vil en bruke mer tid på dette enn nødvendig, og dommere og teknisk panel er gjerne ferdig med dømmingen før cutter har fått gjort dette. Det er også mulig å utvide et element ved å bruke "TRIM IN" eller "TRIM OUT" for at dommere eller teknisk panel skal få se et element som cutter har gått glipp av, og dette går ofte fortere enn å lage nye klipp. Data opertør kan da spole seg frem til elementet som skal ses på. Hør på instruksjoner fra teknisk panel hvis dette skulle skje, evt spør teknisk support om hjelp.

Tips/ sammendrag til video operator

- Trykk "start recording" når løper er klar på isen. Ikke trykk "stop recording" selv om løper glemmer programmet, det er feil musikk osv. Vent på instruksjoner fra teknisk panel.
- Bruk "space tasten" på tastaturet eller mus til å trykke på start og stop når løper utfører elementer. Få med inngang til hopp, evt trinn før hopp om det er et krav, og inngang og utgang av piruett.
- Lag et klipp dersom teknisk panel "caller" et element som du ikke har fått med deg og rediger dette etterpå når løper er ferdig.
- Bruk "undo" dersom du er uheldig å lage et klipp som ikke skal være der.

- Når løper er ferdig, trykk "stop recording" og start med å redigere elementer som er merket med rødt.
- Prøv å være innom alle elementene på listen for å sjekke at de er OK. Dommere skal også se klippene og vil gi beskjed til teknisk support om det er klipp som må redigeres.
- Følg med på diskusjonen på headsettet hvis du blir spurt om endre et element, for eksempel "cutter, can you please trim out element number 5" og gi beskjed straks det er klart.

Data Operator

Data operators oppgaver

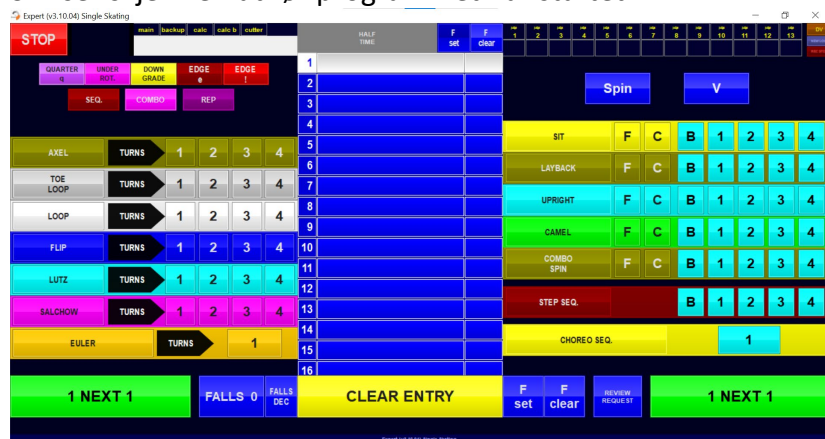
Som dataoperator sitter du sammen med teknisk panel. Du har som oppgave å plote inn elementene i programmet etter hvert som teknisk spesialist caller disse. Du skal ikke plote inn andre elementer enn det som er callt av teknisk spesialist, selv om du selv ser andre elementer. Listen blir nøye gjennomgått etter løper er ferdig med programmet sitt og elementer blir evt redigert av teknisk panel.

Før man sitter som dataoperatør

Før man sitter som dataoperatør i konkurranse må man:

5. gjøre seg kjent med skjermen
6. vite hvor ting er på skjermen
7. kunne de forskjellige forkortelsene og navnene på elementene.

Slik ser skjermen ut før programmet har startet:



Elementer kommer opp på listen etter hvert som de blir callet av panelet og etter at du som er dataoperator plotter disse inn.

Hopp er listet opp på venstre siden, og har på samme linje tall fra 1-4 som angir om det er enkelt, dobbelt, trippelt eller kvadruppelt hopp. Hvis det er callet dobbel AXEL, trykker du som data operatør bare på 2 tallet på linjen der det står AXEL og det vil komme opp 2A på elementlisten som betyr dobbel axel. Hvis det kun calles AXEL, altså ikke singel axel eller mer rotasjoner, trykker du kun på der hvor det står AXEL, og det kommer opp en A på listen. Det samme gjelder også de andre hopp

Alle piruettene, samt step sequence og Choreo sequence ligger på høyre siden. Navnene på piruettene ligger først, og tallene på siden fra 1-4 samt bokstaven B står for level på piruettene. Bokstaven F står for "flying" og bokstaven C står for "Change" som er betegnelse på spesielle innganger på piruettene.

Når teknisk spesialist caller "choreo sequens", trykker dataoperatør på der det står choreo sequens, men forskjellen på dette elementet og andre elementer er at hvis teknisk spesialist sier "confirmed" skal du trykke på tallet 1 som er på samme linjen. Om det ikke blir callet "confirmed" etter elementet er gjort, er ikke elementet godkjent, og det står uten "level".

Noen ganger ønsker teknisk panel å se elementet på nytt etter løper er ferdig med programmet sitt, og de sier da "review" rett etter de har callet hvilket element løperen har gjort. Du trykker da på "review request" som ligger under elementlisten på høyre siden av der hvor det står "clear entry". Det vil da bli rødt på den linjen som elementet ligger på. Det kan hende det blir sagt "review element number 4" etter element 6 registreres. Da klikker du på element 4 og velger "review request" før du klikker tilbake på siste elementet.

Fall

Fall i element: Om løper skulle falle må du vente til teknisk spesialist caller "fall", og du trykker da på knappen som ligger på venstre siden av "clear entry", hvor det står "FALLS" etter på må du trykke på «F set» knappen på høyre side av «clar entry» for å markere at det er fall i elementet. Dersom panelet i review prosessen blir enige om at det ikke er fall i element får du beskjed av kontroller om å fjerne fall in element. Da klikker du på «F clear» knappen ned til høyre.

Fall som ikke er i elementet: Om løper faller og det ikke er i forbindelse med et element caller spesialisten «fall outside», og du skal kun klikke på knappen knappen som ligger på venstre siden av "clear entry", hvor det står "FALLS".

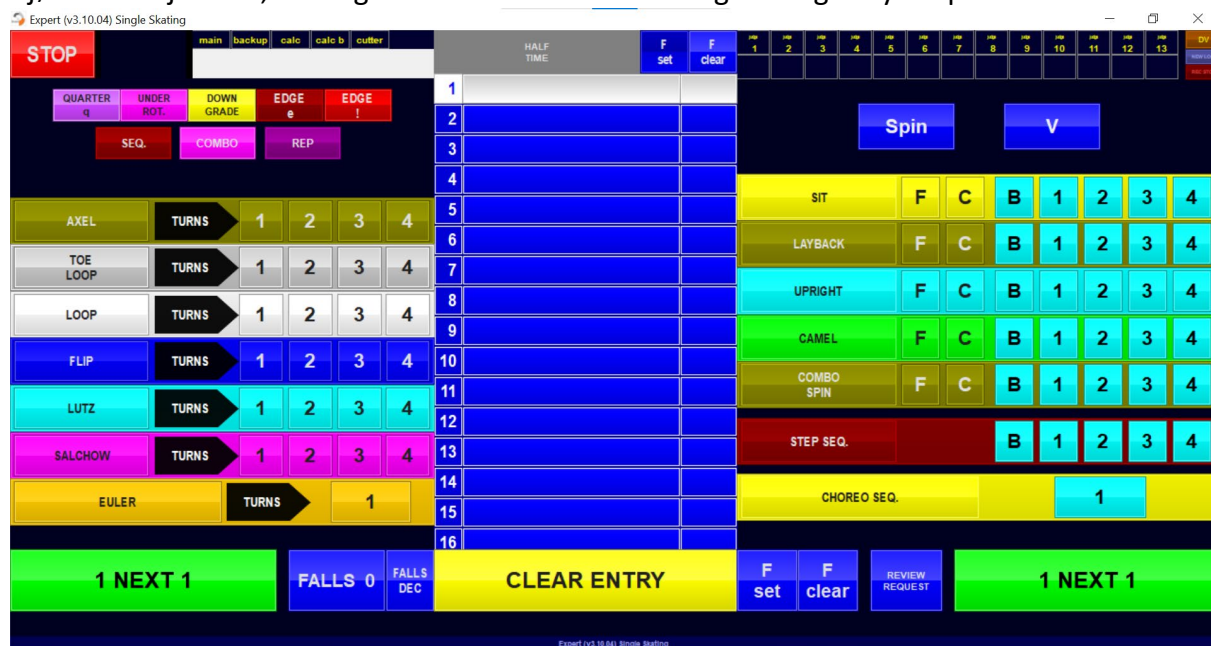
Hvis du ser et fall som teknisk panel går glipp av, har du ikke anledning til å trykke på "falls" uten at du har fått beskjed om det. Det er veldig viktig å kun registrere/plotte inn det som blir sagt av teknisk panel, og ikke det som dataoperatør ser på isen. **NB: Dersom du har sett et fall som du mener ikke er callet kan du be panelet sjekke elementet rett før du skal lese lista.**

Dersom spesialisten caller et element, og deretter sier "cancel" skal hele elementet slettes

ved å trykke "clear entry", og det som blir sagt etter "cancel" registreres.

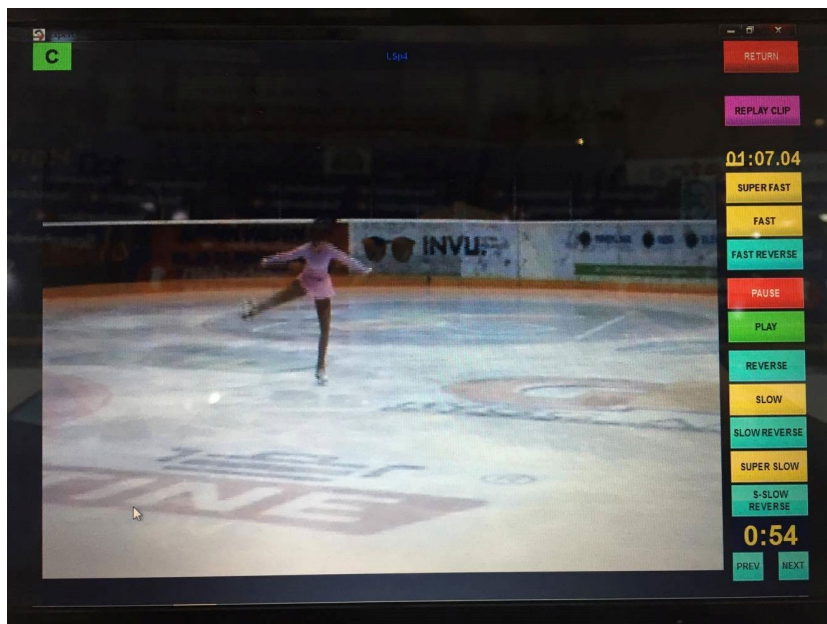
Hvis du skulle være uheldig å trykke på feil element og du er klar over det, kan du kjapt trykke på den gule knappen hvor det står "clear entry" og teksten som er plottet inn på den linjen du er på vil forsvinne og du kan skrive inn riktig element. Hvis du ikke klarer å redigere dette selv, kan du trykke "review request" slik at feilen kan rettes opp etter endt program av kontroller.

Mellom hvert element er det viktig å huske å trykke på "NEXT" som ligger nede i hvert hjørne av skjermen, en velger den som er mest naturlig for deg å trykke på.



Oppe i venstre hjørnet er det 7 betegnelser som du også trykker på når det blir callet av teknisk panel. Dette brukes for eksempel brukes for å markere at hopp er underrotet eller downgraded, eller om lutz for eksempel er edge (e) eller må ha attention (!) bak seg.

Etter endt program:



Fargekoder replay:

Lyseblå farge: spole bakover

Gul farge: spole fremover

Grønn farge: normal speed

Rød farge: pause

En kan også trykke på skjermen (pause) og deretter scrolle med musen fremover eller bakover etter instruksjoner fra teknisk panel.

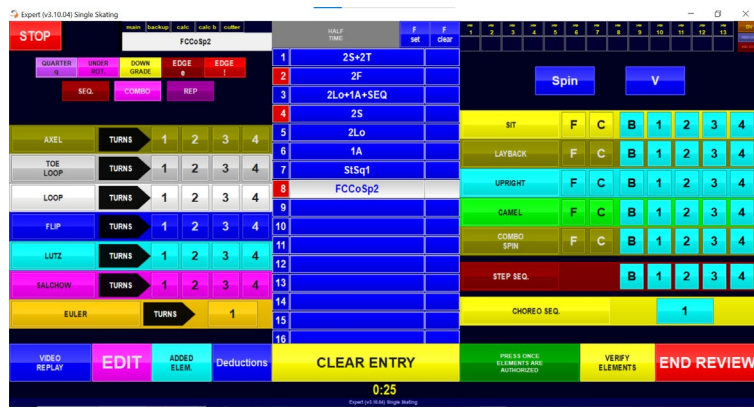
Når teknisk panel har sett ferdig på elementet trykker du på return merket med rødt oppe i høyre hjørne.

Det er ikke alltid element merket med review skal ses om igjen med video, så vent på instruksjer fra panelet før du trykker video replay. Spol frem til det som ønskes og ses på av panelet og følg instruksjoner fra kontroller. De vil de presisere akkurat hva de ønsker å se, for eksempel "review landing element nr 3".

Etter de har sett på elementet, går en tilbake og evt endrer elementet.

Det er viktig å jobbe så raskt som mulig med redigering og reviews av elementene, da en "review" session ikke skal vare lenger enn 2 minutter uavhengig av hvor mange reviews det er.

Hvordan endre/redigere elementer



Hvis hele elementet skal endres

1. Edit
2. Clear entry
3. Legg inn hele elementet på nytt

Hvis du bare skal endre level

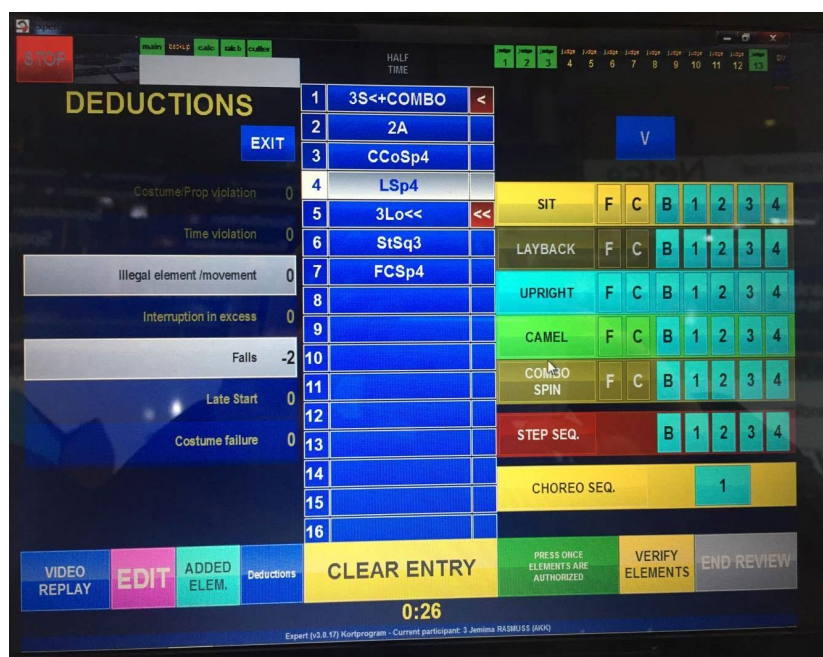
1. Edit
2. Endre level

Samme gjelder hvis du skal legge til et element etter det som allerede står. Også hvis du skal legge til attention (!), eller for piruetter "change" og 2/3p

Husk: hvis det skal legges til et element etter endt løp, MÅ dette ligge nederst på listen. Det går ikke an å endre rekkefølge på elementene som er på listen.

NB: Dersom et element med «fall in element» skal endres vil «F» i hjørnet på boksen som markerer fall i elementet forsvinne når man klikker på «clear entry». Du må derfor etter å ha lagt inn elementet på nytt også legge til fallet igjen ved å klikke på «F-set». F.eks. 2Lo+2T+«F-Set»

Etter alle reviews er gått gjennom og evt endringer av elementer er gjort, leses listen med elementer opp av dataoperator.



Ta opp deductions knappen som ligger ved siden av "clear entry".

Etter alle elementene er lest opp, leser du opp om det er noen deductions, for eksempel "2 falls" hvis et står -2 på falls. Hvis det står feil antall fall på deductions kan en endre dette ved å trykke der det står falls og det kommer opp 2 knapper med inc (øke) eller dec (redusere).

Etter dette er gjort trykk på blå exit knapp for få bort deductions bilde, og vent på at panel sier "elements authorized".

Når panelet har sagt dette, trykker du på authorized knappen og sier til panelet "authorized".

Dommere får ikke sendt sin bedømming før elementene er godkjent så er viktig å huske på dette

Huskeliste tegn og uttrykk

Underrotated = <

Downgraded = <<

Attention = ! (uttales flip attention/lutz attention)

Edge = e (uttales flip edge/lutz edge)

Combination for kortprogram = COMBO

Sequence (langprogram) = SEQ

Repetition = REP

V (violation)

I piruetter = F for Flying og C for Change

BONUS = b (kun i klassen Advanced Novice)

Deductions = sjekkes før autorisering av elementer

