Suomen IPSC-tietojärjestelmä "Pelias" Käyttäjän ohje

17.6.2026

Riku Kalinen

Sisällys

Johdanto....3
Yleiskuva järjestelmästä....3
Käyttäjäryhmät....3
Käyttötapaukset....3
Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit....3
Sovelluksen kieli....3
Tunnuksen luonti....3
Käynnistys....3
Julkiset sivut ja sisäänkirjautuminen....4
Sisäänkirjautumissivu....4
Itsepalvelukäyttöliittymä....4
Graafiset elementit....4
Valikot....4
Hakukenttien toiminta....5
Päivämäärät....5
Kilpailut....5
Tuomaroinnit....5
Ratamestariharjoittelu....5
Sähköiset hakemukset....5
Peruskurssi....6
Esimerkki – peruskurssi....6
Ilmoittautumiset....6
Tuloslaskenta PS:llä....6
Välitulokset Peliaksessa....7
Omat kilpailut ja muut tapahtumat....7
Ilmoittautumiset, joukkueet ja ryhmäjako....7
Miehityksen suunnittelu....8
Tarkastuslistat....9
Lajit, divisioonat ja sarjat PractiScoressa....9
Divisioonat....9
Pistooli – Handgun....9
Kivääri – Rifle....9
Haulikko – Shotgun....9
Pistoolikarbiini – Pistol Caliber Carbine....10
Pienoispistooli – .22LR Handgun....10
Pienoiskivääri – Mini Rifle....10
Ilmapistooli – Action Air Handgun....10
Ilmapistoolikarbiini – Action Air Pistol Caliber Carbine....10
Ilmakivääri – Action Air Rifle....10
Sarjat....10
Kilpailun perustaminen....11
Ensimmäinen esimerkki – Pelias+PS+Pelias (Google Drive)....11
Ilmoittautumiset Peliaksessa....11
Tuloslaskenta PS:llä....11
Tulosten julkaisu Peliaksessa....11
Toinen esimerkki – SSI+Pelias+PS+Pelias (”Muokkaa tuloksia”-lomake)....12
Ilmoittautumiset SSI:stä....12
Tuloslaskenta PS:llä....12
Tulosten julkaisu Peliaksessa....12
Kolmas esimerkki – SSI+CSV+PS+Pelias (Google Drive)....12

Ilmoittautumiset SSI:stä....12
Tuloslaskenta PS:llä....13
Tulosten julkaisu Peliaksessa....13
Kilpailutulosten lähettäminen....13
Tulosten tarkastaminen lähettämisen jälkeen....14
Tulosten lähettäminen Google Driven kautta....14
Tulosten lähettäminen tiedostoina....14
Tulosten hakeminen shootnscoreit.com:sta (SSI)....14
Joukkuetulokset....15
Sähköinen ratamestarin raportti....15
Ranking-lista....15
Kilpailijan luokituksen ja rankingin seuranta....15
Kilpailijan luokituksen nostaminen....15
D-luokasta nouseminen C-luokkaan....15
C-luokasta nouseminen B-luokkaan....15
B-luokasta nouseminen A-luokkaan....15
A-luokasta nouseminen M-luokkaan....15
Kilpailijan luokituksen pudottaminen....16
M-luokasta pudotus A-luokkaan....16
A-luokasta pudotus B-luokkaan....16
B-luokasta pudotus C-luokkaan....16
C-luokasta pudotus D-luokkaan....16
D-luokasta pudotus....16
Luokituksen ylläpito....16
Poikkeukset....16
Maajoukkuepisteet....16
Henkilötiedot....17
ID-numero, Sportti-ID....17
Sähköpostiosoite....17
Omien tietojen päivitys, salasanan vaihto....17
Unohtunut salasana....17
ICS Alias....18
Seuratieto....18
Lisenssit....18
Ohjeet ja muut tiedot....18
Ladattavat tiedostot ja ajantasainen TA-lista....18
Sähköpostimuistutukset....18
Hallinnollinen käyttöliittymä....19

Johdanto

Pelias[1] on www-pohjainen henkilörekisteri, joka on toteutettu Laravel-sovellutuskehyksellä.

Yleiskuva järjestelmästä

Käyttäjäryhmät

Järjestelmää käyttävät ylläpitäjät, itsepalvelukäyttäjät ja yleisö.

Käyttötapaukset

- Henkilöiden syöttö, muutokset, listaukset; mukaanlukien tuomariarvot ja käyttäjätiedot.
- Kilpailuihin ilmoittautuminen, joukkueiden ilmoittaminen, ryhmäjako.
  - Ilmoittautumisten haku SSI:stä
  - Ilmoittautumistietojen talletus PS:ää varten
- Kilpailutulosten syöttö, listaukset, SM-tulokset.
  - Kilpailutulosten syöttö PractiScoresta ja SSI:stä.
- Ranking-lista, TA-lista, kilpailutulos- ja ranking-arkistot.
- Seuratietojen syöttö, muutokset, listaukset.
- Tapahtumien syöttö, hyväksynnät, listaukset.
- Tuomarointien syöttö, hyväksynnät, listaukset.

Käyttöliittymä ja järjestelmän komponentit

Sovelluksen kieli

Sovellus toimii oletusarvoisesti suomeksi. Käyttäjä voi niin halutessaan valita englanninkielisen version. Valinta löytyy omien tietojen muokkausvalikosta.

Tunnuksen luonti

Ennen kuin henkilö voi ilmoittautua kilpailuun, syöttää tuomarointeja tai kilpailuja taikka olla kilpailussa toimihenkilönä, hänet on rekisteröitävä järjestelmään. Tämä tapahtuu itsepalveluna, jos henkilön sähköpostiosoite on rekisteröity, muuten ylläpitäjän avustuksella. ID-numerolla tarkoitetaan Peliaksen antamaa ID-numeroa, eikä esimerkiksi Sportti-ID:tä.

Mikäli ylläpitäjä perustaa tunnuksen, käyttäjälle lähetetään salasana sähköpostiin. Käyttäjän perustaessa tunnuksen itsepalveluna hän valitsee salasanansa itse.

Ulkomaalaiset henkilöt voivat ilmoittautumista varten rekisteröityä rajoitetuin käyttöoikeuksin.

Käynnistys

Mene selaimella osoitteeseen https://pelias.ipscfin.org

1 Aiemmin TARHA, Tsotha-lanti

Julkiset sivut ja sisäänkirjautuminen

Kirjautumatta järjestelmästä on nähtävissä julkiset tiedot ja sisäänkirjautumissivu, johon päästään klikkaamalla oikean yläkulman linkkiä.

Sisäänkirjautumissivu

Sivulla kysytään käyttäjätunnusta (sähköpostiosoite) ja salasanaa.

Itsepalvelukäyttöliittymä

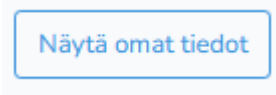
Itsepalvelukäyttöliittymä on käytettävissä kaikille käyttäjille, joilla on käyttäjätunnus ja salasana. Käytettävissä ovat seuraavat toiminnot:

- Omien tietojen tarkastelu ja korjaukset, ICS Alias – tiedon syöttö
- Omien tuomarointien hallinnointi
- Kilpailujen vastuuhenkilöt voivat hyväksyä tuomarointeja
- Sähköinen peruskurssihakemus
- Sähköinen kilpailuhakemus
- Kilpailuihin ilmoittautuminen, joukkueiden ilmoittaminen, ryhmäjako
- Kilpailujen tulosten lähettäminen
- Sähköinen ratamestarin raportti
- Peruskurssilaisten syöttäminen ja hyväksyminen turvallisiksi
- TA-listan selailu

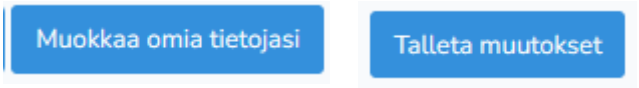
Graafiset elementit

Tähän liittyvät muutostyöt ovat vielä kesken. Jotkin ohjelmiston osat toimivat vielä eri lailla.

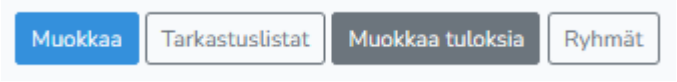
Tietojen tarkasteluun liittyvät nappulat on piirretty ääriviivoilla:



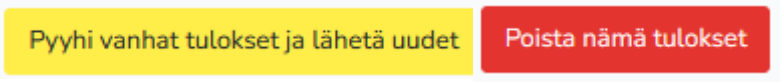
Tietojen muuttamiseen liittyvät nappulat on piirretty täytettyinä:



Sinisellä värillä kuvataan oletustoiminnallisuutta, ja harmaalla värillä liittyvää toiminnallisuutta:



Keltaisella ja punaisella värillä varoitetaan, esimerkiksi jos toiminto poistaa tietoja pysyvästi:



Valikot

Käyttöliittymään mennään valitsemalla pudotusvalikosta kohta "Itsepalvelu", tai vaihtoehtoisesti kohdasta "Päävalikko".

Hakukenttien toiminta

Listauksista voidaan tehdä hakuja syöttämällä lomakkeen yläreunassa oleviin kenttiin halutut hakuehdot tai valitsemalla niitä listalta. Tyhjennä - napilla koko listauksen voi palauttaa oletustilaan (sivunumero, hakuehdot).

Päivämäärät

Päivämäärät voi syöttää seuraavissa muodoissa: VVVV-K-P, P.K.VVVV.

Kilpailut

Peliakseen syötetyt kilpailut, jotka ovat tilassa "Alustava" tai "Hyväksytty", näkyvät julkisessa Google-kalenterissa "Pelias competitions". Muut tapahtumat kirjataan kalenteriin "Pelias others".

Kalentereiden tarkemmat tiedot on julkaistu jaoston palstalla.

Tuomaroinnit

Tuomarointien syötössä kirjataan joko valmiiksi syötettyjä kilpailuja (klikkaamalla roolin mukaista linkkiä) tai tasojen I-V kilpailujen lukumääriä, ei pisteitä.

Toimitsijapisteet, jotka tulevat muusta kuin listatuissa tapahtumissa toimimisesta, kirjataan sopivan tason kilpailuiksi. Esimerkiksi peruskurssia vetävä tuomari kirjaa ko. suorituksesta yhden tason III kilpailun. Peruskurssit kannattaa kuitenkin syöttää Peliakseen jotta ne saadaan kilpailukalenteriin.

Kun tuomaroinnit on syötetty, ne voi hyväksyä joko kilpailunjohtaja, ratamestari, tulospalveluvastaava tai jaosto.

Hyväksyttyjä tuomarointeja ei enää itse pysty muuttamaan, siihen tarvitaan jaoston apua.

Vuodesta 2004 vuoden 2015 loppuun saakka tehdyt tuomaroinnit on kirjattu järjestelmään tason I kilpailuina, koska NROIn aineistossa on säilytetty ainoastaan vuosittaiset tuomaripisteet. Vuosien 2004 ja 2005 tuomaroinnit on yhdistetty vuodelle 2005.

Normaalisti lukumäärinä ilmoitetut tuomaroinnit hyväksytään vuosittain.

Ratamestariharjoittelu

NROI voi syöttää kilpailun toimihenkilön ratamestariharjoittelijaksi. Tämä valinta ei ole käytettävissä muilla käyttäjillä.

Sähköiset hakemukset

Järjestelmään voidaan itsepalveluna tehdä sähköinen kilpailuhakemus ja sähköinen peruskurssihakemus.

Kilpailua syötettäessä määritellään sille kilpailunjohtaja, ratamestari ja tulospalveluvastaava. Nämä pystyvät syöttäjän lisäksi hyväksymään tuomarointeja ja muuttamaan kilpailun tietoja.

Kilpailu on oletusarvoisesti julkinen. Jos kohtaan "Julkinen?" merkitään "Ei", kilpailu ei näy julkisessa kilpailukalenterissa (kutsukilpailut ym).

Kilpailu ja peruskurssi menevät syötettäessä tilaan "Alustava". Jaoston hyväksynnän jälkeen tilaksi tulee normaalitapauksessa "Hyväksytty". Tason I kilpailut hyväksytään automaattisesti.

Oletusarvoisesti kaikki divisioonat ja sarjat tulevat mukaan. Jos tästä halutaan poiketa, on muistettava poistaa tarpeettomat.

Peruskurssi

Peruskurssissa vastaavat henkilöt ovat kurssin vastuuhenkilö ja ampumakokeen vastaanottaja. Peruskurssilla tulee arvioida kurssilaisten määrä. Vastuuhenkilöt syöttävät kurssilaiset kurssin kestäessä ja hyväksyvät heidät turvallisiksi kun kurssi on suoritettu. Jos peruskurssilainen ei läpäise kurssia, hänen tietonsa poistetaan järjestelmästä.

Kurssilaiset voi syöttää kahdella tavalla:

- Yksi kerrallaan: Itsepalvelu > Omat tapahtumat > (peruskurssin nimi) > Muokkaa osanottajia > Rekisteröi uusi kurssilainen
- Moodlesta otetulla tiedostolla: Itsepalvelu > Omat tapahtumat > (peruskurssin nimi) > Muokkaa osanottajia > Kopioi kurssilaiset Moodlesta

ja hyväksytään turvallisiksi (tai poistetaan järjestelmästä) kohdasta
Itsepalvelu > Omat tapahtumat > (peruskurssin nimi)

Peruskurssin kokeen tulokset voidaan syöttää myös PractiScoresta, jolloin kokelaat kirjataan automaattisesti turvallisiksi kun koe on läpäisty. Tarkemmin alla kohdassa ”Esimerkki – peruskurssi”.

Kun kurssilainen on kirjattu turvalliseksi, hän ilmestyy ajantasaiselle TA-listalle.

Peruskurssin vastuuhenkilöt voivat päivittää kurssilaistensa tilaa jatkossa niin monta kertaa kuin on tarpeen. Esimerkiksi:

- Mikäli kurssilaiselle kirjataan vahingossa väärä status, tämä voidaan muuttaa.
- Mikäli kurssilainen kirjataan vahingossa turvalliseksi, hänet voidaan palauttaa takaisin ”Kurssilla” – tilaan ao nappulasta.
- Mikäli kurssilainen myöhemmin suorittaa vaativamman ampumakokeen, hänet voidaan päivittää vastaavasti.

Esimerkki – peruskurssi

Ilmoittautumiset

Kirjaa kurssilaiset Peliakseen joko Moodlesta tai käsin.

Tuloslaskenta PS:llä

Tulosten lähettämistä varten tarvitaan yksi PS-laite (master), jossa on Google Drive asennettuna ja PractiScore suostuu tallettamaan export – tiedoston Google Driveen. Tämä onnistuu ainakin Androidissa.

Tee Google Driveen erillinen kansio tietojen lähetystä varten. Anna kyseiseen kansioon kaikki oikeudet käyttäjälle pelias-production@pelias-1584609563123.iam.gserviceaccount.com . *Tähän kansioon ei pidä tallettaa mitään sellaista, mihin Pelias ylläpito ei saisi päästä käsiksi.*

Luo asemat. Asemia pitää peruskurssin kokeessa olla täsmälleen 9.

Välitulokset Peliaksessa

Tuloksia lähetettäessä:

- Peruskurssin täytyy olla hyväksyttynä Peliaksessa
- PractiScoreen merkityn kilpailun nimen täytyy täsmätä Peliakseen syötetyn peruskurssin nimen alkuosan kanssa
- Peliaksessa on peruskurssin kohdalla oltava seuraavat asetukset päällä:
  - Lataa tiedot Google Drivestä: Kyllä
  - Tiedoston omistaja Google Drivessä: Käytetyn Google Driven omistajan sähköpostiosoite
- Jotta Pelias huomioisi kokelaan tuloksen:
  - PractiScoreen merkityn kilpailijan etu- ja sukunimen täytyy täsmätä Peliaksen kanssa.
  - Kokelaan täytyy olla Peliaksessa tilassa ”Kurssilla” ja hänen täytyy olla kurssilla oppilaana ”PRO”.
- Hylättyjä ja ilman tulosta ampuvia ei lasketa mukaan.
- Kurssille syötetty laji määrittelee, millainen status läpäisseelle kokelaalle annetaan.
- Kun kokelaalla on tulos 9 asemalta ja vähintään 7 asemalla osumakerroin on 1,4 tai suurempi, hänet päivitetään välittömästi turvalliseksi.
- kun tulokset merkitään lopullisiksi, uusia tuloksia ei enää oteta vastaan.
- tulosten lähetykseen liittyvä loki on selattavissa itsepalveluosiossa.
  - näitä lokitietoja säilytetään viikko.

PractiScoresta Master laitteella (oikea alakulma) painetaan Export – Share – Google Drive – aiemmin tehty jakokansio. Tiedoston nimellä ei ole väliä, oletusarvo käy.

Pelias hakee tiedot Google Drivestä automaattisesti. Viivettä on noin minuutti siitä kun uusi tiedosto on talletettu Google Driveen.

Kisan aikana näkyy ampujien verify sekä stagetulokset. Tuloksiin ei ole linkkiä Peliaksen julkisella puolella, vaan se täytyy tiedottaa muuten. Linkki on näkyvissä peruskurssin tietojen kanssa samalla sivulla ja sieltä löytyy myös QR-koodi mobiililaitteita varten.

Tuloksia voi myös lähettää tapahtuman ”Muokkaa tuloksia” – sivun kautta. Lomakkeelta lähetetään PS export – tiedosto .PSC muodossa.

Omat kilpailut ja muut tapahtumat

Listauksessa näkyvät kaikki sellaiset kilpailut ja muut tapahtumat, joissa käyttäjä on itse vastuuhenkilönä. Tietoja voi tarvittaessa päivittää.

Hyväksytystä kilpailusta ei pysty itsepalveluna enää muuttamaan tasoa, lajia, tyyppiä, tilaa eikä luokittelukelpoisuutta, näiden muuttamiseen tarvitaan hyväksynnän jälkeen jaoston apua.

Ilmoittautumiset, joukkueet ja ryhmäjako

Jos kilpailunjärjestäjä haluaa, kilpailuun voidaan ottaa ilmoittautumisia. Kaikki ilmoittautumiset, ryhmät ja joukkueet ovat julkisia. Ilmoittautumisajalle voidaan asettaa alku ja loppu. Ilmoittautumiset menevät aluksi odotustilaan, jos kilpailussa on vapaita paikkoja. Tämän jälkeen ne menevät jonotuslistalle. Kilpailunjärjestäjän on hyväksyttävä ilmoittautumiset. Hyväksyttyä ilmoittautumista pystyy muuttamaan vain kilpailunjärjestäjä. Näille annetut aikarajat koskevat

itsepalvelua. Jos aikarajoja ei ole asetettu tai ollaan annetun välin ulkopuolella, vain kilpailunjärjestäjä voi muuttaa näitä.

Ilmoittautumistiedot voidaan hakea SSI:stä, mukaanlukien joukkueiden ilmoittautumiset. Peliakseen täytyy syöttää kilpailun ID-numero SSI:stä. Se on kilpailun SSI-URL:in viimeinen numero. SSI:ssä kilpailun tietojen tulee olla julkisia, muuten Pelias ei pääse niihin käsiksi. Ainoastaan hyväksytyt joukueet tulevat mukaan.

Ilmoittautuneet voidaan ladata CSV-tiedostona PractiScoreen siirrettäviksi.

Ilmoittautuneista voidaan muodostaa joukkueita, jos kilpailun järjestäjä näin haluaa. Joukkueiden ilmoittamiselle voidaan asettaa alku- ja loppuaika. Joukkueen perustaja ja kilpailunjärjestäjä voivat ottaa jäseniä joukkueeseen. Jos joukkueessa ei vielä ole jäseniä, joukkueen perustaja voi muokata sitä. Muuten joukkuetta pystyy muokkaamaan vain kilpailunjärjestäjä.

Mikäli joukkueessa on liikaa jäseniä tai joukkueessa on väärään divisioonaan tai sarjaan kuuluvia jäseniä, nämä jäsenet poistetaan joukkueesta. Pelias ei näissä tilanteissa erikseen varoita.

Ilmoittautuneet, jotka on hyväksytty kilpailuun, voivat valita ryhmän itsepalveluna jos kilpailun järjestäjä on näin halunnut. Ryhmän valinta voidaan niin ikään ajoittaa. Kun ryhmä on kerran valittu, sitä ei enää voi itsepalveluna muuttaa.

Kilpailun järjestäjä voi lähettää ilmoittautuneille sähköpostiviestejä. Jos henkilö on kieltänyt sähköpostien lähettämisen, nämä viestit eivät tule perille.

Ilmoittautumiset ja tulokset ovat erillisiä. Jos kilpailussa on tuloksia niin ilmoittautumistietoja ei enää voi ladata uudelleen. Tulosten lataus ja uudelleenlaskenta ei poista joukkueita – jos joukkueet halutaan jostain syystä poistaa niin sitä varten on erillinen nappi.

Miehityksen suunnittelu

Haluttaessa kilpailun miehittäminen voidaan suunnitella Peliaksessa. Miehitykseen kuuluvat tehtävät ja hotellihuoneet (majoitus). Miehityksen suunnittelu on käännettävä päälle kilpailun asetuksista.

Kilpailuun voidaan asemamäärän perusteella luoda asemat ja tehtävät automaatilla.

Tehtävää syötettäessä määritellään, montako henkilöä tehtävään tarvitaan. Miehityksen täyttymistä laskettaessa huomioidaan ainoastaan pääkisapäivät.

Jos tehtävään tarvittavat henkilöt on asetettu nollaksi, ei kyseisen tehtävän laskureita päivitetä.

Henkilölle voi asettaa useita eri tehtäviä, ja näille voi määritellä kestoajat.

Jotta hotellihuoneita voidaan syöttää, tarvitaan ensin hotelli (majoitusliike).

Hotellihuonetta syötettäessä määritellään, montako henkilöä kyseiseen hotellihuoneeseen mahtuu.

Jos hotellihuoneen kapasiteetti on asetettu nollaksi, siihen liittyviä laskureita ei päivitetä.

Muita laskureita pidetään automaattisesti ajan tasalla henkilöstösuunnitelmaan tehtyjen merkintöjen perusteella.

Miehitystä pääsevät suunnittelemaan kilpailun normaalien vastuuhenkilöiden lisäksi sellaiset, joille ko kilpailun henkilöstösuunnitelmassa on merkitty rooli MD, RM, aRM tai CSO.

Miehitykset voi suunnitella päivätasolla. Tehtävä- ja asemalistaukset voi ottaa myös päivittäin.

Miehityssuunnitelmat voi kaikki ottaa ulos XLSX – muodossa (Excel yms).

Tarkastuslistat

Kilpailun vastuuhenkilöille näkyy valinta ”Tarkastuslistat”. Tässä näytössä näkyvät ilmoittautumiset, tulokset ja ilmoitetut joukkueet. Suomalaisista kilpailijoista näytetään myös lisenssitieto.

Lajit, divisioonat ja sarjat PractiScoressa

Kun tietoja viedään PractiScoreen, joko lataamalla ilmoittautumiset tai muuntamalla SSI:stä otettu CVS-tiedosto, täytyy kaikkien relevanttien divisioonien ja sarjojen olla PractiScoressa jo valmiiksi, muuten voi tulla virhetilanteita kun divisioona tai sarja ei tunnistu PractiScoressa oikein.

Pelias käyttää tuloksia PractiScoresta haettaessa divisioonista oheisiin taulukoihin kirjattuja nimiä. Mikäli divisioonan nimi ei täsmää Peliaksen ja PractiScoren kesken, ei oikeaa divisioonaa löydy ja siirto epäonnistuu.

Kilpailun laji täytyy asettaa oikein, muuten divisioonat eivät löydy.

Divisioonat

Pistooli – Handgun

Open
Standard
Production
Production Optics
Revolver
Classic
Optics

Kivääri – Rifle

Semi Auto Open
Semi Auto Standard
Manual Action Contemporary
Manual Action Bolt

Haulikko – Shotgun

Open
Standard
Standard Manual
Modified

Pistoolikarbiini – Pistol Caliber Carbine

PCC Optics
PCC Iron

Pienoispistooli – .22LR Handgun

Open
Standard
Standard Optics
Classic

Pienoiskivääri – Mini Rifle

Mini Rifle Open
Mini Rifle Standard

Ilmapistooli – Action Air Handgun

Open
Standard
Production
Production Optics
Classic

Ilmapistoolikarbiini – Action Air Pistol Caliber Carbine

PCC Optics
PCC Iron

Ilmakivääri – Action Air Rifle

Semi Auto Open
Semi Auto Standard

Sarjat

(ei sarjaa - ”Yleiskilpailu”)
Lady
Grand Junior
Lady Grand Junior
Super Junior
Lady Super Junior
Junior
Lady Junior
Senior
Super Senior
Grand Senior
Lady Senior

Kilpailun perustaminen

Ensimmäisessä esimerkissä ilmoittautuminen on Peliaksessa, tulokset lasketaan PractiScorella (PS), haetaan Google Driven avulla ja julkaistaan Peliaksessa.

Toisessa esimerkkitapauksessa ilmoittautuminen on shootnscoreit.com:ssa (SSI), ilmoittautumistiedot haetaan ensin Peliakseen ja viedään sieltä PS:ään, tulokset lasketaan PS:llä, lähetetään ”Muokkaa tuloksia” - lomakkeelta ja julkaistaan Peliaksessa.

Kolmannessa esimerkkitapauksessa ilmoittautuminen on SSI:ssä, ilmoittautumistiedot otetaan SSI:stä CSV-tiedostona, muunnetaan PS:lle sopiviksi, tulokset lasketaan PS:llä, haetaan Google Driven avulla ja julkaistaan Peliaksessa.

Ensimmäinen esimerkki – Pelias+PS+Pelias (Google Drive)

Ilmoittautumiset Peliaksessa

Aseta Pelias ottamaan vastaan ilmoittautumiset. Ota ilmoittautumiset PS:een Peliaksesta CSV-tiedostona, syötä tämä tiedosto PS:een.

Lisenssit voi tarkastaa tarkastuslistalta.

Mikäli kilpailuun otetaan ulkomaalaisia, heidän tulee omatoimisesti rekisteröityä Peliakseen. Ulkomaalaisen henkilön käyttöoikeudet on rajoitettu kilpailuilmoittautumisiin.

Joukkueet ja ryhmät tehdään Peliaksessa. Ne menevät automaattisesti PS:ään.

Tuloslaskenta PS:llä

Tulosten lähettämistä varten tarvitaan yksi PS-laite (master), jossa on Google Drive asennettuna ja PractiScore suostuu tallettamaan export – tiedoston Google Driveen. Tämä onnistuu ainakin Androidissa.

Tee Google Driveen erillinen kansio tietojen lähetystä varten. Anna kyseiseen kansioon kaikki oikeudet käyttäjälle pelias-production@pelias-1584609563123.iam.gserviceaccount.com . *Tähän kansioon ei pidä tallettaa mitään sellaista, mihin Pelias ylläpito ei saisi päästä käsiksi. Pelias poistaa automaattisesti yli 90 päivää vanhat tiedostot.*

Luo asemat. Aseta squadikierto asemille.

Lataa (import) ampujat edellisessä kohdassa tehdystä tiedostosta.

Tulosten julkaisu Peliaksessa

Tuloksia lähetettäessä:

- kilpailun täytyy olla hyväksyttynä Peliaksessa
- tason pitää olla sama PractiScoressa ja Peliaksessa
- PractiScoreen merkityn kilpailun nimen täytyy täsmätä Peliakseen syötetyn kilpailun nimen alkuosan kanssa
- Kilpailijan PractiScoressa olevan nimen täytyy vastata Peliaksessa olevaan nimeen.
- Kilpailijan aluekoodin (3 kirjainta) on oltava IPSC:n www-sivulla olevalla listalla.
- Peliaksessa on kilpailun kohdalla oltava seuraavat asetukset päällä:
  - Lataa tiedot Google Drivestä: Kyllä

    - Tiedoston omistaja Google Drivessä: Käytetyn Google Driven omistajan sähköpostiosoite
- kun kilpailun tuloksia lähetetään, tulokset eivät saa olla merkitty lopullisiksi
- kun tulokset merkitään lopullisiksi, tulevat kilpailun kaikki tulokset näkyviin Peliakseen. Ennen tätä näytetään ainoastaan alustavat asematulokset.
- tulosten lähetykseen liittyvä loki on selattavissa itsepalveluosiossa.
    - näitä lokitietoja säilytetään viikko.
- Pelias ei lataa yli 30 päivää vanhoja tiedostoja, ja se poistaa automaattisesti 90 päivää vanhemmat tiedostot jakokansiosta.

PractiScoresta Master laitteella (oikea alakulma) painetaan Export – Share – Google Drive – aiemmin tehty jakokansio. Tiedoston nimellä ei ole väliä, oletusarvo käy.

Pelias hakee tiedot Google Drivestä automaattisesti. Viivettä on noin kolme minuuttia siitä kun uusi tiedosto on talletettu Google Driveen.

Kisan aikana näkyy ampujien verify sekä stagetulokset (9.8.2/9.8.5).

Kun kisa valmis ja palkinnot jaettu, kirjaudutaan Peliakseen ja julkaistaan lopulliset tulokset.

Toinen esimerkki – SSI+Pelias+PS+Pelias (”Muokkaa tuloksia”-lomake)

Ilmoittautumiset SSI:stä

Aseta Pelias ottamaan vastaan ilmoittautumiset. Lataa ilmoittautumiset SSI:stä Peliakseen kohdasta Ilmoittautumiset.

Ota ilmoittautumiset PS:een Peliaksesta CSV-tiedostona, syötä tämä tiedosto PS:een.

Lisenssit voi tarkastaa tarkastuslistalta.

Joukkueet ja ryhmät menevät automaattisesti PS:ään.

Tuloslaskenta PS:llä

Tulosten lähettämistä varten tarvitaan yksi PS-laite (master).

Luo asemat. Aseta squadikierto asemille. Tee PS:ään puuttuvat divisioonat ja sarjat.

Lataa (import) ampujat edellisessä kohdassa tehdystä tiedostosta.

Tulosten julkaisu Peliaksessa

PractiScoresta Master laitteella (oikea alakulma) painetaan Export ja talletetaan tiedosto sellaiseen paikkaan, että se voidaan ladata www-lomakkeelle.

Export – tiedosto ladataan ”Muokkaa tuloksia” – lomakkeen kautta.

Kisan aikana näkyy ampujien verify sekä stagetulokset (9.8.2/9.8.5).

Kun kisa valmis ja palkinnot jaettu, kirjaudutaan Peliakseen ja julkaistaan lopulliset tulokset.

Kolmas esimerkki – SSI+CSV+PS+Pelias (Google Drive)

Ilmoittautumiset SSI:stä

Aseta SSI:n kieleksi englanti.

Ota kilpailijoiden tiedot tiedostoon: Organizer > Reports & scoresheets > Verification, Result and Competitor Reports > Report *competitor list (sorted on number)* as *comma separated values file (.csv)* then *download*.

Lataa tämä tiedosto kääntötyökaluun osoitteessa

https://pelias.ipscfin.org/member_ssi2ps

Josta syntyy PS:ään vietävä tiedosto. Työkalu varoittaa keltaisella pohjalla, jos tiedoissa on epäselvyyksiä. Nämä pitää kaikki käydä läpi ja tarvittaessa selvittää syy. Jos virheitä jää, ne tulevat sitten vastaan viimeistään kilpailutuloksia lähetettäessä. PS:ään vietävässä tiedostossa on myös sarake, josta käy ilmi onko henkilöllä lisenssi vai ei.

Joukkueet täytyy syöttää käsin, koska niistä ei tule tietoa SSI:n tekemään CVS-tiedostoon.

Tuloslaskenta PS:llä

Tulosten lähettämistä varten tarvitaan yksi PS-laite (master), jossa on Google Drive asennettuna ja PractiScore suostuu tallettamaan export – tiedoston Google Driveen. Tämä onnistuu ainakin Androidissa.

Tee Google Driveen erillinen kansio tietojen lähetystä varten. Anna kyseiseen kansioon kaikki oikeudet käyttäjälle pelias-production@pelias-1584609563123.iam.gserviceaccount.com . *Tähän kansioon ei pidä tallettaa mitään sellaista, mihin Pelias ylläpito ei saisi päästä käsiksi. Pelias poistaa automaattisesti yli 90 päivää vanhat tiedostot.*

Luo asemat. Aseta squadikierto asemille. Tee PS:ään puuttuvat divisioonat ja sarjat.

Lataa (import) ampujat edellisessä kohdassa tehdystä tiedostosta.

Tulosten julkaisu Peliaksessa

Tuloksia lähetettäessä täytyy aiemmin lueteltujen ehtojen täyttyä.

PractiScoresta Master laitteella (oikea alakulma) painetaan Export – Share – Google Drive – aiemmin tehty jakokansio. Tiedoston nimellä ei ole väliä, oletusarvo käy.

Pelias hakee tiedot Google Drivestä automaattisesti. Viivettä on noin kolme minuuttia siitä kun uusi tiedosto on talletettu Google Driveen.

Kisan aikana näkyy ampujien verify sekä stagetulokset (9.8.2/9.8.5).

Kun kisa valmis ja palkinnot jaettu, kirjaudutaan Peliakseen ja julkaistaan lopulliset tulokset.

Kilpailutulosten lähettäminen

Kilpailutulokset lähetetään itsepalveluna.

Tuloksia voi ladata suoraan SSI:stä ja PS:stä, ilman että niitä viedään välillä WinMSS – formaattiin.

1.1.2019 alkaen talletetaan myös ulkomaisten kilpailijoiden tulokset ja kotimaisten kilpailijoiden seuratieto.

Tulosten tarkastaminen lähettämisen jälkeen

Palaute on värikoodattu: Jos tarkastus tuottaa keltaista tai punaista, täytyy selvittää mistä nämä johtuvat. Kun tulokset on lähetetty, ne jäävät odottamaan kilpailunjärjestäjän hyväksyntää.

Kun tulokset on lähetetty, tulee lähettäjän tarkastaa että ne ovat yhtenevät sekä lähdejärjestelmässä että Peliaksessa. Tyypillinen virhe on (kilpailjan ilmoittama) virheellinen ID-numero, jolloin tulokset osuvat väärälle henkilölle. Mikäli tuloksissa on lähdejärjestelmän ja Peliaksen välillä mitään eroja, täytyy syy selvittää ja olla tarvittaessa yhteydessä ylläpitoon.

Tulosten lähettäminen Google Driven kautta

Katso esimerkit ylempänä. ”Tulosten julkaisu Peliaksessa”. Tarkasta PeliasUploader lokista, että tulokset ovat latautuneet kunnolla.

Tulosten lähettäminen tiedostoina

Tulokset lähetetään .CAB-muodossa. Koko WinMSS.cab – tiedosto lähetetään sellaisenaan.

Tulokset kohdistetaan rankingiin ID-numeron tai järjestelmään talletetun ICS Alias – tiedon sekä maan (Region) perusteella.

Mikäli kilpailun tulokset pidetään WinMSS:ssä, jossa on ohjeiden mukaisesti käytetty tuoretta jaoston masteria (WinMSS asennuksen poisto, WinMSS uudelleenasennus ja masterin lataus), asia on automaattisesti kunnossa.

Mikäli kilpailun tuloksia pidetään muulla tavalla (esim. PractiScore tai SSI), on syytä hoitaa seuraavat kuntoon, muuten tulokset menevät joko väärälle ampujalle tai bittien taivaaseen:

1. Kilpailijoiden oikea ID-numero (tai Peliakseen ilmoitettu ICS Alias) tulee talletetuksi "IPSC Alias tai ICS Alias" – kenttään.
2. Kilpailijoiden maa (Region) tulee olla oikein. Suomi ei ole Kanada.
3. Epäselvissä tilanteissa tulee kokeilla tietojen lataamista WinMSS:ään. Jos ei tämä kunnolla onnistu tai tulokset näyttävät erikoisilta niin sama on odotettavissa Peliaksessa.

Tulosten hakeminen shootnscoreit.com:sta (SSI)

Jos tulokset halutaan ladata SSI:stä, täytyy kilpailun tietoihin tallettaa SSI ID – tieto. Tämä on näkyvillä mm. SSI:n URLeissa.

Kilpailjoilla täytyy olla talletettuna oma ID-numeronsa SSI:n License- tai ICS Alias-kenttään, taikka sitten oma IPSC:ltä saatu ICS Alias talletettuna ao. kenttään (Jälkimmäisessä tapauksessa ICS Alias on ilmoitettava Peliakseen).

Region – tieto pitää olla kilpailijoilla oikein.

Jos ei suomalaista kilpailijaa muuten löydy tietokannasta (puuttuva ID tms), yritetään viimeisenä keinona hakea kilpailijaa nimellä. Mikäli löytyy täsmälleen yksi hakuun sopiva, kohdistetaan tulokset hänelle.

Tulokset voi hakea SSI:stä jo ilmoittautumisvaiheessa. Tällöin kaikkien kilpailijoiden tuloksena näkyy 0. Kilpailun tarkastuslistalla näkyy kilpailijoiden lisenssitieto.

Joukkuetulokset

Jos joukkueet on haettu SSI:stä, joukkueiden sarjat tulevat automaattisesti mukaan. Jos joukkueet on syötetty PractiScoreen, ei joukkueen sarjatieto välity automaattisesti. Tällöin joukkueen nimen loppuun voi lisätä tiedon joukkueen sarjasta, esimerkiksi ”SSG Open Senior”. Sarjan voi ilmoittaa joko sarjan virallisella nimellä (esim. ”Senior”) tai käyttämällä lyhennettä L, J, S, SS, SJ, GS tai LS.

Sähköinen ratamestarin raportti

Ratamestarin raportti jätetään sähköisesti. Jaoston kilpailuvastaava hyväksyy raportit.

Ranking-lista

Kilpailijan luokituksen ja rankingin seuranta

Suomessa on oma luokitus, ranking – järjestelmä. Eräillä muilla mailla on omat luokitusjärjestelmät.

Kilpailijan luokituksen nostaminen

Uusi ampuja aloittaa ilman luokitusta.

Mikäli ensimmäisessä luokittelukilpailussa hän ampuu pistetuloksen, sen jälkeen ampuja on luokassa D.

Luokitusta voidaan korottaa vain yhden luokan kerrallaan.

D-luokasta nouseminen C-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu vähintään 2 luokittelukilpailua.

Jos ammuttu alle 5 luokittelukilpailua: Luokittelukilpailujen keskiarvo on vähintään 45%.

Jos ammuttu 5 tai enemmän luokittelukilpailuja: 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on vähintään 45%.

C-luokasta nouseminen B-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu vähintään 3 luokittelukilpailua.

Jos ammuttu alle 5 luokittelukilpailua: Luokittelukilpailujen keskiarvo on vähintään 60%.

Jos ammuttu 5 tai enemmän luokittelukilpailuja: 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on vähintään 60%.

B-luokasta nouseminen A-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu vähintään 4 luokittelukilpailua.

Jos ammuttu alle 5 luokittelukilpailua: Luokittelukilpailujen keskiarvo on vähintään 75%.

Jos ammuttu 5 tai enemmän luokittelukilpailuja: 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on vähintään 75%.

A-luokasta nouseminen M-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu vähintään 5 luokittelukilpailua.

5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on vähintään 90%.

Kilpailijan luokituksen pudottaminen

Luokituksen pudottaminen tapahtuu kuukauden viimeisenä päivänä.

Luokitusta voidaan pudottaa vain yhden luokan kerrallaan.

Kun kilpailija on 12 kuukautta ampumatta yhtään luokittelukilpailua, kilpailijan luokitus putoaa yhden luokan alaspäin.

M-luokasta pudotus A-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu alle 5 luokittelukilpailua tai 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on alle 90%.

A-luokasta pudotus B-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu alle 4 luokittelukilpailua tai 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on alle 75%.

B-luokasta pudotus C-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu alle 3 luokittelukilpailua tai 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on alle 60%.

C-luokasta pudotus D-luokkaan

24 kuukauden aikana ammuttu alle 2 luokittelukilpailua tai 5:stä viimeisestä 4 parhaan luokittelukilpailun keskiarvo on alle 45%.

D-luokasta pudotus

24 kuukauden aikana ei ammuttuja luokittelukilpailuja.

Luokituksen ylläpito

Practical – jaosto pitää kirjaa kilpailutuloksista ja pitää kilpailijoiden luokittelun ajantasalla kilpailunjärjestäjältä saamiensa lopputulosten perusteella.

Ulkomaisia kilpailuja ei huomioida luokituksessa.

Luokituslista tarkistetaan aina kuun viimeisenä päivänä.

Luokituslistalle pääsemiseksi on kilpailijan ammuttava vähintään 2 luokittelukilpailua 24 kuukauden aikana.

Luokituslistan järjestyksen ratkaisee kilpailijan luokitteluprosentti.

Poikkeukset

Practical – jaosto voi erityisen painavista syistä määrätä kilpailijan luokituksen sääntöjen määräyksistä poiketen.

Maajoukkuepisteet

Maajoukkuepisteet lasketaan kuukausittain, laskemalla yhteen seuraavat:

- Viimeisin SM-kisa. Sijoituksista 1-20 tulee 40-2 pistettä.
- Kaksi parasta tason II tai III kisaa vuoden ajalta. Sijoituksista 1-20 tulee 20-1 pistettä. SM-kisaa ei lasketa tähän.
- Ranking-lista. Sijoituksista 1-20 tulee 20-1 pistettä.

Henkilötiedot

ID-numero, Sportti-ID

ID-numero on 1.1.2022 alkaen kuusinumeroinen. Viimeinen numero on tarkastusmerkki, joka lasketaan kuten pankkiviitteessä. ID-numerolla hakiessa hakukenttä tunnistaa automaattisesti, haetaanko:

- ”vanhalla” ID-numerolla (1-4 numeroa),
- ”uudella” ID-numerolla (6 numeroa) tai
- Sportti-ID:llä (8 numeroa).

Sportti-ID:tä talletettaessa tarkastetaan Suomisportista, että henkilön suku- ja etunimi täsmäävät Peliaksen ja Suomisportin kesken. Mikäli näin ei ole, tai tarkastus muusta syystä epäonnistuu, ei sportti-ID:n tallettaminen onnistu. Tällöin on oltava yhteydessä ylläpitoon.

Lisenssitietojen haku perustuu Sportti-ID:hen. Jos sitä ei ole tiedossa, emme saa lisenssitietojakaan.

Sähköpostiosoite

Sähköpostiosoite toimii käyttäjätunnuksena. Salasanan voi asettaa uudelleen sähköpostia hyväksikäyttäen.

Emme suosittele Microsoftin sähköpostipalveluiden (O365, Hotmail, MSN, jne) käyttöä. Niiden kanssa näyttää olevan jatkuvasti ongelmia (Peliaksesta tulevia posteja jätetään toimittamatta, merkitään roskapostiksi tai hylätään).

Esimerkiksi Gmail toimii huomattavasti paremmin.

Joka tapauksessa, mikäli sähköposti Peliaksesta ei saavu silloin kun pitäisi, tarkasta ensin roskapostikansio.

Omien tietojen päivitys, salasanan vaihto

Kirjautunut käyttäjä voi päivittää tietojaan tai vaihtaa salasanansa valitsemalla oikean yläkulman valikosta kohdan "Omat tiedot" ja sieltä "Muokkaa tietoja".

Unohtunut salasana

Mikäli salasana on unohtunut, sen voi asettaa uuteen sähköpostia hyväksikäyttäen. Tällöin käyttäjällä tulee olla pääsy Peliakseen ilmoitettuun sähköpostiosoitteeseen lähetettyihin viesteihin.

Unohtuneen salasanan vaihtoa pyydettäessä täytyy syöttää sähköpostiosoite. Järjestelmä lähettää käyttäjälle sähköpostiviestin, jossa olevaa linkkiä klikkaamalla käyttäjä voi asettaa itselleen uuden salasanan.

ICS Alias

Mikäli käyttäjällä on IPSC:ltä saatu ICS Alias, on sen ilmoittaminen mahdollista. Tarkastuksen jälkeen ilmoitettu tieto lisätään käyttäjän tietoihin. Tarkastus tehdään syöttämällä Peliakseen talletetut henkilötiedot (nimi ja syntymäaika) IPSC:n hakulomakkeelle:

https://ipscresults.org

Mikäli haku tuottaa oikean ICS Aliaksen, hyväksytään se ja talletetaan Peliakseen. Muussa tapauksessa ko alias hylätään Peliaksesta.

Seuratieto

Mikäli henkilön seura vaihtuu, tästä pitää ilmoittaa järjestelmän ylläpitäjälle tai jaostolle. Omatoiminen seuran vaihtaminen ei ole mahdollista.

Lisenssit

Pelias lataa lisenssitiedot KITIstä viikottain. Lisäksi tietoja ladataan kun omia tietoja katsellaan ja kilpailun lisenssitietoja tarkastettaessa. Nämä ovat siis aina ajan tasalla. Lisenssitiedot haetaan Sportti-ID:n perusteella – jos Sportti-ID ei ole tiedossa, ei lisenssitietoja saada.

Lisenssitiedot näkyvät omissa tiedoissa ja TA-listalla.

Kilpailun järjestäjä näkee lisenssitietot lisäksi kahdella tavalla: Muunnettaessa tiedostoa SSI:stä PS:lle, mukaan tulee sarake "Lisenssi" jossa suomalaisten kilpailijoiden kohdalla teksti "Kyllä" tai "Ei". Mikäli kilpailijoiden tiedot on ladattu Peliakseen, näkee kilpailun järjestäjä tarkastuslistalla saman tiedon.

Mikäli kilpailijan lisenssitieto on "Kyllä", ei lisenssiä tarvitse tarkastaa. Mikäli ko tieto on "Ei", on lisenssi tarkastettava.

Lisenssitöntä kilpailija ei saa päästää ampumaan.

Ohjeet ja muut tiedot

Tämän valikon alla on käyttöohjeita ja sekalaisia tietoja (kuten maajoukkuepisteet ja ranking-arkisto).

Ladattavat tiedostot ja ajantasainen TA-lista

Käytettävissä on ajantasainen TA-lista, josta voi hakea ID:llä, nimellä tai seuran mukaan.

Ladattavissa on TA-lista (PDF) ja WinMSS master, jotka tehdään päivittäin aamuyöllä sekä ranking-lista (PDF), joka tehdään kuukausittain.

Sähköpostimuistutukset

Mikäli jossakin tapahtumassa on hyväksymättömiä tuomarointeja, lähetetään kaikille ko tapahtuman vastuuhenkilöille viikottain sähköpostimuistutus. Myös uusista jäsenistä, hyväksytyistä tapahtumista, tuloksista ja raporteista lähetetään ilmoitus. Muistutukset tulevat osoitteesta pelias@ipscfin.org.

Sähköpostitse tulevat ilmoitukset voi halutessaan kieltää. Tähän on linkki jokaisen viestin lopussa ja käyttäjän omissa tiedoissa.

Hallinnollinen käyttöliittymä

Mikäli käyttäjä on erikseen valtuutettu, on lisäksi käytettävissä hallinnollinen käyttöliittymä, jossa on enemmän toimintoja.