

Kilpailujen järjestämisohje v. 1.1

SAL:n practical-jaosto

Mistä aloittaa?

Tässä lyhyt lista asioista, joita tulisi ottaa huomioon:

Halukkuus järjestää kilpailu
Kilpailun budjetti
Ihmisiä kilpailun järjestämisorganisaatioon
Kilpailuun sopiva rata
Ideoita erilaisista osuuksista, jotka rata-alueelle sopivat
Kalenterista sopiva aika
Kilpailun hakeminen ja hyväksyttäminen
Kilpailussa tarvittavat tarvikkeet
Yhteistyökumppanit
Palkinnot
Kilpailuohjelma
Kilpailun avaaminen internetissä
Kilpailuun ilmoittautuminen
Osanottomaksu
Kilpailun perustaminen WinMSS-ohjelmaan
Ampujien jako ryhmiin
Kilpailun aikataulu
Majoitus
Paikoitus kilpailupaikalla
Ilmoittautuminen kilpailupaikalla
Ase ja varustetarkastus
Tuomarikilpailu
Ratatuomarien varustus osuuksilla
Kilpailupuhuttelu
Itse kilpailu
Erilaiset ongelmat kilpailun kulussa
Kahvila / ruokailupalvelut
Tuloslaskenta
Palkintojenjako
Osuuksien purkaminen ja ampumapaikkojen siistiminen
Nettikeskustelu kilpailusta

Halukkuus järjestää kilpailu

Halu järjestää kilpailu voi lähteä monesta syystä. Ehkä on vain kyse velvollisuuden tunteesta tai sitten halusta näyttää mitä meidän seura osaa ja saa aikaiseksi. Hienoa on kuitenkin se, että meillä on seuroja ja niissä ihmisiä, jotka haluavat muille kilpailuja järjestää. Usein uuden seuran kannattaa lähteä liikkeelle järjestämällä seuran sisäisiä kilpailuja (level 1) ja edetä, kun alkaa tuntua siltä, että taitoa ja halua löytyy.

Kilpailun järjestäminen ei ole vaikeaa, kunhan muistaa perusasiat ja kysyy apua, jos itse ei muista tai tiedä kaikkea. Tämän opuksen tarkoituksena on tasoittaa tietä niille, jotka kilpailuja haluavat järjestää.

Kilpailun budjetti

Kilpailun budjetti muodostuu useista eri asioista.

Kulupuolelle kuuluvat ainakin:
Mahdollinen ratavuokra
Puutavara
Taulut
Paikkamateriaali (teipit)
Maalit

Ratatuomareiden majoitus ja ruokailu
Mahdolliset painokulut
Palkinnot ja kaiverrukset
Kahvion tuotteet

Tulopuolella ovat:
Osaanottomaksut
Kahviosta jäävät tulot
Sponsorien anti palkintoihin

Kilpailuorganisaatioissa tarvittavat ihmiset

Ei ole olemassa yhtä ja ainoa tärkeintä ihmistä organisaatioissa, vaan kaikilla on oma tärkeä paikkansa. Mitä paremmin organisaatio toimii ja ihmiset tietävät paikkansa, sitä parempi on lopputulos. On turha pelätä virheitä, koska kaikki tekevät niitä ja se on vain inhimillistä. Pääasia on se, että niistä oppii ja parasta on se, että voi oppia muiden virheistä.

Kilpailunjohtaja (Match Director / MD)
Kilpailun yleisjohtaja
Rata-alueen rakentamisen valvonta
Kilpailijoiden jako ryhmiin
Aikataulutus
Toimihenkilöiden koordinointi
Pitää huolen, että palvelut toimivat

Ratamestari (Rangemaster / RM)
Vastaa kaikista ihmisistä ja heidän turvallisuudestaan rata-alueella
Huolehtii, että radalla toimitaan sääntöjen mukaisesti
Toimii kaikkien ratatuomareiden esimiehenä
Toimii yhteistyössä kilpailunjohtajan kanssa
Kaikki hylkäykset ja vetoomukset tulee toimittaa ratamestarille

Tulostenlaskija (Stats officer / SO)
Huolehtii tulosten syöttämisestä laskentaohjelmaan
Julkaisee tulokset, kun kilpailu on ohi
Jos löytää epätäydellisiä tuloskaavakkeita, ilmoittaa siitä RM:lle

Pääratatuomari (Chief range officer / CRO), yleensä vasta level 4 tai 5 kilpailuissa
Toimii alueella olevien ratatuomareiden esimiehenä
Pitää huolen, että kaikki ampujat saavat reilun ja hyvän hengen mukaisen kohtelun
Valvoo, että alueella noudatetaan IPSC:n sääntöjä

Ratatuomari (Range officer / RO)
Antaa kilpailijoille puitteet joiden mukaan ammunta tulee suorittaa
Antaa ratakomennot
Valvoo ampujan suoritusta
Merkitsee suoritustulokset
Tulkitsee osumat tauluissa
Antaa rangaistukset virheellistä osumista tai menettelytavoista
Auttaa ampujaa samaan parhaan mahdollisen suorituksen

Kirjuri
Kirjaa ylös ratatuomarin tulokkaamat osumat ja virheet
Pitää huolen, että suorituspaikalla on oikea ampuja
Otaa ampujan allekirjoituksen tuloskaavakkeeseen

Paikkaaja

Paikkaa ammutut taulut vasta, kun on saanut luvan RO:lta
Nostaa pystyyn kaatuneet / pudonneet osumaan reagoivat taulut
Vaihtaa tarvittaessa uusia tauluja
Maalaa metallitaulut, virittää heilurit jne.

Nämä henkilöt hoitavat sen, että kilpailu etenee halutulla tavalla kisapäivän aikana.

Lähtökohta on se, että **jokaiselle** ammuttavalle osuudelle tarvitaan vähintään:

yksi RO
yksi Kirjuri
yksi Paikkaaja

Tämä on minimimiehitys ja suosituksena on, että paikkaajia olisi enemmän kuin yksi.

Lisäksi tarvitaan muita ihmisiä, jotka rakentavat ja tekevät oman osansa yleensä ampujien sitä juurikaan huomaamatta. Näitä ovat ihmiset, jotka mm.

rakentavat osuudet
pitävät huolta kahvilatoiminnasta
ottavat vastaan kilpailijat
kuljettavat tuloskaavakkeet tulospalveluun

On tärkeää muistaa, että kyseessä on vapaaehtoistoiminta ja näin vapaaehtoisten saanti paikalle saattaa olla vaikeaa. Kannattaa myös varautua siihen että, vaikka henkilö olisi lupautunut tulemaan paikalle, saattaa hänelle tulla este ja näin kilpailuorganisaatiosta puuttuukin yllättäen ihmisiä. Tekijöitä saisi olla mieluummin liikaa, kuin liian vähän.

Ihmisiä voi koota kilpailuorganisaatioon muistakin kuin vain omasta seurasta, näin kilpailun rakentaminen helpottuu ja työkuorma kevenee yksittäisen seuran kohdalla.

Kilpailuun sopiva rata-alue

Riippuen siitä mitä ammutaan olisi rata-alueen hyvä taata riittävä turvallisuus ja hyvät taustavallit. Esimerkiksi pistoolilla ampumaetäisyydet ovat yleensä yhdestä metriin, kun kiväärillä ammutaan aina 300 metriin saakka ja jopa pidemmälle.

On tärkeää muistaa ampumaradan rajoitukset esimerkiksi aukioloaikojen suhteen. Jos niitä kerran rikkoo, voi olla ettei rataa saa käyttöön toista kertaa.

Kilpailun läpiviemisen kannalta on parempi, jos jokainen osuus olisi omalla eristetyllä suorituspaikallaan. Kun useita osuuksia laitetaan samalle suorituspaikalle, vaikuttavat ne toisiinsa ja hidastavat kilpailun läpivientä.

Kannattaa myös pohtia voidaanko tarvittaessa edellisen osuuden paikalle tehdä jo valmiiksi pohjat toiselle osuudelle. Tämä helpottaa esimerkiksi kaksipäiväisen kilpailun järjestämistä.

Seura ei tarvitse omaa rataa voidakseen järjestää kilpailun. Useampi seura on valmis vuokraamaan omaa rataansa muillekin seuroille kohtuuhintaan.

Ammuttavat osuudet

Mikä tekee osuudesta mielenkiintoisen? Se riippuu ampujasta itsestään, mutta usein jo se, että suorittamiseen löytyy useita ratkaisuvaihtoehtoja tekee osuudesta hyvän. Kilpailussa olisi hyvä olla sekä nopeita ja lyhyitä että pitkiä ja aikaa vieviä osuuksia.

Osuuden vaativuus riippuu ammuttavasta matkasta ja siitä, miten taulut ampumapaikalle näkyvät. Tauluja voidaan peittää rakenteilla, ei-ammuttavilla tauluilla tai osittamalla tauluja. Kuitenkin liian vaikea osuus turhauttaa ampujan helposti.

Mikä tekee osuudesta tylsän? Jos osuudessa ei ole ampujalle mitään haastetta tai ampujat eivät saa toisiinsa eroa tuloksissa. Osuuden tarkoitus on myös mitata ampujien kykyä keksiä paras tapa ampua osuus, mutta osuuden voittajan tulisi kuitenkin olla se, joka osaa parhaiten ampua eikä se joka osaa tehdä jonkun jipon parhaiten.

Ampumaosuudet jaetaan 3 eri luokkaan:

Short course = lyhyt osuus, maksimissaan 9 laukausta ja enintään 2 ampumapaikkaa

Medium course = keskipitkä osuus, maksimissaan 16 laukausta ja enintään 3 ampumapaikkaa. Osuus pitää suunnitella niin, että yhdestä paikasta vaaditaan ammuttavaksi enintään 9 laukausta.

Long course = pitkä osuus, maksimissaan 32 laukausta ja osuus pitää suunnitella niin, että yhdestä paikasta vaaditaan ammuttavaksi enintään 9 laukausta.

IPSC:n suosittelema suhde osuuksien jakautumiselle on 3 lyhyttä, 2 keskipitkää ja yksi pitkä. Lisäksi yhdenkään osuuden ei pitäisi olla yli 15% koko kilpailun pistemäärästä.

Kun osuuksia suunnitellaan, tärkeitä asioita huomioida ovat ampumasektorit ja radalla jo olevat rakenteet. Näin rakentajille ei tule ylivoimaisia ongelmia osuuden rakentamisessa.

Kannattaa porukalla piirtää erilaisia osuuksia ja sitten yhdessä päättää mitkä otetaan käyttöön itse kilpailussa ja mitkä laitetaan talteen tulevaisuutta varten.

On tärkeää tehdä jo piirtämisvaiheessa selkeä suunnitelma siitä, mitkä ovat ampumasektorit, miten ampujan liikkumista rajoitetaan suorituksen aikana ja missä on virhe- ja rikelinjat ovat. Kun osuutta sitten rakennetaan, ei koko osuuden idea katoa yllättäen savuna ilmaan, kun jokin pieni yksityiskohta muutti koko osuuden suoritustavan.

Sääntökirjan luvussa yksi on tärkeitä asioista, jotka tulee ottaa huomioon osuuksia suunnitellessa.

Osuuksia suunnitellessa on hyvä muistaa että, mitä monimutkaisempi osuus on mekaanisesti tai elektronisesti sitä todennäköisimmin siihen tulee kilpailun aikana toimintahäiriöitä ja pahimmillaan nämä voivat johtaa osuuden poistamiseen kilpailusta.

Osuutta voi muuttaa niin kauan, kun sitä ei ole kukaan kilpailija ampunut. Jos osuutta joutuu muuttamaan kesken kilpailun on olemassa kaksi mahdollisuutta:

- 1) ammuttaa kaikki, jotka sen ovat jo ampuneet uudelleen tai
- 2) poistaa osuus koko kilpailusta.

Keep It Simple Stupid on hyvä perusajatus.

Kisojen kokoaminen

Kisojen rakentamista varten kannattaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa nimetä kilpailun johtaja ja range master. Mitä aikaisemmin ihmiset sitouttaa kisojen järjestelyihin sitä jouhevammin homma sujuu. Hyväksi toimintamalliksi on osoittautunut se, että jokaiselle rakennettavalle stagelle nimetään joku vastuuhenkilö, joka on myös ko. stagen NROI-tuomari ja muut henkilökunta, joka vastaa ko. stagen kuntoon saattamisesta. Stagen vastuuhenkilöksi kannattaa valita luotettavaksi todettu henkilö.

Kun stageille kohdennetaan ihmisiä, kannattaa katsoa, että ihmisiä on sopivasti. Eniten aikaa kuluu taulujen paikkaamiseen eli, jos kyseessä on iso stage ja/tai pitkät ampumamatkat, kannattaa paikkaajia varata useampia.

Aikatauluttamista kannattaa harkita tarkkaan, ettei vedä koko kisaa tukkoon. Usein, jos yksi stage alkaa jäämään aikataulusta jälkeen, se näkyy seurannaisvaikutuksena myös muualla. Esimerkiksi Sipoossa järjestetyssä IPSC-kilpailussa 120 kilpailijaa on kapasiteetin ylärajoilla.

Talkoita kannattaa pitää 2 – 3, mutta usein käy niin, että rakennusporukat hoitavat oman vastuualueensa kuntoon silloin, kun heille parhaiten sopii.

Kalenterista sopiva aika

Suurin osa kilpailuista julkaistaan erilaisilla web-sivuilla ja mitä aikaisemmin ollaan kilpailua valmistelemassa, sitä enemmän on vapaita viikonloppuja tarjolla.

Ei ole järkevää järjestää kilpailuja päällekkäin samana viikonloppuna paitsi tapauksissa, joissa toinen on lauantaina ja toinen on sunnuntaina.

Lisäksi IPSC:llä on olemassa level 3 -kilpailujen kalenteri, josta selviää milloin isoja kilpailuja on. Iso osa ampujista osallistuu kilpailuihin Suomen ulkopuolellakin ja pohjoismaissa on sovittu, ettei samana viikonloppuna järjestetä kahta level 3 -kilpailua edes eri maissa.

Kilpailujen hakeminen ja hyväksyminen

IPSC on antanut minimivaatimukset, joita noudattamalla kilpailulle on mahdollista saada hyväksyntä.

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Kilpailun tulee noudattaa IPSC:n sääntöjä	X	X	X	X	X
Kilpailijoiden tulee olla oman regionansa jäseniä (kts. säännöt kohta 6.5)	X	X	X	X	X
Kilpailulla tulee olla kilpailun johtaja	X	X	X	X	X
Kilpailulla tulee olla Range master	X	X	X	X	X
Range masterin tulee olla jaoksen hyväksymä	S	S	X	S	S
Range masterin tulee olla IPSC:n hyväksymä*				X	X
Kilpailussa pitää olla CRO (Chief Range Officer) tai useampi	S	S	S	X	X
Ammuttavat osuudet on hyväksyttävä jaoksella	S	S	X		
Ammuttavat osuudet on hyväksyttävä IPSC:llä*			X	X	X
IPSC:n hyväksyntä kilpailulle*			X	X	X
Jaoksen hyväksyntä kilpailulle	S	X	X		
Powerfactorin mittaus	S	S	X	X	X
IPSC:n hyväksyntä kilpailun järjestämiselle*				X	X
Kilpailu ilmoitettava IPSC:n kalenteriin**			X	X	X
Tulokset lähetettävä IROA:lle**			X	X	X
Tulokset lähetettävä jaokselle**	X	X	X		
Suosittelun minimilaukausmäärä	28	75	150	300	450

Suositteltu minimi osuuksien määrä	2	5	8	25	35
Suositteltu minimiosaajamäärä	10	50	120	200	300
Kilpailun luokitus	1	2	3	4	5

S = suositeltu, X = on oltava, * = jaos hoitaa saatuaan tarvittavat paperit järjestävältä taholta, ** = järjestävän tahon toimitettava / hoidettava. Jaoksella on mahdollisuus joustaa tarvittaessa level 1 ja level 2 luokittelun määräyksistä.

Level 1 -kisat tulee ilmoittaa SAL:n practical jaostolle. Kilpailulla tulee olla kilpailun johtaja ja ratamestari (sama henkilö voi toimia molemmissa rooleissa).

Level 2 -kisoja tulee hakea SAL:n practical-jaostolta edellisen vuoden lokakuun loppuun mennessä jaoston lomakkeella. (Tähän saa kyllä poikkeuksia, kannattaa olla yhteydessä RD:hen). Luokittelukelpoinen Level 2 – level 3 kilpailu vaikuttaa ampujan rankingiin.

Luokittelukelpoisuus voidaan myöntää kilpailun aseluokalle johon osallistuu vähintään kaksi ampujaa rankingin viiden kärkiampujan joukosta. Myös eri aseluokan ranking huomioidaan. Esim. jos ampujalla on ranking open-luokassa ja hän ampuu kilpailun standard-luokassa.

Level 3 -kisat tulee hakea ja hyväksyttää sekä SAL:illa että IROA:lla. Kun kisalla on kansallinen hyväksyntä tulee sille hakea vielä kansainvälinen hyväksyntä. IPSC:n kv. sivuilta (www.ipsc.org) löytyy tarvittavat lomakkeet, joilla staget yms. toimitetaan IROA:lle RD:n kautta.

Kilpailunjärjestäjän täytyy ilmoittaa kilpailu myös IPSC:n kv. kilpailukalenteriin vähintään 3 kk ennen kisaa osoitteessa www.ipsc.org . Tällöin RD:n (tai SAL:n jaoston) on jo täytynyt alustavasti hyväksyä kilpailu. On kuitenkin erittäin suositeltavaa lisätä kilpailu kv. kalenteriin hyvissä ajoin (tammi- helmikuussa), jotta vältetään päällekkäisyyksiltä.

Kv. hyväksyntää varten tarvittavat lomakkeet (siis stagekuvaukset yms. ns. A- ja B-lomakkeet) tulee toimittaa RD:lle mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, kuitenkin viimeistään viisi viikkoa ennen kisaa. SAL:n jaoston hyväksynnän jälkeen RD toimittaa paperit IROA:lle tarkistusta ja hyväksyntää varten.

IROA toimittaa hyväksynnän ja/tai muutospyyntöt takaisin RD:lle, josta järjestäjä saa tiedon. Kun kaikki tämä on tehty, RD lähettää paperit eteenpäin IPSC:lle (ja kisan järjestäjälle). Tämä ns. C-lomake tulee olla kisapaikalla osallistujien nähtävillä. Tällä C-lomakkeella tilataan myös Presidentin mitalit IPSC:ltä. Kaikki hakemusasiat toimitetaan SAL:n practicaljaoston kilpailuvastaavalle

Muita ilmoituksia

Kisoista ilmeisesti tulee tehdä ilmoitus myös paikalliselle poliisille kirjallisesti viimeistään 5 vrk ennen kilpailua. Jos kyseessä on kansainvälinen kisa ja ulkomaalaisia kilpailijoita on tulossa useita, saattaa olla hyödyllistä tehdä asiasta vapaamuotoinen ilmoitus myös Rajavartiolaitokselle, jossa kertoo millä rajanylityspaikoilla kilpailijoita liikkuu, jottei tullissa synny turhaan ylimääräistä hässäkää osallistujille. (Tämä ilmoitus saattaa mennä kyllä poliisinkin kautta, mutta ainakin aiemmin ovat kovin kiitollisina tiedon vastaanottaneet.)

Kilpailussa tarvittavia tarvikkeita

Puutavara

Jo keväällä kannattaa katsoa, kuinka paljon puuta yms. tavaraa on jäljellä, jotta on helpompi arvioida, kuinka paljon mitäkin tarvitaan. Taulurimaa tarvitaan aina. Samasta paikasta löytyy yleensä muutkin puutavarat. Tyypillisesti tarvitaan myös rikelinjoja. Taulukepeiksi 2 x2 ja rikelinjoiksi 2 x 4 tai 4 x 4.

Työkaluja ja tarvikkeita

Lapioita
Rautakankia

Vasaroita
Ruuvinvääntimiä + akkuja
Nauloja
Ruuveja
Jne.

Viralliset IPSC Pahvitaulut

Virallisia IPSC- kisatauluja saa Oulusta. Valmistaja on SCA Pakkaustarvike (puh. 010-2452360). Taulut toimitetaan linja-autorahtina ja niitä kannattaa tilata vähintään kolme kertaa kisassa ammuttavien taulujen lukumäärä (kaksi varsinaiseen kisaan ja yksi tuomarikisaan). Kannattaa kuitenkin ottaa vaikka 4 kierrosta, koska aina tarvitaan varatauluja ja muutenkin on hyvä, että varastossa on aina jokunen sata ylimääräisiä tauluja. Taulupaketin Matkahuollosta noutavan henkilön kannattaa omistaa iso auto, sillä paketit ovat suuria. Taulut kannattaa tilata hyvissä ajoin.

Muovipussit taulujen päälle

Jos vesisade yllättää, on taulun päälle vedettävä muovipussi ainoa tapa suojata taulut ja taata ampujille edes jossain määrin tasapuoliset olosuhteet.

Kilpailussa käytettävät peltitaulut

Varamaaleja kannattaa olla useita niille osuuksille, joilla kaatuvia maaleja käytetään. Ei ole harvinaista, että pleitistä irtoaa jalka tai pepper popperista menee akseli poikki. Jos metallitauluja käytetään laukaisemaan esimerkiksi heilureita, varavaijereita ja vaijerilukkoja on syytä varata tarpeeksi. Metallitaulujen kuljetukseen tarvitaan joko peräkärri tai kottikärryt tms.

Paikkamateriaalit

Paikkatarvikkeita voi hankkia yrityksestä www.targetbarn.com Ne ovat rasiassa olevia neliötarroja, jotka ovat paljon nopeampia käyttää kuin teippi, eivätkä maksa merkittävästi enempiä suuressa erässä tilattuna. Kannattaa ottaa vaikka kahden vuoden tarpeet kerralla (ja voihan niitä sitten myydä jäsenille, jos siltä tuntuu). Teippiä tuo maahan Beiersdorf Oy (puh. 02-4103200), mutta ei myy sitä suoraan kuluttajille. Teippiä voi kysellä rautakaupoista tai maalausliikkeistä. Teipin malli on Tesa 4304. Toimitus on välillä vähän hidasta (luokkaa pari viikkoa) eli kannattaa olla ajoissa liikkeellä.

Maalit

Riippuuen metallitaulujen väristä, tarvitaan mustaa ja valkoista maalia. Tarvittaessa punaistakin maalia on hyvä olla olemassa muutama purkki jalka/käsimerkkien yms. maalailua varten. Metallitaulut olisi hyvä maalata jokaisen ampujan jälkeen.

Paristot (ajanottolaitteisiin)

Pattereita tarvitaan paljon. Hyviä ovat esimerkiksi Duracell-paristot. Laatuparistoja saa erikoisliikkeistä. Jokaiselle RO:lle varaparistot mukaan!

Nitoja

Jokaisella osuudella tulee olla oma toimiva nitoja ja siihen varaniittejä

Kirjoituslustoja

Kirjurilla on huomattavasti helpompaa, kun voi kirjoittaa alustaa vasten (yksi alusta per osuus).

Kyniä

Sekä kuulakärki että lyijykyniä. Sateen kastelemaan paperiin ei kuulakärkikynän muste tartu.

Ruokahuolto henkilökunnalle ja ampujille

Sämpylöitä

Kahvia / teetä

Virvoitus- / energiajuomia / vettä (tarpeeksi)

Energia- / Suklaapatukoita

Mitä paremmat tilat sitä monipuolisempi tarjonta ja myös parempi kahvilatuotto.

Ratatuomareiden ja järjestelyorganisaation ruokahuolto on tärkeää!

Tuloslaskenta

Tietokone

WinMSS ohjelma

Viimeisin Master-tietokanta, joka löytyy jaoston sivuilta. Uusi master julkaistaan joka kuukauden ensimmäisenä päivänä. Siihen EI saa lisätä ampujia ominpäin. Tämä vaikeuttaa tulosten laittamista Tarhaan.

Sähköä ja kuiva sekä rauhallinen paikka tietokoneelle ja tuloslaskennalle

Tuloslomakkeet

Niitä voi joko ostaa SAL:n toimistosta tai tulostaa WinMSS-ohjelmasta.

Kaatuviennon kalibrointi

Kilpailuorganisaatiolla tulee olla hallussaan ase, jolla ammutun patruunan PF on 125.

Tällä aseella voidaan kalibroida metallitauluja, sekä ratkaista ampujan haastaman taulun toiminta.

Luodinnopeusmittari

Jotta voidaan määrittellä kilpailijoiden käyttämä powerfactor, tulee järjestäjän varata seuraavat välineet:

Luodinnopeusmittari (varaparisto)

Vaaka, jolla voidaan punnita luotien paino

Purkuvasara luodin irrotukseen

Taskulaskin powerfactorin laskemiseen

Kannattaa myös tutustua sääntökohtaan 5.6.

Jos jostain syystä luodinnopeusmittarin antamat tulokset ovat virheellisiä, on helpompaa jättää PF mittaamatta, kuin kiusata ampujia epämääräisillä tuloksilla.

Helpoin tapa varmistua tuloksen oikeellisuudesta on laittaa kaksi luodinnopeusmittaria peräkkäin. Kun molemmat mittarit näyttävät samanlaisia tuloksia, on mittaus yleensä oikein.

Luotettavimmat mittaustulokset saadaan keinovaloa/IR-kennoja käyttävästä mittarista joka on sijoitettu ulkoiselta valolta suojaavaan laatikkoon, eli ns. kronoboksiin.

Yhteistyökumppanit

Useat aseiden maahantuojat ja aseliikkeet avustavat mielellään kilpailuiden palkinnoissa.

Rahallista apua sen sijaan on erittäin vaikeaa saada. Kannattaa lähestyä paikallisia aseliikkeitä ja muita mahdollisia yhteistyökumppaneita ajoissa. Pyytäjiä varmasti riittää. Lisäksi tarjoamalla mainoksia käsiohjelmaan voi helpottaa kilpailun budjettia.

Palkinnot

Aseliikkeistä saa kohtuu helposti tavarapalkintoja. Pokaalit kannattaa kaiverruttaa vasta, kun selviää kuinka monta ampujaa kuhunkin luokkaan tulee. Pokaaleja myyviä yrityksiä on lukuisia.

Mielummin liikaa palkintoja kuin liian vähän!

Yleinen jakoperuste on 3:1 eli jos luokassa on 3 ampujaa 1 palkitaan.

Lisäksi level 3 -kilpailuissa jaetaan presidentin mitalit, jotka jaetaan luokan voittajalle, jos luokassa on yli 10 ampujaa. Lisäksi kategorioissa eli lady, junior, senior ja supersenior on mahdollista saada presidentin mitali, kun kilpailijoita on vähintään 5.

Kilpailuohjelma

Suurimmassa osassa kilpailuja on kilpailuohjelma. Se jaetaan ampujille ilmoittautumisen yhteydessä.

Ohjelma sisältää mm:

Kilpailunjohdon yhteystiedot
Osuuksien sijainti rata-alueella
Ammuttavat osuudet piirroksineen
Kilpailun aikataulu
Ryhmien kierto osuuksilla
Yhteiskumppanien mainokset

Kilpailun avaaminen internetissä

Kun kilpailukutsu laitetaan internetiin, olisi siitä hyvä selvittää seuraavia asioita:

Mikä seura kilpailun järjestää?

Milloin kilpailu on?

Missä kilpailu järjestetään?

Kilpailunjärjestäjän yhteystiedot

Kuka on kilpailunjohtaja, kuka on ratamestari?

Mitä aseluokkia kilpailussa ammutaan?

Kuinka monta osuutta kilpailussa ammutaan?

Paljonko kilpailussa kuluu vähintään patruunoita?

Kuinka monta osaanottajaa kilpailuun otetaan mukaan?

Milloin on viimeinen ilmoittautumispäivä?

Koska osaanottomaksu tulee viimeistään maksaa?

Pankkitilin tiedot ja mitä kilpailijan halutaan laittavan viestiksi maksaessaan kilpailumaksua

Ajo-ohjeet ampumapaikalle

Onko kanttiinia?

Kilpailuun ilmoittautuminen

Nykyään kilpailuihin ilmoittaudutaan yleensä joko sähköpostilla tai sitten internetin kautta kilpailunjärjestäjän antamaan osoitteeseen. Kannattaa olla myös varasuunnitelma, jos jostain syystä sähköposti jumiutuu tai tukkeutuu.

Ilmoittautumisia voi pyytää joko henkilökohtaisesti tai sitten niin, että seurat ilmoittavat kilpailijansa yhdellä yhteisellä sähköpostilla. Suositus olisi, että molemmat tavat olisivat käytössä.

Ilmoittautumisen olisi hyvä pitää sisällään:

Ampujan nimi

Ampujan ID

Ampujan seura

Ampujan aseluokka ja ampuuko hän minor vai major-luokassa

Ampujan kategoria (lady, junior, senior, super senior, yleinen)

Näillä tiedoilla voidaan jo aloittaa luomaan kilpailua ja syöttämään osallistujia WinMSS-ohjelmaan.

Tarkista että ilmoittautuneet ampujat ovat Master-tietokannassa, jos ei niin ota yhteyttä kilpailijaan. Master-kantaan EI SAA lisätä ampujia itse. Tämä vaikeuttaa tulosten siirtoa Tarhaan.

Uusi master-kanta ilmestyy ipsc-jaoston sivuille joka kuukauden ensimmäisenä päivänä.

Jos kilpailuun ilmoittautuu ulkomaalaisia ampujia, tulee heidän nimet ja muut yhteystiedot lähettää RD:lle ipscfin@gmail.com, jotta heidän ampujanstatuksensa voidaan tarkistaa kyseisen ampujan kotimaan RD:ltä.

Tällöin jaosto lisää ne master-kantaan ja julkaisee uuden master-kannan.

Kilpailijoiden karsintaohje

Usein kilpailuun on tulossa enemmän osallistujia kuin on mahdollista ottaa vastaan. Karsinta täytyy suorittaa tasapuolisesti ja urheilullisten kriteerien perusteella.

2/3 pääkilpailun paikoista jaetaan ilmoittautumisjärjestyksessä.

Loput 1/3 pääkilpailun paikoista täytetään jonotuslistalta ranking-sijoituksen perusteella.

Peruutuspaikat ja eräpäivään mennessä maksamattomat paikat täytetään jonotuslistalta ilmoittautumisjärjestyksessä.

Esikilpailuun voi varata paikkoja myös muille kuin tuomareille ja toimitsijoille kilpailunjohtajan harkinnan mukaan.

Osallistumismaksu

Osallistumismaksut ovat olleet keskustelun aiheena viime aikoina (mm. internetissä). Varsinaista ylärajaa ei ole olemassa kuin Suomen mestaruuskilpailuissa, joissa maksimi on 100 euroa.

Mikä sitten on se oikea summa? Se lienee kiinni siitä, mitä ampujat haluavat kilpailusta maksaa. Pitää muistaa, että seurat järjestävät kilpailuja ja seuroissa kilpailun järjestävät yksittäiset ihmiset.

Jos mahdollista, kannattaa osallistumismaksujen keräämiseen käyttää seuran tiliä. Näin vältetään jälkipuheilta siitä, kuka on käyttänyt rahoja ja mihin.

Kilpailun perustaminen WinMSS-ohjelmaan

1. Hae uusin Winmss- tietokanta, ipsc-jaoston sivuilta, talleta se koneellesi
2. Poista WinMSS tietokoneelta ja tyhjennä koko WinMSS-kansio tiedostoista
- löytyy normaalisti paikasta – winnt – Programs (ohjelmat) - winmss
3. Käy hakemassa uusin versio ohjelmasta www.ipsc.org
4. Asenna ohjelma tietokoneellesi
5. Käynnistä WinMSS-ohjelma
6. Aloita kohdasta membership – import – import WinMSS membership database
- Jos saat virhe ilmoituksen, tämä tarkoittaa sitä, ettei uusin Master ole päivittynyt WinMSS:ään. Mene uudelleen kohtaan 2.
7. Perusta kilpailu - matches logon takaa
8. Perusta kilpailun osuudet - matches – stages
9. Valitse kilpailijat kilpailuun
- jos kilpailijaa ei löydy listalta silloin hänellä ei ole turvallisen-ampuja statusta ja ei myös oikeutta kilpailla.
- jos mukana on ulkomaalaisia ampujia kts. kohta kilpailuun ilmoittautuminen

Ampujien jako ryhmiin (squad)

Kilpailun osaanottajia voi jakaa ryhmiin usealla eri tavalla.

Osa haluaa olla tutussa seurassa eli oman seuransa ampujien kanssa. Valitettavasti tämä ei kuitenkaan kehitä ampujia eteenpäin, koska he näkevät aina vain samat ampujat tekemässä erilaisia ratkaisuja osuuksilla.

Kilpailun voitosta ampuvat haluaisivat usein ampua keskenään ja nähdä toistensa suoritukset. Tätä kutsutaan usein Super squadiksi.

Kolmas tapa on sotkea samaan ryhmään kaikenlaisia ampujia.

Ryhmistä ei kannata tehdä liian suuria, sillä ryhmäkoon vaikutus aikatauluun on merkittävä.

Ryhmäjako kuuluu kilpailunjohtajan vastuualueeseen.

Kilpailun aikataulu

Usein tehty virhe on liian optimistinen aikataulu. Näin ollaan jatkuvasti oletetusta aikataulusta myöhässä ja tämä rassaa sekä kilpailijoita, ratatuomareita ja muuta järjestelyporukkaa.

Kaikille on tärkeää tietää milloin heidän pitää olla ja missä. Myös liikkumiseen osuuksien välillä tulee varata riittävästi aikaa.

Aikatauluun tulee kuulua ainakin seuraavat asiat:

Milloin ilmoittautuminen alkaa ja milloin se loppuu
Milloin ase ja varustetarkastus alkaa ja milloin se loppuu
Monelta alkaa alkupuhuttelu
Moneltako ampumaryhmän tulee olla osuudella, josta he aloittavat
Ampumaryhmien kierto ammuttavilla osuuksilla
Mahdollinen ruokatauko ja sen pituus
Palkintojen jako

Ampumaryhmän hyvä koko on maksimissaan 10 ampujaa, tällaisellä ryhmällä menee noin tunti aikaa kunkin osuuden ampumiseen ja seuraavalle osuudelle siirtymiseen.

Osuudella on hyvä varata ampujaa kohti noin 5 minuuttia aikaa.

Osuuden esittelyyn ja läpikäyntiin menee noin 5 minuuttia riippuen osuuden vaativuudesta. Ampujille tulee antaa ryhmänä 5 minuuttia tutustumisaikaa.

Majoitus

Kannattaa tutustua paikalliseen majoitustarjontaan, sieltä saattaa olla mahdollista saada esimerkiksi ryhmälennuksia. Suurin osa ampujista joutuu jokatapauksessa majoittumaan yöksi, jos kilpailu on useampipäiväinen. Lisäksi osa ratatuomareista tarvitsee todennäköisesti majoitusta

Paikoitus kilpailupaikalla

Kilpailupaikalle on syytä laittaa opasteet minne autoja saa pysäköidä. Näin vältetään tarvittavien kulkureittien tukkeutuminen, sekä autojen joutuminen paikkoihin, joissa niihin voi osua vaikka kimmokeita.

Ilmoittautuminen kilpailupaikalla

Kun ampujat saapuvat kilpailupaikalle, tulevat he ensimmäiseksi ilmoittautumaan.

Ampujilla tulee olla seuraavat paperit mukanaan:
Voimassa oleva kilpailulisenssi
Maksutosite maksetusta osaanottomaksusta

Ampujan tulisi saada vastaavasti järjestelyorganisaatiolta:

Kilpailunumero
Ryhmä, jossa hän ampuu
Aikataulu
Kuvaukset ammuttavista osuuksista
Mahdollinen yhteistyökumppaneiden materiaali

Tähän on syytä varata useampi henkilö, näin ampujien läpikulku-aikaa nopeutetaan.

Joukkueiden kokoonpano ilmoitetaan tässä vaiheessa kilpailuorganisaatiolle.

Ase ja varustetarkastus

Asetarkastukseen kannattaa varata:

Mittalaatikko
Sääntökirja
Uusin luettelo production-luokan aseista, löytyy IPSC:n sivuilta
Liipaisimen mittauspunnus

Aseet tunteva henkilö

Asetarkastuksen on tarkoitus pitää ampujien aseet sääntöjenmukaisina ja antaa heille mahdollisuus tarkistuttaa aseidensa sääntöjenmukaisuus ennen kilpailua. Kun sääntöjenvastaisuuksia huomataan kilpailun aikana, johtaa se ampujan siirtämiseen open-luokkaan tai pahimmillaan poistamiseen lopputuloksista.

Tuomarikilpailu

Tuomareille järjestetään yleensä oma kilpailunsa, joka on ennen varsinaista kilpailua. Näin tuomareilla on mahdollisuus myös ampua. Usein tuomarit ja muut apurit ensin rakentavat osuudet ammuttavaan kuntoon ja vasta sitten pääsevät ampumaan. Tämä usein tietää sitä, että mihin ampujalla on käytettävissä aikaa ja mahdollisuus keskittyä tuomarit joutuvat ampumaan kiireessä samalla testaen ratalaitteiden toimivuutta.

Ratatuomarien varustus osuuksilla

Helpointa on aloittaa sillä, että ostaa joka osuudelle oman muovilaatikkonsa. Näin on helppo varmistua siitä, että kaikki tarpeellinen on mukana.

Mitä osuuksilla tarvitaan:

Vähintään RO, kirjuri ja paikkaaja. Mielellään useampia paikkajia.

Ajanottolaite = timeri + varaparisto
Paikkamateriaalit = teipit (ruskea ja valkoinen)
Mahdolliset maalit
Kyniä
Kirjoitusalus
Nitoja + niittejä
Varatauluja
Muovipusseja taulujen päälle
Varatuloslappuja

Kilpailupuhuttelu

Kilpailupuhuttelussa kilpailun johtaja voi tuoda esiin esimerkiksi viimeiset muutokset osuuksiin tai antaa ohjeita ampujille. Myös kilpailun jury tulee ilmoittaa kilpailijoille. Juryyn kuuluu puheenjohtaja ilman äänivaltaa sekä kolme äänivaltaista jäsentä. Kilpailunjohtaja tai hänen nimittämänsä edustaja toimii juryn puheenjohtajana. Muiden juryn jäsenten tulisi olla tuomarikortin omaavia kilpailijoita.

Yleensä ratamestari pitää samaan aikaan oman neuvonpitonsa ratatuomareille ja ratatuomarit lähtevät osuuksille tekemään viimeiset silaukset ja ovat siten valmiina odottamassa ampujia saapuviksi.

Itse kilpailu

Kun alkupuhuttelu on pidetty alkaa itse kilpailu.

Kun alkuvuorot on tehty huolella, kilpailu sujuu omalla painollaan.

Kilpailunjohtaja ja ratamestari kiertävät osuuksia läpi ja katsovat, että kaikki sujuu niin kuin pitääkin

Tuloskaavakkeet pitäisi saada kuljetettua aina yhden ryhmän jälkeen tulospalveluun, näin saadaan tulokset valmiiksi mahdollisimman pian.

Erilaiset ongelmat kilpailun kulussa

Itse kilpailussa voidaan törmätä monenlaisiin ongelmiin ja täydellisen ratkaisuväliköimän kirjoittaminen on mahdotonta.

Kilpailijan diskaaminen:

Jos kilpailija toimii sääntöjen vastaisesti ja hänet hylätään tulee hänen lopettaa kilpailunsa siihen ja hänen tuloksensa on DQ. DQ on aina ratamestarin (RM) vahvistama.

Kilpailijan mielestä tulos ei ole sellainen, kuin hän ampui:

Jos syystä tai toisesta tuloskaavakkeeseen merkitty tulos ei ole oikea, tulee se korjata oikeaksi.

Ampuja voi jättää tuloskaavakkeen allekirjoittamatta ja pyytää ratamestarin paikalle selvittämään tilannetta.

Jos ratalaitteet eivät toimi, kuten niiden pitäisi tai tauluja on ollut esimerkiksi paikkaamatta, määrätään ampuja uusintaan.

Ratalaitevauriot:

Kun ratalaite ei toimi tai menee rikki kesken ammunnan, tulee ratalaitteet korjata ja ampuja ammuttaa uudestaan.

Jos ratalaitteet eivät toimi samoin kaikille ampujille, tulee koko osuus poistaa kilpailusta.

Kaatuviin metallitaulujen (pepper popper) haastaminen:

Jos metallitaulu ei syystä tai toisesta kaadu osumasta, ampuja voi haastaa sen. Tällöin kilpailuorganisaatiolla tulee olla aiemmin mainittu kalibrointiase, jonka PF on tarkalleen 125. Aseella ammutaan pepper popperin palloon. Jos pepper popper kaatuu, saa ampuja missin, jos taas ei, ampuja saa uusinnan.

Jos osuuden kuvaus tai sen läpikäyminen on muuttunut kesken kilpailun ja johtanut vaikka kokonaan erilaisen ampumasuorituksen löytymiseen, toimitaan seuraavasti: ne jotka ovat ampuneet osuuden eri tavalla uusivat osuuden tai sitten koko osuus poistetaan kilpailusta.

Aikataulu:

Jos aikataulu on laadittu liian optimistiseksi, tulee kilpailunjohtajan ja ratamestarin puuttua tähän heti, näin asialle voidaan vielä tehdä jotain. Osuudelle voidaan määrätä apujoukkoja kesken kisan läpikulkuajan nopeuttamiseksi. Viimeinen tapa on poistaa osuuksia.

Kahvila / ruokailupalvelut

Jos on mahdollista, kannattaa järjestää kahvila ja ruokailupalvelua. Nälkäisille ampujille käy kaikki kahvista aina lämpimään ruokaan. Halvin tapa hankkia tuotteita kahvilaan on ostaa ne tukusta.

Tuloslaskenta

Tavallisesti kilpailujen tulospalvelusta huolehtii samat ihmiset, jotka ottavat kilpailijoiden ilmoittautumisen vastaan - näin tarvittavat muutokset saadaan samantien siirrettyä kilpailuun.

Tulosten laskeminen yleensä venyttää kilpailun päätöstä ja palkintojenjaon aikataulua. Tärkeintä kuitenkin on että tulokset lasketaan oikein. Tuloslaskentaan on siis syytä panostaa ja pitää huoli, että se on miehitettynä tarpeeksi usealla ihmisellä. Pienessäkin kisassa tuloslaskentaan tarvitaan vähintään kaksi henkilöä, jotka mielellään tekevät ainoastaan tuloslaskentaa. Tuloslaskentaohjelman käyttöohjeeseen on syytä tutustua, hankkia kokemusta ohjelman käytöstä ja suunnitella tuloslomakkeiden käsittelytapa etukäteen.

Tuloslaskennan toiminta kannattaa jakaa työvaiheisiin:

1. **Tuloslomakkeen alkutarkastus**
tarkistetaan että lomakkeessa on kaikki tarvittavat tiedot ja että yhteenlasku on tehty oikein.
2. **Tuloslomakkeen syöttö** WinMSS-ohjelmaan
Esim. työnjako voi olla että yksi lukee ja toinen kirjoittaa.
3. **Tarkistus:** Verify-listaa verrataan tuloslomakkeeseen.
Tuloslomakkeet kannattaa järjestellä esim. kirjekuoriin stageittain jotta tarkistukset voi tehdä järjestelmällisesti.

Tarvikkeet:

Vähintään 1 tietokone
Tulostin + paperia
Isoja kirjekuoria tuloslomakkeiden järjestelyä varten
Värillisiä tusseja
WinMSS-ohjelma, löytyy IPSC:n sivuilta
Uusin WinMSS master-tietokanta, löytyy jaoston-sivuilta
Sähköä
Kuiva ja rauhallinen paikka
Nitoja + niittejä

Jos on mahdollista, kannattaa käyttää useampaa tietokonetta ja näin tulosten syöttäminen nopeutuu.

Sitä mukaa kun tuloksia valmistuu, kannattaa ne laittaa paikkaan josta ampujat voivat ne tarkistaa. Sääntökohdan 9.8.2 mukaisesti esille täytyy laittaa väliaikaiset stagetulokset. Verify-listoissa on se ongelma että ampujan aseluokka ei näy selkeästi eikä mahdollisia räikeitäkään virheitä ole helppo havaita. On kuitenkin hyvä tapa tulostaa kilpailijakohtaiset verify-listat ja jakaa ne kilpailijoille.

Protestiaika on säännöissä määritelty yhden tunniksi siitä kun väliaikaiset stagetulokset on asetettu näkyville, käytännössä tästä voidaan kuitenkin joustaa yhteisellä sopimuksella.

Tuloslaskennan tulee käyttää protestiaika tulosten tarkistamiseen, vähintään jokaisen stagen voittajan tulos on syytä tarkistaa vielä kerran. Jokainen ampuja on velvollinen tarkistamaan oman tuloksensa.

Protestiajan loputtua kilpailunjohtajan tulee hyväksyä tulokset virallisiksi, tämän jälkeen virheitä ei voi enää korjata. On siis tärkeätä että tulokset lasketaan kerralla oikein!

Lopputuloksia kannattaa tulostaa valmiiksi ainakin jokaista seuraa varten, mielellään enemmänkin. Niitä tullaan jokatapauksessa kysymään heti palkintojenjaon jälkeen. USB-tikulle otettavat tulokset ovat myös suosiossa.

Tulokset täytyy lähettää jaoston sähköpostiin ipscfin@gmail.com kahden viikon kuluessa, jotta ne voidaan syöttää ranking-ohjelmaan. Tällöin tarvitaan tiedostot WinMSS.cab ja overall.xml.

Palkintojenjakoa varten kannattaa tulostaa tulokset pdf-muodossa ja per luokka. Lisäksi kannattaa merkitä kategoriat, se helpottaa palkintojenjakoa.

Palkintojenjako

Ennen palkintojenjakoa on syytä vielä tarkistaa tulosten oikeellisuus. Mikään ei ole ikävämpää, kuin pyytää palauttamaan palkintoja joko palkintojen jaon aikana tai sitten sen jälkeen.

Kannattaa aloittaa siitä sijasta, jolle on viimeinen palkinto jaettavaksi ja niin, että isoin luokka jaetaan viimeiseksi. Kannattaa muistaa myös kategorioiden ja joukkuepalkintojen jakaminen.

Yhteistyökumppaneita pitää muistaa kiittää sekä kaikkia, jotka ovat kilpailun järjestämiseen osallistuneet.

Tuomarikilpailussa ampuu usein ampujia, jotka sijoittautuvat palkintosijoille kilpailussa. Heidän olisi myös hyvä olla paikalla. Usein tuomarit kiirehtivät purkamaan osuuksia.

Osuuksien purkaminen ja ampumapaikkojen siistiminen

Kilpailu ei ole järjestäjän kannalta ohi ennen kuin rata-alue on siivottu ja osuudet on purettu. Mitä parempaan kuntoon rata-alue jätetään, sitä todennäköisempää on se, että sitä saadaan käyttää uudelleen.

Nettikeskustelu kilpailusta

Nettikeskustelut kilpailun kulusta ovat nykypäivää. Internetin keskustelupalstoilta on luettavissa mikä oli kivaa ja mikä meni poskelleen.

Jos tuntuu, että osa kommentteista on osuvia, kannattaa niistä ottaa opikseen seuraavalla kerralla. Turha loanheitto kannattaa jättää huomioimatta.