SkatersMusicPlayer Manual

Säsong 2026-2027



1 Allmänt 4
1.1 Tävlingsdatabas och Mappstruktur 4
2 Snabbguide 5
2.1 Installation 5
2.2 Förbered eventuellt musikmappar 5
2.3 Importera från SportTA / FS Manager / StarFS 5
2.4 Ladda hem musik från SportTA 5
2.5 Kontrollera startordning 5
2.6 Tävlingsstart 5
3 Nedladdning och Installation 6
3.1 Ladda hem programmet 6
3.2 Packa upp filerna 6
3.3 Lägg till paus- och uppvärmningsmusik i respektive mapp 8
4 Läs in åkare från SportTA 9
4.1 Hämta anmälningsfil från SportTA 9
4.2 Import i SkatersMusicPlayer 9
5 Musikfiler 10
5.1 Ladda hem musikfiler från SportTA 10
5.2 Packa upp musikfilerna och koppla automatiskt (rekommenderas) 11
5.3 Koppla musik till åkare 12
5.4 Koppla manuellt 12
6 Läs in från FS Manager 14
6.1 Server settings till FS Manager 14
6.2 Importera 15
7 Läs in från StarFS 16
8 Uppdatera startordning 17
8.1 FS Manager 17
8.2 StarFS 17
8.3 Manuell startordning 17
9 Samma musik till två åkare 18
10 Lägg till klass manuellt 19
11 Lägg till åkare manuellt 20
12 Ta bort 21
12.1 Tävling 21
12.2 Klass 21
12.3 Deltagare 21
13 Loggning 23
14 Licenser för programbibliotek 24

1 Allmänt

Programmet SkatersMusicPlayer är ett Windows-program utvecklat för att underlätta hantering och uppspelning av musik vid konståkningstävlinga. Programmet har stöd för att importera informatin smidigt med tävlingssystemet SportTA, FS Manager och StarFS för att hämta åkare/par/lag och automatiskt matcha musikfiler med rätt åkare/par/lag.

Programmet kan användas för Singelåkning, Adult, Paråkning, Isdans, Soloisdans samt Synkroniserad konståkning.

1.1 Tävlingsdatabas och Mappstruktur

All information om tävlingen samt tillhörande mappar för musik (såsom BreakMusic, WarmupMusic och ParticipantsMusic) hanteras av programmet

2 Snabbguide

Nedan beskrivs kortfattat hela processen från Ny tävling till resultat. För varje stycke finns en motsvarande mer detaljerad instruktioner.

2.1 Installation

Ladda hem ZIP-filen från svenska konståkningsförbundets hemsida:
https://www.skatesweden.se/tavling/att-arrangera-tavling/programvaror/skaters-music-player

Ladda hem ZIP-filen, avblockera vid behov och packa upp.

2.2 Förbered eventuellt musikmappar

Om ni ska använda paus- och uppvärmningsmusik. Kopiera in lämpliga MP3 filer i respektive mapp.

2.3 Importera från SportTA / FS Manager / StarFS

Läs in anmälningsfil från SportTA eller importera från FS Manager eller StarFS.

2.4 Ladda hem musik från SportTA

Packa upp musikfiler från SportTA och koppla till åkare/par/lag.

2.5 Kontrollera startordning

Säkerställ att startnummer stämmer för samtliga klasser.

2.6 Tävlingsstart

Spela upp musik, hantera paus- och uppvärmningsmusik direkt från huvudsidan.

2.6.1 Välj klass

I rutan för klass väljer man vilken klass som ska tävla. Därefter laddas Startlistan med deltagarna

2.6.2 Välj deltagare

I startlistan visas deltagarna i startnummerordning och programmet ställer sig på första åkaren Deltagare som redan är uppspelade visas med grå text. Programmet kommer inte ihåg vilka åkare som är uppspelade vid byte av klass och alla åkare visas åter i svart.

3 Nedladdning och Installation

3.1 Ladda hem programmet

Beroende på vad ni använder för webbläsare så beter de sig lite olika.
Men i princip är det bara att klicka på länken och välja att spara ZIP-filen i lämplig mapp. Eventuellt kan webbläsaren varan för att filen inte laddar ner så ofta och vill kasta bort den. Markera då att vi vill behålla filen.

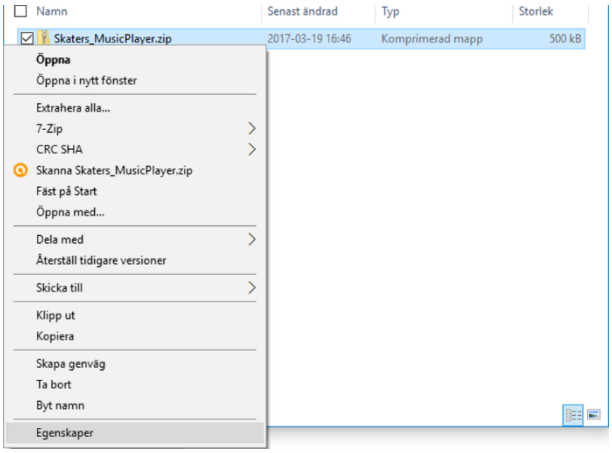
3.2 Packa upp filerna

Leta rätt på var filen är sparad efter ni laddat hem den (vanligtvis i Hämtade filer).
Då hämtade filer från internet automatiskt blir markerade som osäkra kan du först avblockera filer för att slippa lite kontrollfrågor.

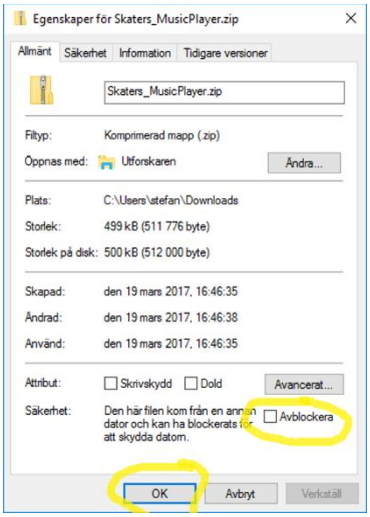
Packa sedan upp filen med lämpligt verktyg, t.ex. inbyggda funktionen i Windows.

3.2.1 Avblockera

Högerklicka på filen, och välj Egenskaper

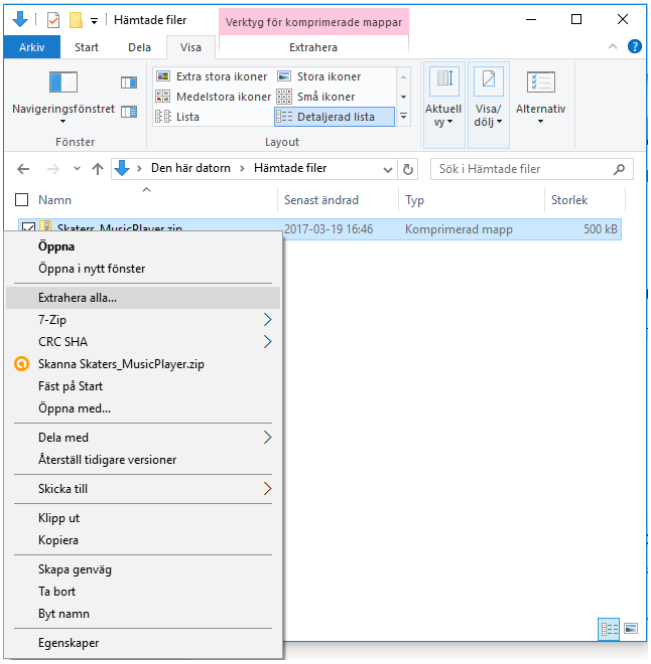


I rutan som sedan kommer upp markerar du Avblockera och klicka OK

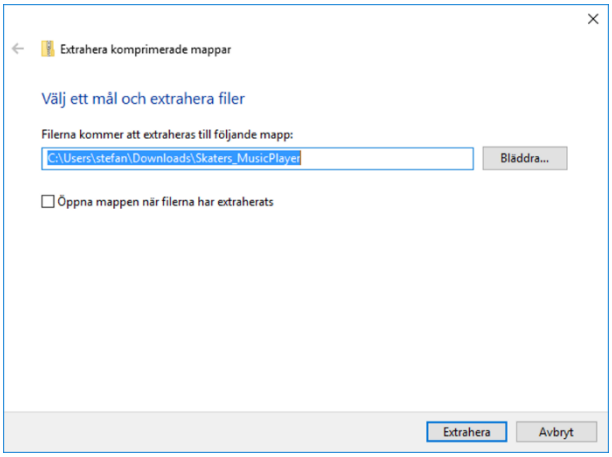


3.2.2 Packa upp

Högerklicka på filen, och välj Extrahera alla...



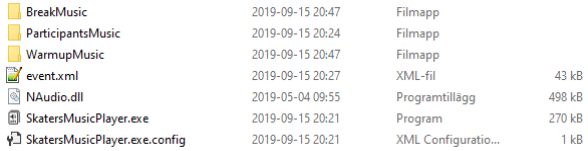
I rutan som sedan kommer upp kan du välja vilken mapp du vill packa upp filerna till.



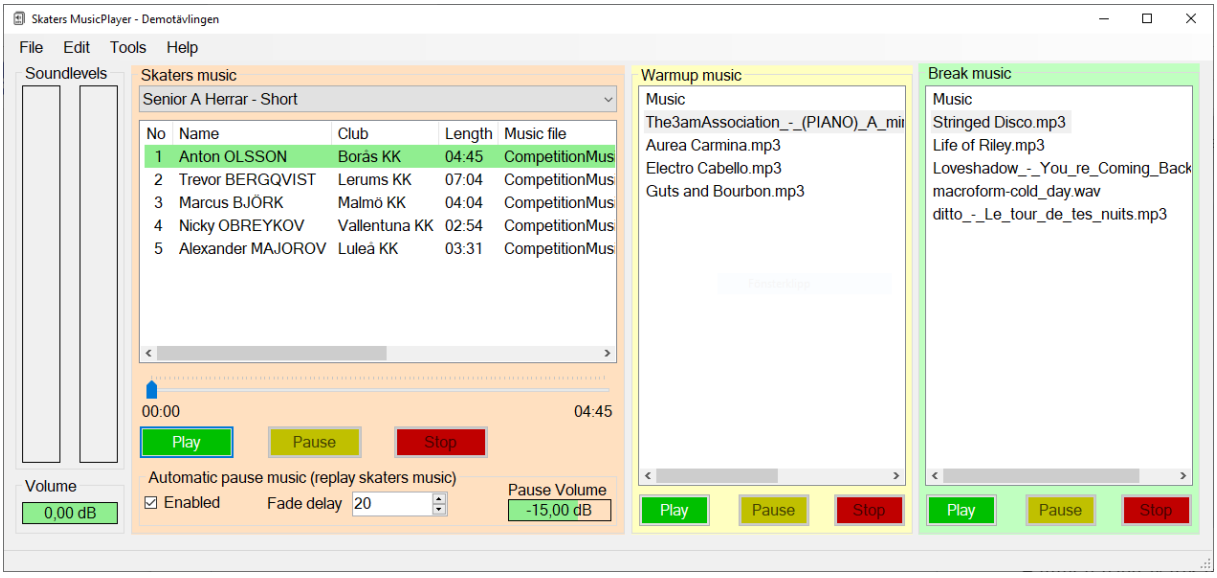
Klicka sedan på Extrahera för att packa upp filerna i vald mapp.

3.3 Lägg till paus- och uppvärmningsmusik i respektive mapp

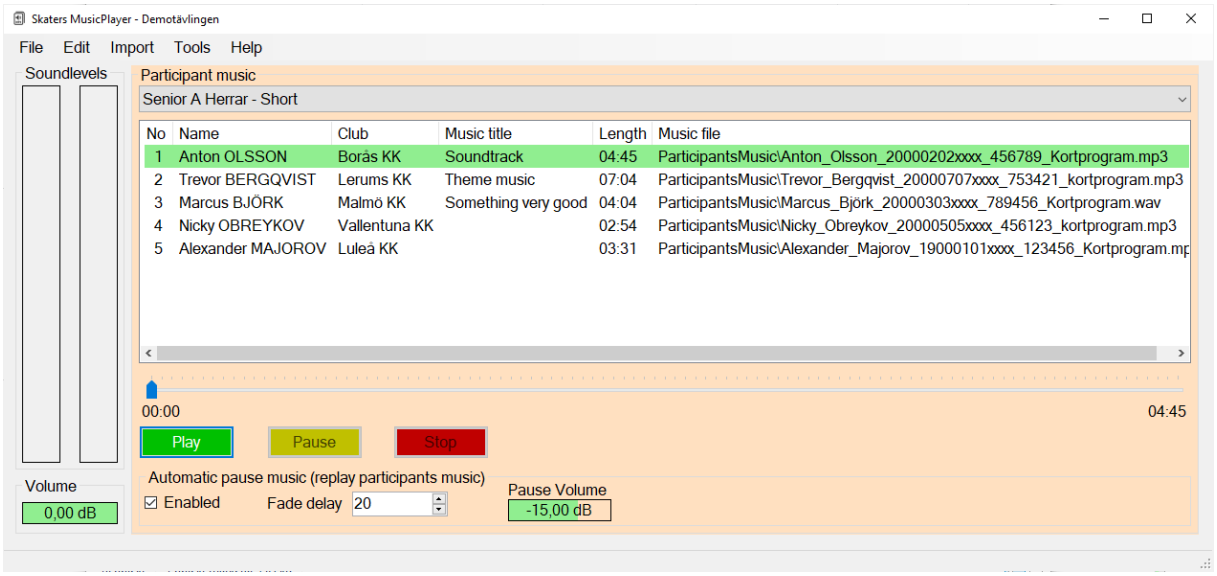
Om ni vill använda paus och uppvärmningsmusik via spelaren så lägger ni in lämpliga MP3-filer i respektive undermapp.
BreakMusic för pausmusik
WarmupMusic för uppvärmningsmusik



Musikfiler som läggs i dessa mappar kommer automatisk att blandas och läggas upp i respektive del i programmet.



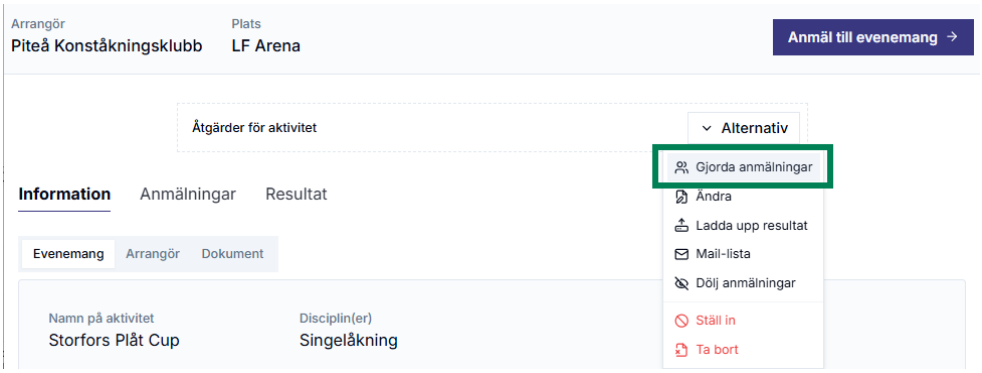
Om man inte har någon uppvärmning eller pausmusik försvinner dessa rutor från bilden.



4 Läs in åkare från SportTA

4.1 Hämta anmälningsfil från SportTA

Logga in i SportTA och gå till ditt evenemang.
Under menyn Alternativ
Välj Gjorda anmälningar

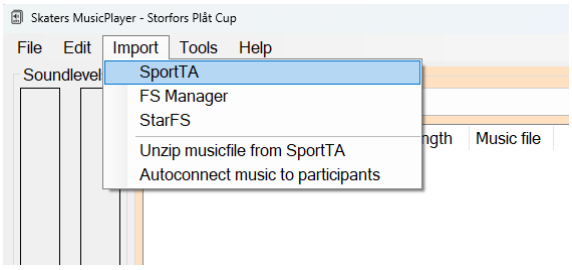


I exportera menyn välj, För import i annat system



4.2 Import i SkatersMusicPlayer

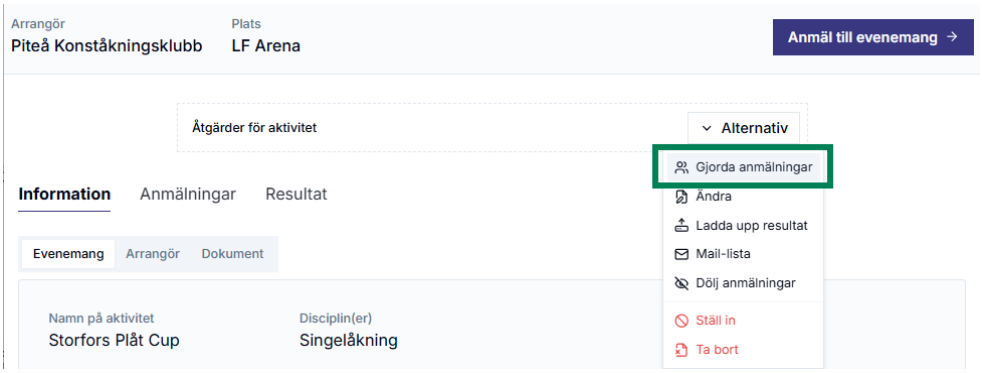
Välj Import / SportTA
Leta rätt på var anmälningsfilen är sparad efter ni laddat hem den ovan (vanligtvis i Hämtade filer)
Klicka sedan Open/Öppna



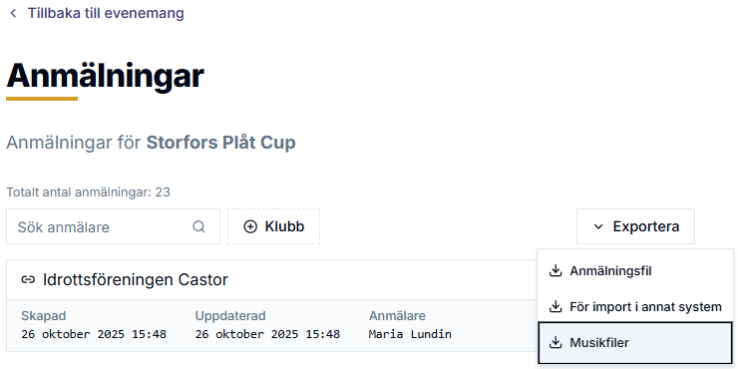
5 Musikfiler

5.1 Ladda hem musikfiler från SportTA

Logga in i SportTA och gå till ditt evenemang
Under menyn Alternativ
Välj Gjorda anmälningar



I Exportera meny välj, Musikfiler

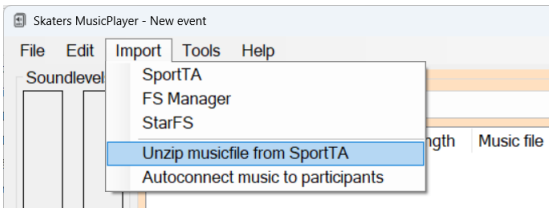


Det tar en stund för systemet att packa ihop filerna och påbörja nedladdningen (vanligtvis minst 5-10 minuter). Kontrollera i webbläsaren när nedladdningen är klar

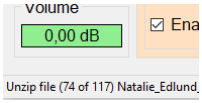
5.2 Packa upp musikfilerna och koppla automatiskt (rekommenderas)

Det finns en inbyggd funktion i programmet för att packa upp musikfilen från SportTA till rätt mapp

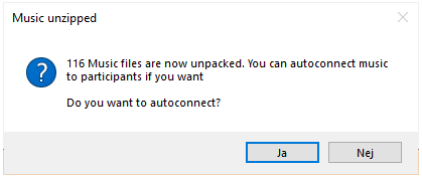
Välj Import / Unzip musicfile from SportTA
Leta rätt på var musikfilen är sparad efter ni laddat hem den (vanligtvis i Hämtade filer).
Klicka Open/Öppna.



Medan uppackning pågår visar en räknare längst i högra hörnet hur många filer som packats upp och hur många det finns totalt.



Efter uppackningen är klar kommer en meddelanderuta hur många filer som packats upp
Du kan här direkt också göra en automatisk koppling till åkarna. Klicka i så fall på Yes / Ja.
Det går även att göra manuellt via: Koppla musik till åkare



5.2.1 Manuellt koppla musik

Leta rätt på var filen är sparad efter ni laddat hem den (vanligtvis i Hämtade filer)

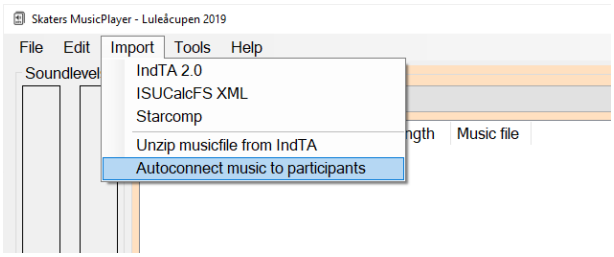
Packa sedan upp filen med lämpligt verktyg, t.ex. inbyggda funktionen i Windows, och lägg filerna i mappen ParticipantsMusic

5.3 Koppla musik till åkare

Efter att du laddat hem musiken och anmälningsfilen från SportTA så kan programmet automatisk koppla musiken till rätt åkare (se ovan)

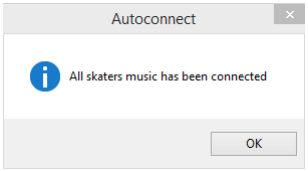
Om man har fått ändringar i musiken eller fått musikfiler via andra vägar än SportTA kan man behöver koppla om musiken.

Välja Edit / Autoconnect music to skater



Är det många åkare anmälda kan det ta en stund att göra kopplingen då programmet också kontrollerar att musikfilen är spelbar, samt att en checksumma beräknas för att senare verifiera att musiken inte är ändrad.

Finns all musik får du ett meddelade att all musik är kopplad



Om inte alla åkare kunde kopplas till musiken så får man ett felmeddelande med vilka åkare som saknar musik



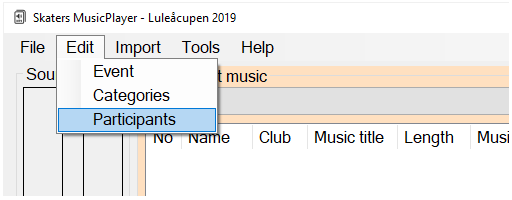
Kontakta dessa och be dem uppdatera sin musik i SportTA så du kan ladda hem en uppdaterad musikfil

Det är också möjligt att exportera listan till en textfil ifall det är många föreningar/åkare man behöver kontakta

5.4 Koppla manuellt

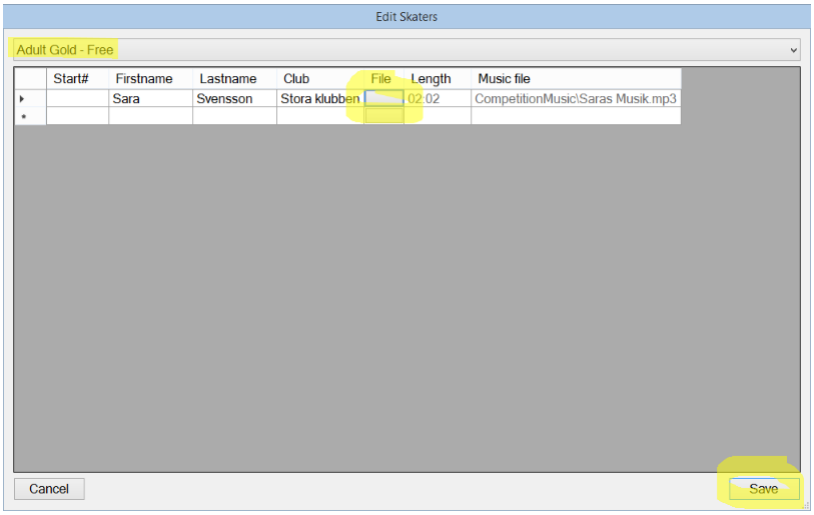
Om åkarens musik inte kunnat kopplas automatisk finns även möjligheten att koppla manuellt

Välj Edit / Participants



Välj först vilken klass och sedan i listan med åkare klickar du på knappen under File för att kunna välja rätt musikfil.

En vanlig "Öppna fil" rutan öppnas och du kan peka ut filen som du vill koppla till åkaren. Klicka sedan Save för att återgå till startbilden.



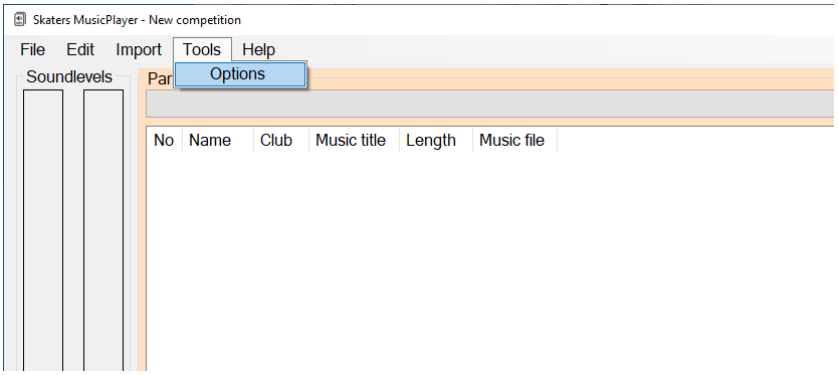
Det är dock en stor fördel om man i möjligaste mån använder SportTAs musikhantering och namnsättning på filerna.

6 Läs in från FS Manager

6.1 Server settings till FS Manager

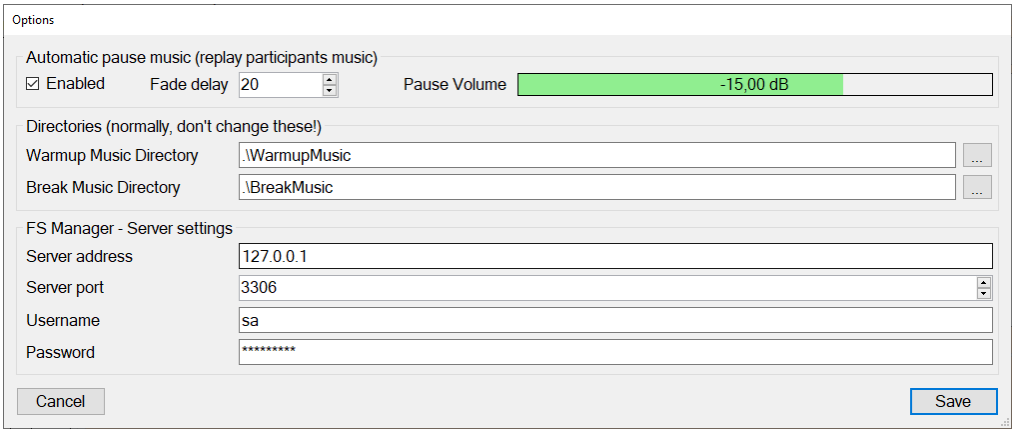
För att SkatersMusicPlayer ska hitta databasen måste man ange vad denna finns.

Välj Tools / Option



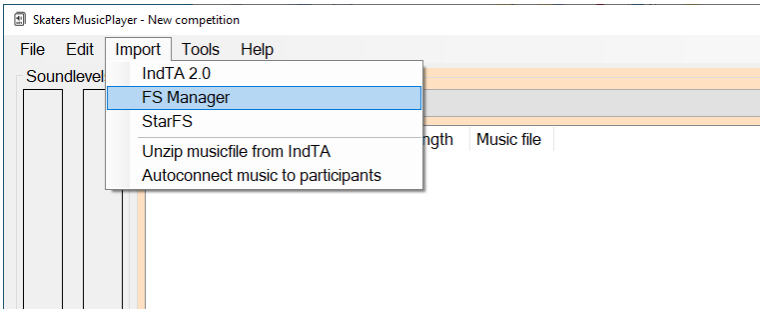
Under rubriken FS Manager - Server Settings. Ange adress till datorn där FS Manager är installerat

Normalt sett behöver du inte ändra Server port, Username eller Password

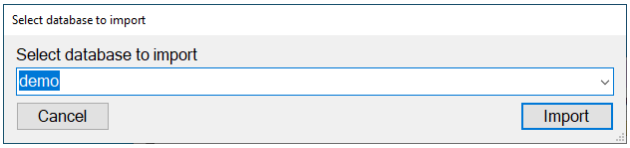


6.2 Importera

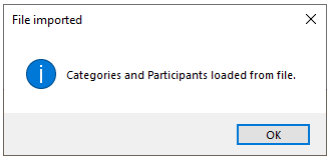
Välj menyvalet Import / FS Manager



I rutan som kommer upp väljer du den databas som du vill importera från och trycker på knappen Import

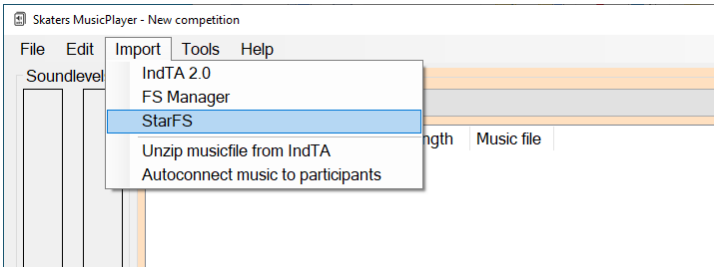


Efter inläsning kommer en meddelanderuta att importen är klar

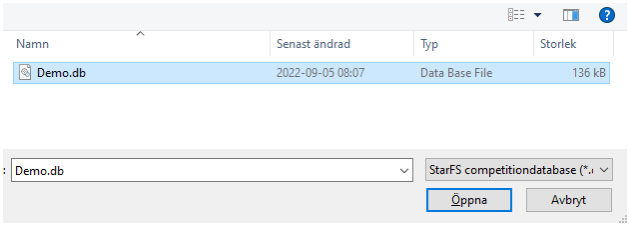


7 Läs in från StarFS

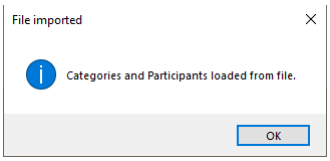
Välj Import / StarFS.



Leta rätt på databasen som du skapade i StarFS och klicka Öppna.



Efter inläsning kommer en meddelanderuta att importen är klar



8 Uppdatera startordning

8.1 FS Manager

Från FS Manager kan startordningen automatisk läsas in. Detta sker automatisk när man läser in deltagare från FS Manager efter startordning är fastställd.

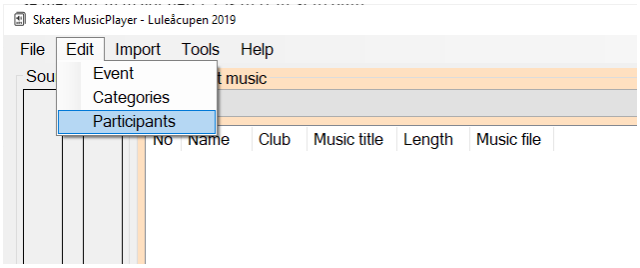
8.2 StarFS

Från StarFS kan startordningen automatisk läsas in. Detta sker automatisk när man läser in deltagare från StarFS efter startordning är fastställd.

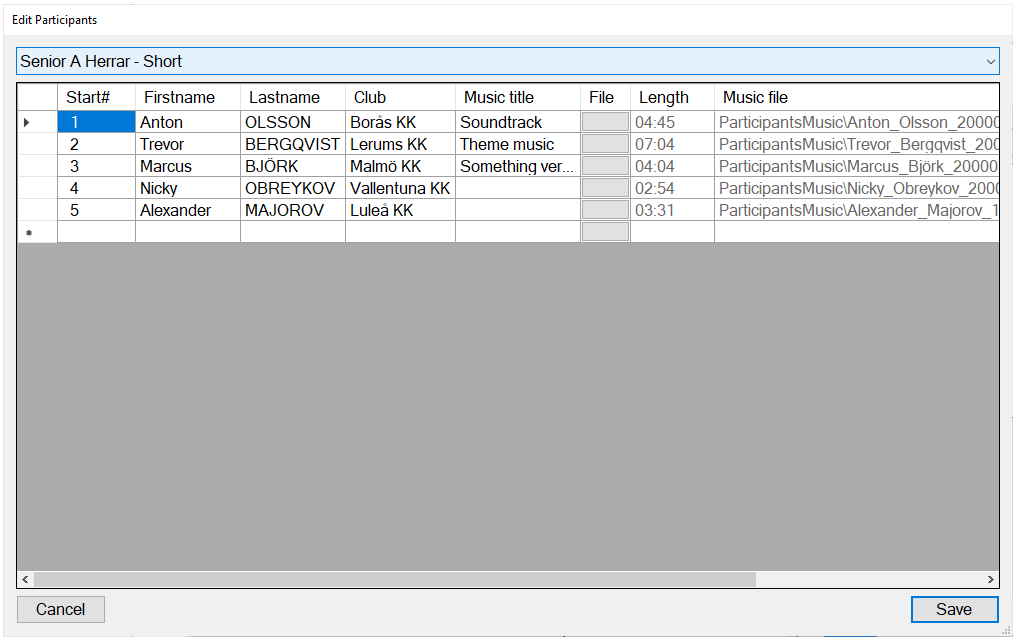
8.3 Manuell startordning

Är det problem med startordningen, så kan man även ändra detta manuellt.

Välj Edit / Participants



I listan med åkare kan du där skriva in startnummer i första kolumnen.
Du kan också sortera listan på valfri kolumn genom att klicka på kolumnen. T.ex. när du skrivit in alla startnummer, så klicka på kolumnen för att kontrollera ordningen.



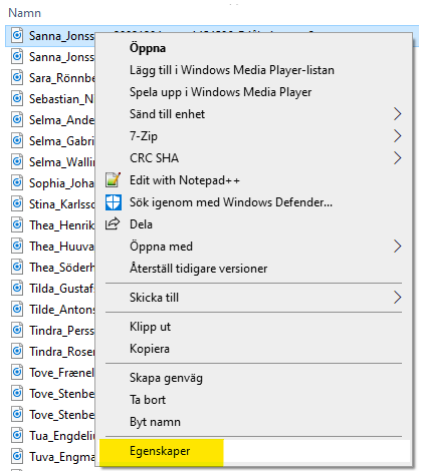
9 Samma musik till två åkare

För att säkerställa att man inte kopplar fel musik så skapas en intern checksumma för varje musikfil. När man sedan kopplar musik så undersöks om checksumman redan finns och då tillåts inte koppling av musiken.

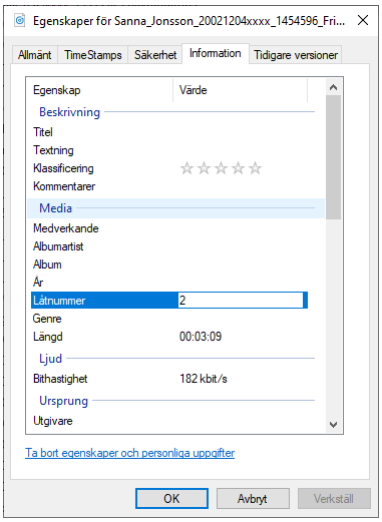
Detta för att man inte av misstag ska koppla samma musik till två åkare t.ex. med snarlika namn

Men det finns tillfällen där två åkare från samma förening faktiskt åker till samma musik och då behöver man ändra lite på musikfilen för att få en annan checksumma.

Högerklicka på musikfilen och välj Egenskaper



Ändra något under fliken Intormation. T.ex. Låtnummer

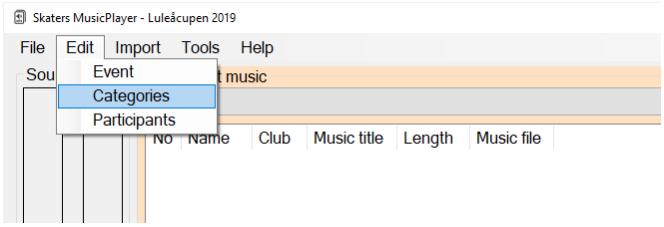


Nu får filen en annan checksumma och man kan koppla musiken igen

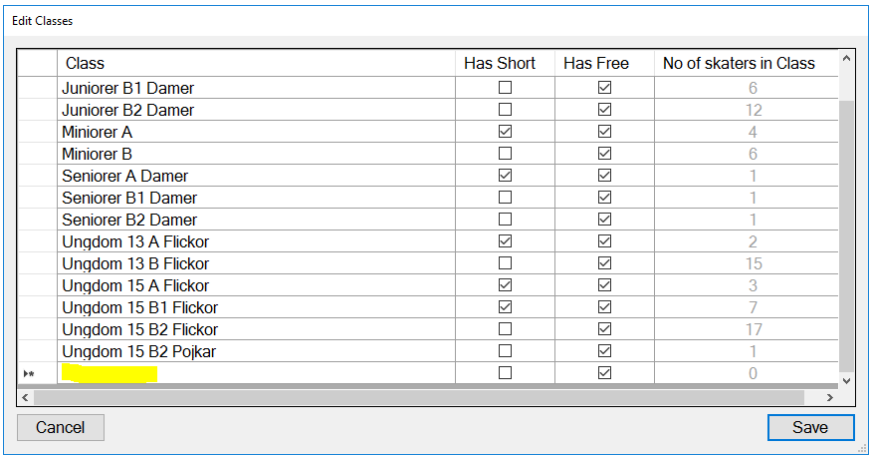
Meddela åkarens förening att de gör detta på originalfilen och laddar upp på nytt till SportTA så det funkar med automatik till nästa tävling.

10 Lägg till klass manuellt

Om man behöver lägga till en klass som inte hanteras via SportTA, FS Manager eller StarFS så kan man göra detta manuellt via menyn Edit / Categories. Till exempel kan det vara fanfarer, nationalsång, uppvisningsåk m.m.

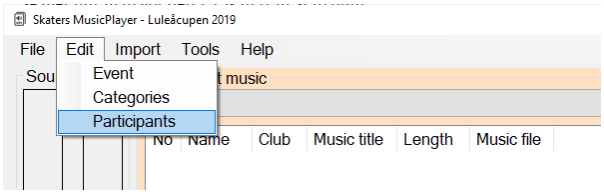


Markera raden efter sista klassen och lägg in uppgifterna på klassen.



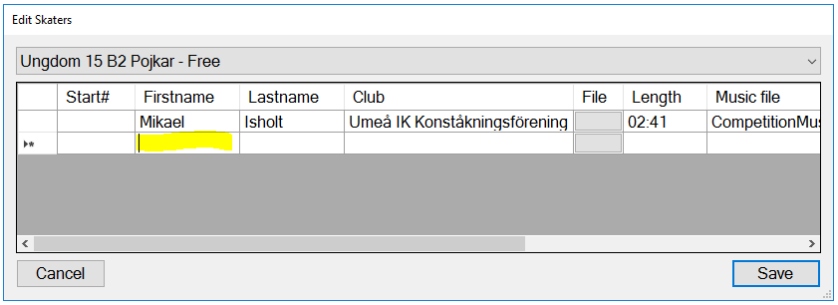
11 Lägg till åkare manuellt

Om man behöver lägga till en åkare manuellt (t.ex. en väldigt sen efteranmälan) eller olika musiker till den manuellt skapade klassen, så kan man göra detta manuellt via menyn Edit / Participants.



Observera att då fungerar inte automatisk koppling till musik då denna är beroende av kopplingen till SportTA.

Markera raden efter sista åkaren och lägg in uppgifterna på åkaren.



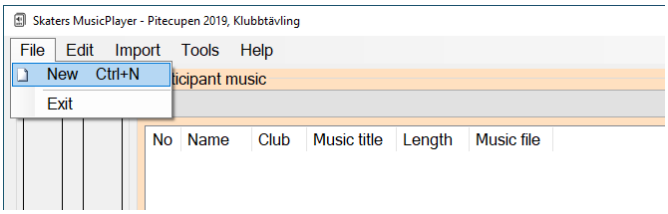
Du måste också koppla musiken manuellt Koppla musik till åkare

12 Ta bort

12.1 Tävling

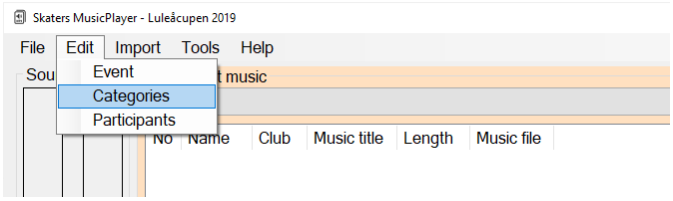
Om man vill börja om med en hel tävling, så kan man göra detta via menyvalet File / New.

T.ex. om man har fått en avanmälan efter man har importerat filen från SportTA så det inte finns åkare kvar i klassen eller man har strukit hela klasser.



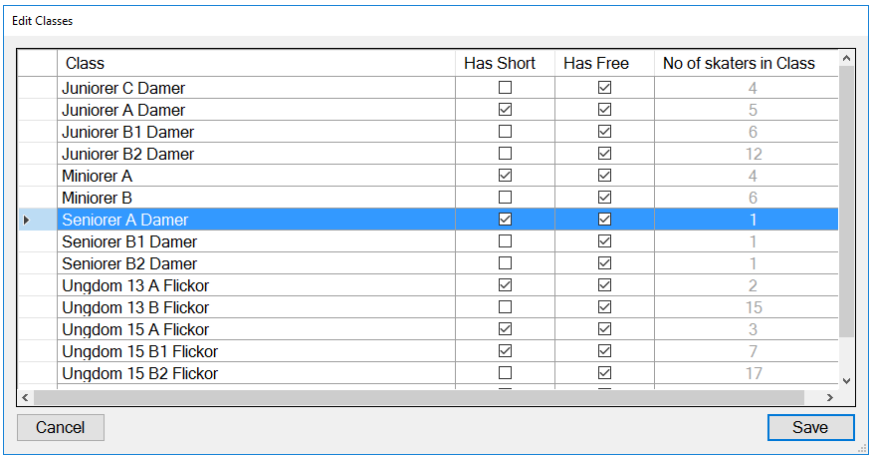
12.2 Klass

Om man behöver ta bort en klass, så kan man göra detta via menyvalet Edit / Categories.



T.ex. om man har fått en avanmälan efter man har importerat filen från SportTA så det inte finns åkare kvar i klassen. Eller om man har i SportTA klasser för Lagledare/Tränare m.fl.

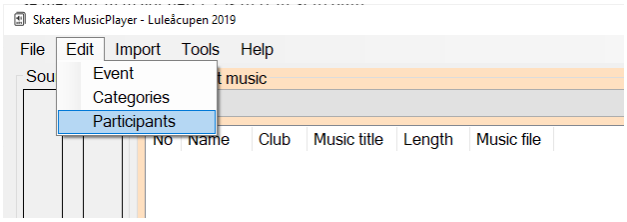
Klicka i rutan till vänster om klassen, så att hela raden blir markerad.



Tryck sedan CTRL + DELETE på tangentbordet.
En kontrollfråga kommer upp där du får bekräfta att du vill radera hela klassen.

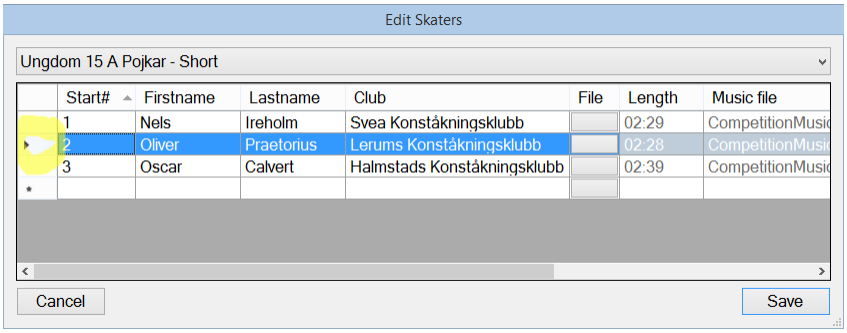
12.3 Deltagare

Om man behöver ta bort en åkare, så kan man göra detta via menyvalet Edit / Participants.



T.ex. om man har fått en avanmälan efter man har importerat filen från SportTA.

Klicka i rutan till vänster om åkaren, så att hela raden blir markerad.



Tryck sedan CTRL + DELETE på tangentbordet.
En kontrollfråga kommer upp där du får bekräfta att du vill radera åkaren.

13 Loggning

Det finns en inbyggd loggningsfunktion i programmet för att underlätta felsökning, där olika händelser registreras allteftersom man använder programmet.

Vid behov kan ni bli ombedda att skicka loggfilerna för felsökning

14 Licenser för programbibliotek

SkatersMusicPlayer använder nedanstående programbibliotek och nedan är dess licensrättigheter

```
NAudio
Copyright 2008-2026 Mark Heath
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of
this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the
Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy,
modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software,
and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the
following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all
copies or substantial portions of the Software.
THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED,
INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT
HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION
OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Newtonsoft.Json:
The MIT License (MIT)
Copyright (c) 2007 James Newton-King
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of
this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the
Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy,
modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software,
and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the
following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all
copies or substantial portions of the Software.
THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED,
INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT
HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION
OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

NLog:
Copyright (c) 2004-2024 Jaroslaw Kowalski <jaak@jkowalski.net>, Kim Christensen, Julian Verdurmen
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.