

Sisällys

1. Halukkuus järjestää kilpailu	3
2. Kilpailun budjetti	3
3. Kilpailuorganisaatiossa tarvittavat ihmiset	3
Kilpailunjohtaja (Match Director / MD)	3
Ratamestari (Range Master / RM)	4
Huoltopäällikkö (Quarter master / QM)	4
Tulostenlaskija (Stats Officer / SO)	4
Pääratatuomari (Chief Range Officer / CRO)	4
Ratatuomari (Range Officer / RO)	4
Kirjuri	4
Paikkaaja	4
Minimi suositusmäärä osuudelle	5
4. Kilpailuun sopiva rata-alue	5
5. Kilpailun suunnittelu	5
Level 1	6
Level 2	6
Level 3	6
Level 4-5	6
6. Kilpailuosuudet, COF (course of fire)	6
7. Kirjallinen ampumaosuuden kuvaus (Stage Briefing)	7
8. Kilpailun rakentaminen	7
9. Kilpailupäivämäärä	7
10. Muut asiat	8
11. Kilpailutarvikkeet	8
Puutavara	8
Työkaluja ja tarvikkeita	8
12. Maalilaitteet	8
IPSC Pahvitaulut	8
Taulujen suojaus sateen varalta	8
Kilpailussa käytettävät metallimaalit	8
13. Paikkamateriaalit ja tarvikkeet	9
Maalit	9
Muita tarvittavia tarvikkeita	9
14. Kilpailujärjestelyt	9

Ruokahuolto henkilökunnalle ja ampujille	9
Tuloslaskenta	9
Kaatuviien metallitaulujen kalibrointiase.....	9
Power Factorin tarkastaminen	9
Palkinnot	10
Presidentin mitalit	10
SM-mitalit.....	10
SM-merkit	10
15.Kilpailuohjelma	10
16.Kilpailukutsu ja - hakemus	10
17.Kilpailuun ilmoittautuminen	11
18.Kilpailijat	11
Kiintiö kärkiampujille.....	11
Ulkomaalaiset ampujat.....	11
Muut kilpailijat.....	11
19.Ampujien jako ryhmiin (squad)	12
20.Kilpailun aikataulu	12
21.Muut huomioitavat asiat.....	12
22.Ilmoittautuminen kilpailupaikalla.....	12
23.Ase ja varustetarkastus	13
24.Toimitsijabriiffi.....	13
25.Esikilpailu	13
26.Ratatuomarien varustus osuuksilla.....	13
27.Kilpailupuhuttelu	13
28.Pääkilpailu	14
Kilpailijan hylkääminen	14
Kilpailijan mielestä tulos ei ole sellainen, kuin hän ampui	14
Ratalaitevauriot	14
Aikataulu	14
Kahvila / ruokailupalvelut	14
Tuloslaskenta	14
Tulosten toimittaminen jaostolle ja L3 kisoissa myös IPSC:lle.....	14
Palkintojenjako	15
Osuuksien purkaminen ja ampumapaikkojen siistiminen	15
Tiedottaminen.....	15

1. Halukkuus järjestää kilpailu

Halu järjestää kilpailu voi lähteä monesta syystä. 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.

2. Kilpailun budjetti

Kulupuolella ovat

- Mahdollinen ratavuokra
- Puutavara
- Taulut
- Paikkamateriaali (teipit)
- Maalit
- Toimitsijoiden majoitus ja ruokailu (ja RM:n matkakorvaus)
- Mahdolliset painokulut
- Palkinnot ja kaiverrukset
- Kahvion tuotteet
- SM-kilpailuista SAL perii hallinnointimaksun, joka on vuodelle 2021 100 € / kilpailu
- Muista kilpailuista (Level II alkaen) peritään vastaavasti 50 € / kilpailu
- Lisäksi peritään 5 € / maksava kilpailija
- IPSC perii L3 kisoista maksun, jonka SAL maksaa

Tulopuolella ovat

- Osallistumismaksut, SM-kilpailun enimmäismaksu on 100 €
- Kahviosta jäävät tulot
- Sponsorien anti palkintoihin

3. Kilpailuorganisaatiossa tarvittavat ihmiset

Kaikilla kilpailun järjestelyyn osallistuvilla on oma tärkeä tehtävä. Mitä paremmin organisaatio toimii ja ihmiset tietävät tehtävänsä, sitä parempi on lopputulos. Toimihenkilöiden tehtävät on määritelty IPSC:n julkaisemassa sääntökirjassa kohdassa 7.1, tässä on vain lyhyt esittely.

Kilpailunjohtaja (Match Director / MD)

- Kilpailun yleisjohtaja
- Rata-alueen rakenteiden hallinnointi
- Kilpailijoiden jako ryhmiin
- Aikataulut
- Tukihenkilöiden esimies
- Toimihenkilöiden koordinointi
- Pitää huolen, että palvelut toimivat

Ratamestari (Range Master / RM)

- Vastaa kaikista ihmisistä ja heidän turvallisuudestaan rata-alueella
- Huolehtii, että radalla toimitaan sääntöjen mukaisesti
- Toimii kaikkien radalla työskentelevien esimiehenä
- Toimii yhteistyössä kilpailunjohtajan kanssa
- Kaikki hylkäykset ja vetoomukset tulee toimittaa ratamestarille

Huoltopäällikkö (Quarter master / QM)

Jakelee, korjaa ja huoltaa ratalaitteet (taulut, paikkatarrat, rakenteet, jne), ratatuomarien varusteet (timerit, paristot, nitojat, jne) ja vastaa toimitsijoiden huollosta.

Tulostenlaskija (Stats Officer / SO)

- Huolehtii tulosten syöttämisestä laskentaohjelmaan
- Jos löytää epätätymäisiä tulosaavakkeita, ilmoittaa siitä RM:lle
- Julkaisee tulokset, kun kilpailu on ohi
- Toimittaa tulokset Practical-Jaostolle ja L3 kisoissa myös IPSC:lle
- Tulostenlaskijan avuksi tarvitaan lähetti, joka kuljettaa tulosaavakkeet stageilta tulostoimistoon
- Käytettäessä sähköistä tulospalvelua SO vastaa laitteiden toimivuudesta ja synkronoinnista

Pääratatuomari (Chief Range Officer / CRO)

- Toimii alueellaan olevien ratatuomareiden esimiehenä
- Pitää huolen, että kaikki ampujat saavat reilun ja hyvän hengen mukaisen kohtelun
- Valvoo, että alueella noudatetaan IPSC:n sääntöjä (esim. tulkkauspäselvyydet)

Ratatuomari (Range Officer / RO)

- Antaa kilpailijoille ohjeistuksen, jonka mukaisesti ammunta tulee suorittaa
- Antaa ratakomennot
- Valvoo ampujan suoritusta
- Merkitsee suoritusajan ylös
- Tulkitsee osumat tauluissa
- Antaa rangaistukset virheellistä osumista tai menettelytavoista
- Auttaa ampujaa samaan parhaan mahdollisen suorituksen

Kirjuri

- Kirjaa ylös ratatuomarin tulkkaamat osumat ja virheet
- Pitää huolen, että suorituspaikalla on oikea ampuja
- Ottaa ampujan allekirjoituksen tulosaavakkeeseen tai sähköiseen laitteeseen

Paikkaaja

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

Minimi suositusmäärä osuudelle

- o yksi RO
- o yksi kirjuri
- o yksi paikkaajia

Lisäksi suosituksena on, että pitkillä stageilla olisi paikkaajia enemmän kuin yksi. Mikäli RO:ta on käytössä riittävästi, kannattaa myös kirjurilla olla RO-pätevyys. Edelleen, jos henkilökuntaa on tarpeeksi, käyttää kahta RO:ta, jotka vuorottelevat. Näin saadaan uusia tuomareita oppimaan tuomarin työt kokeneemman valvonnassa.

Level III- kilpailuissa on joka stagella oltava NROI RO – pätevyyden omaava tuomari.

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

- o rakentavat osuudet
- o pitävät huolta kahvilatoiminnasta
- o ottavat vastaan kilpailijat

On tärkeää muistaa, että kyseessä on vapaaehtoistoiminta ja 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. Tuomareita on kohtuullisen helppoa saada muistakin seuroista, mikäli oman seuran tuomarit eivät riitä.

4. Kilpailuun sopiva rata-alue

Rata- alueen tulee olla toimintaan sopiva ja käyttöön hyväksyty. Esimerkiksi pistoolilla ampumaetäisyydet ovat yleensä yhdestä metristä 50 metriin, kun kiväärillä ammutaan aina 300 metriin saakka ja jopa pidemmälle.

On tärkeää muistaa ampumaradan rajoitukset esimerkiksi aukioloaikojen suhteen, myös muut radan käyttöön liittyvät ehdot tulee selvittää hyvissä ajoin ennen kilpailua.

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.

5. Kilpailun suunnittelu

Kilpailua suunniteltaessa tulee perehtyä ko. aselajin sääntökirjaan, ainakin lukuun 1 ja liitteisiin A1-A4.

Niissä määritellään IPSC vaatimustaso kilpailun tason (Level 1- 5) mukaisesti. Yleisellä tasolla voidaan todeta seuraavaa.

Level 1

L I kilpailu on seuran sisäinen kilpailu, josta ei tarvitse erikseen ilmoittaa jaokselle. Kilpailun johtaja (MD) ja ratamestari (RD) voivat olla yksi ja sama henkilö. Kilpailun vaatimustaso järjestelyiden suhteen on yleistä tasoa alempi, toiminnassa on kuitenkin huomioitava erityisesti turvallisuusmääräykset.

Level 2

L II kilpailu on kansallinen avoin kilpailu, joka pitää ilmoittaa jaokselle. Kilpailulle on oltava johtaja (MD) ja ratamestari (RM), suositellaan heidän olevan eri seuroista. Myös muilta osin kilpailun tulisi noudattaa IPSC sääntöjä, joitain poikkeuksia sallitaan esim. ampumaosuuksien lukumäärän ja - paikkojen suhteen. Esimerkiksi lähtöpaikka voi olla määrätystä kohtaa, kun se korkeamman tason kilpailuissa tulisi olla aina ampujan valittavissa.

Level 3

L III kilpailu on kansainvälinen avoin kilpailu, jota koskee tarkemmat määräykset. Kilpailu pitää ilmoittaa jaostolle ja IROA:lle, sekä tulisi asettaa myös IPSC kansainväliseen kalenteriin. Tämä tapahtuu, kun jaosto on ilmoittanut ehdotetun päivämäärän käyvän ko. kilpailupäiväksi. Tästä syystä LIII kilpailusta tulisi informoida jaostoa mahdollisimman aikaisin, SM kilpailusta vähintään noin puoli vuotta ennen kilpailua.

Ampumaosuuksien (staget) suunnittelussa tulee huomioida IPSC ohjeistukset, erityisesti osuuksien lukumäärän (minimi 12) ja maalitaulujen asettelun suhteen. IPSC lähettää ilmoittautumisen yhteydessä ohjeen, jossa on tarkemmin tietoa em. asioista. Myös staget tulee hyväksyttävä ennakoon ja niiden tulee olla ohjeistuksen mukaiset. Muilta osin on myös huomioitava mahdolliset ulkomaalaiset osallistujat, on hyvä esimerkiksi julkaista tietoa majoitusmahdollisuuksista ja muista osallistujia kiinnostavista asioista.

Level 4-5

L IV ja V kilpailut ovat maanosan mestaruus- ja maailmanmestaruustason kilpailuja. Ko. kilpailuiden suunnittelu, aikataulutus ja toteutus vaativat huomattavia ponnistuksia. Kaikki toiminta tapahtuu yhteistyössä kansainvälisen lajiliiton, SAL practical jaoksen ja järjestävien seurojen välillä. Toistaiseksi Suomessa ei ole ko. kilpailuja järjestetty.

6. Kilpailuosuudet, COF (course of fire)

Suunnitteluun löytyy sähköisiä apuvälineitä, esimerkiksi piirto-ohjelmia. Peruslähtökohta tulisi olla sellainen, että osuuden voi suorittaa mahdollisimman monella eri tavalla. Kilpailijan vastuulle jää valita oma suoritustapa, nopeus ja tarkkuus huomioiden.

Suunnittelussa kannattaa tukeutua henkilöihin, joilla on kilpailu- tai suunnittelukokemusta, kaikkien osuuksien ei tarvitse olla saman henkilön suunnittelemina.

Osuutta (COF course of fire) 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.

Kilpailujen osuuksien (esim. 12) tulisi olla suhteessa 3-2-1 (6 lyhyttä suoritusta - 4 keskipitkää - 1pitkää). Lisäksi lähtöasentoihin ja aseiden valmiustilaan liittyy suosituksia ja ohjeita, jotka löytyvät IPSC sääntöjen osiosta 1 ja liitteistä A1- A4.

7. Kirjallinen ampumaosuuden kuvaus (Stage Briefing)

Jokaisesta ammuttavasta osuudesta tulee julkaista etukäteen kuvaus, jossa kerrotaan ampuasuoritteen kulku. Ko. kuvaus liitetään kilpailukutsuun tai sähköiseen palveluun, siinä pitää olla minimissään seuraavaa.

- Maalien tyyppi ja lukumäärä
- Laukausmäärä
- Aseen valmiustila lähdössä ja lähtöasento
- Ajanoton alkamistapa, esim. äänimerkistä
- Toiminnallinen kuvaus suorituksesta

8. Kilpailun rakentaminen

Kisojen rakentamista varten kannattaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa nimetä kilpailun johtaja (MD) ja ratapäällikkö (RM). Mitä aikaisemmin ihmiset sitoutuvat kisojen järjestelyihin sitä jouhevammin homma sujuu. Hyväksi toimintamalliksi on osoittautunut se, että jokaiselle rakennettavalle ampumaosuudelle nimetään joku vastuuhenkilö, joka vastaa ko. osuuden kuntoon saattamisesta.

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.

Aikataulutusta kannattaa harkita tarkkaan, ettei vedä koko kisa tukkoon. Usein, jos yksi stage alkaa jäädä aikataulusta jälkeen, se näkyy seurannaisvaikutuksena myös muualla.

Kilpailun läpimenoaika on käytännössä stagemäärä* pisimmän stagen läpimenoaika+siirtymäaika. Lyhyen stagen jälkeiselle pitkälle stagelle kertyy väistämättä jonoa. Tämä ei välttämättä tarkoita sitä että aikataulu olisi kaatumassa. Tärkeintä on tämän stagen läpimenoaika, ei se että edelliseltä stagelta päästään jatkamaan nopeammin.

9. Kilpailupäivämäärä

Ulkoampumakaudella on vain rajallinen määrä viikonloppuja. Lisäksi tietyt viikonloput kuten äitienpäivä, koulujen loppumisviikonloppu varsinkin juhannus ovat huonoja kilpailuviikonloppuja. Sopivaa kilpailuviikon loppua suunniteltaessa kannattaa ensin tarkastaa SAL sivuilta [Tapahtumakalenteri](#) ja hakea sopiva päivämäärä.

Kun itselleen sopivaksi viikonloppu on valittu, kannattaa tehdä heti sähköinen hakemus samaiseen Peliakseen, jolloin se tulee heti näkyviin ja hyväksyttäväksi jaostolle. Jaoston hyväksyttyä kilpailun, siitä tulee automaattinen ilmoitus järjestäjälle.

Syys-, lokakuussa kalenteri täyttyy yllättävän nopeasti. Pääallekkäisyyksiä ei nykytilanteessa voida kokonaan välttää.

Jaoston kalenterin lisäksi IPSC:llä on olemassa level 3 -kilpailujen kalenteri, josta selviää milloin isoja kilpailuja on maailmalla.

Iso osa ampujista osallistuu kilpailuihin Suomen ulkopuolellakin ja pohjoismaissa on sovittu, että pyrittäisiin pääsemään tilanteeseen, jossa samana viikonloppuna ei järjestetä kahta saman disiplinaarin level 3 -kilpailua edes eri maissa.

Kilpailuhakemuksesta on olemassa erillinen tarkennettu ohje.

10. Muut asiat

Tarkista oman alueesi poliisilaitokselta pitääkö kilpailusta tehdä myös ilmoitus sinne.

11. Kilpailutarvikkeet

Puutavara

Jo keväällä kannattaa katsoa, kuinka paljon puuta yms. tavaraa on jäljellä, jotta on helpompi arvioida, kuinka paljon mitään tarvitaan. Taulurimaa tarvitaan aina. Samasta paikasta löytyy yleensä muutkin puutavarat. Tyypillisesti tarvitaan myös rikelinjoja.

Työkaluja ja tarvikkeita

- Lappioita
- Rautakankia
- Vasaroita
- Ruuvinvääntimiä + akkuja
- Ruuveja
- Jne.

12. Maalilaitteet

Kaikkien maalilaitteiden (taulut, pellit, popperit jne.) tulee olla IPSC sääntökirjan, osion Appendix B-C mukaisia. Viime kädessä ratamestari (RM) tarkistaa ja hyväksyy maalilaitteet.

IPSC Pahvitaulut

IPSC- kilpailutauluja saa useista alan liikkeistä ja niiden hankinnassa kannatta huomioida seuraavaa

- Tauluja kannattaa olla mieluummin liikaa kuin liian vähän, arviolta minimissään 3 sarjaa
- Käytettäessä halvimpia pahvitauluja ne pitää suojata sateelta, suojaus ei saa haitata ampumista
- Satavilla on myös hinnakkaampia pinnoitettuja tauluja, jotka kestävät paremmin sadetta
- Taulukeppien yläosa tulee leikata pois

Taulujen suojaus sateen varalta

Jos vesisade yllättää, on taulun päälle vedettävä muovipussi yksi tapa suojata taulut ja taata ampujille edes jossain määrin tasapuoliset olosuhteet. Paikkaajalla taulumuovi kuitenkin on kirous. Nykyiset ns. timanttitaulut kestävät varsin hyvin sadetta. Laittamalla taulut kiinni esimerkiksi kovalevytaustaan niiden sateen kestävyys paranee huomattavasti, edelleen tilannetta parantaa pieni taulutikkuihin kiinnitetty sadelippa. Sadelipassa täytyy huomioida se, ettei lippa häiritse ampumista.

Kilpailussa käytettävät metallimaalit

Varamaaleja kannattaa olla useita niille osuuksille, joilla kaatuvia maaleja käytetään. Ei ole harvinaista, että pleitistä irtoaa jalka tai 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.

13. Paikkamateriaalit ja tarvikkeet

Paikkatarvikkeita saa myös useista alan liikkeistä. Saatavilla on erilaisia ratkaisuja ja malleja, kannattaa myös huomioida käytettävän taulun väri. Myös perinteistä teippiä voi kysellä rautakaupoista tai maalausliikkeistä. Esimerkiksi Tesa 4304 on todettu toimivaksi ruskeissa pahvitauluissa.

Maalit

Metallitauluille tarvitaan myös maalia, jotta voidaan todeta mahdollinen osuma tai ohi ammuttu laukaus tarvittaessa. Metallitaulut tulisi maalata jokaisen ampujan jälkeen, tämä on pakollista pistooli- ja kiväärikilpailuissa L3:sta alkaen.

Muita tarvittavia tarvikkeita

- Paristot (ajanottolaitteisiin)
- Nitojia
- Kirjoituslustoja
- Kyniä

14. Kilpailujärjestelyt

Ruokahuolto henkilökunnalle ja ampujille

Toimitsijoille on hyvä järjestää ruokailu, jotta vältetään turhilta viivästyksiltä aikataulun suhteen. Tuomareille voi myös maksaa ruokarahan, joka on suuruudeltaan 15 €/ kilpailupäivä.

Tuloslaskenta

- Tietokone
- WinMSS ohjelman viimeisin versio, Shoot’N Score It tai Practiscore sovellus
- Viimeisin Master-tietokanta, joka löytyy jaoston sivuilta
- Sähköä ja kuiva sekä rauhallinen paikka tietokoneelle ja tuloslaskennalle
- Tuloslomakkeita voi tarvittaessa tulostaa itse, SAL ei niitä enää toimita

Kaatuviennin metallitaulujen kalibrointiase

Kilpailuorganisaatiolla tulee olla hallussaan ase- ja patruunayhdistelmä, jonka PF on sääntöjenmukainen. Tällä aseella voidaan kalibroida metallitauluja, sekä ratkaista ampujan haastaman taulun toiminta.

Power Factorin tarkastaminen

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

- Luodinnopeusmittari (varaparisto)
- Vaaka, jolla voidaan punnita luotien paino
- Purkuvasara luodin irrotukseen
- Taskulaskin powerfactorin laskemiseen

Kannattaa myös tutustua sääntökohtaan 5.6 jossa kerrotaan tarkemmin tarvittavista järjestelyistä.

Minirifle- ja Action Air kilpailuissa ei ole PF mittausta. Myös IROA Cronograph manual 2021 kertoo myös tarkemmin asiasta.

Palkinnot

Yleisesti kunkin luokan (division) kolmelle parasta palkitaan, lisäksi jokaisen sarjan (category) kolme parasta palkitaan, kun kilpailijoita on vähintään 5.

Presidentin mitalit

Level 3 -kilpailuissa jaetaan presidentin mitalit luokan (division) voittajalle, kun kilpailijoita on vähintään 10. Lisäksi sarjoissa (category) jaetaan presidentin mitali, kun kilpailijoita on vähintään 5.

SM-mitalit

SM kilpailuissa kolme parasta palkitaan kaikissa luokissa (division) ja sarjoissa (category), kun kilpailijoita on vähintään 1. Samoin periaattein palkitaan myös mahdolliset joukkueet, jokaisella joukkueessa ampuneelle ja joukkueen seuralle yksi mitali.

SM-merkit

Lisäksi Suomen mestareille jaetaan kaikissa luokissa (division) ja sarjoissa (category) Suomen mestarimerkki.

SM-mitaleina ja – merkkeinä käytetään virallisia SAL tuotteita, jotka tilataan SAL toimiston ohjeiden mukaisesti. Palkintoihin kaiverretaan laji, sarja, vuosiluku ja paikkakunta.

15. Kilpailuohjelma

Suurimmassa osassa kilpailuja on kilpailuohjelma. Se jaetaan ampujille ilmoittautumisen yhteydessä, tai sähköisesti ennakoon.

Ohjelma sisältää mm:

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

16. Kilpailukutsu ja -hakemus

Level II ja tätä korkeamman tasoiset kisat pitää ilmoittaa ja hyväksyttää ennen muita medioita SAL Practical jaoston Tapahtumakalenteri ja tulosarkistoon, [Peliakseen](#). Peliaksesta tulee automaattisesti viesti, kun jaosto on hyväksynyt kilpailun.

Level II ja tätä korkeamman luokan kisat tulee ilmoittaa vähintään 30 vrk ennen kisaa. Ilmoittautuminen ko. kisoihin voi alkaa maksimissaan 120 vrk ennen kisaa ja vähintään 21 vrk ennen kisaa, sekä vähintään 14 vrk kilpailukutsun julkaisusta. Ilmoittautuminen kilpailuun ei voi alkaa aikaisemmin kuin kisa on hyväksytty Peliaksessa.

Kilpailukutsusta tulisi ilmetä seuraavat tiedot:

- Mikä seura kilpailun järjestää?
- Milloin kilpailu on?
- Missä kilpailu järjestetään?
- Kilpailunjärjestäjän yhteystiedot (ilman salasanaa ja kirjautumista toimiva).
- Kuka on kilpailunjohtaja, kuka on ratamestari?

- Mitä aseluokkia kilpailussa ammutaan?
- Kuinka monta osuutta kilpailussa ammutaan?
- Paljonko kilpailussa kuluu vähintään patruunoita?
- Kuinka monta osanottajaa kilpailuun otetaan mukaan?
- Milloin on viimeinen ilmoittautumispäivä?
- Koska osanottomaksu tulee viimeistään maksaa?
- Pankkitilin tiedot ja mitä kilpailijan halutaan laittavan viestiksi maksaessaan kilpailumaksua
- Ajo-ohjeet ampumapaikalle
- Missä kisapäivänä ilmoitaudutaan ja mihin aikaan?
- Onko kanttiinia?

17. Kilpailuun ilmoittautuminen

Kilpailuihin ilmoitaudutaan yleensä joko sähköpostilla tai sähköisiä palveluja hyödyntäen.

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 suomalainen ID
- Ampujan seura
- Ampujan aseluokka ja ampuuko hän minor vai major-luokassa
- Ampujan kategoria (lady, junior, super junior, senior, super senior, yleinen)

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

18. Kilpailijat

Usein kilpailuun on tulossa enemmän osallistujia kuin on mahdollista ottaa vastaan. Karsinta täytyy suorittaa tasapuolisesti ja urheilullisten kriteerien perusteella. Jaoston suositus on, että kilpailunjärjestäjä avaa ilmoittautumisen 2- 4 viikoksi pelkästään kiintiöpaikkalaisille.

Kiintiö kärkiampujille

- Kilpailuissa ammuttavien SM-divisioonien hallitseva kolmen kärki yleisessä, lady, junior, super junior, senior ja super senior -luokissa/ sarjoissa
- Kaikkien divisioonien EM/MM-kisoihin edustusampujiksi valitut henkilöt, arvokilpailuvuosina, valitut joukkue- ja kategoriaedustajat

Ulkomaalaiset ampujat

- Kilpailun johtajan (MD), tai hänen valtuuttaman henkilön, tulee varmistaa ulkomaalaisen ampujan osallistumiskelpoisuudesta ko. kilpailuun ottamalla yhteyttä ko. alueen johtajaan (RD)

Muut kilpailijat

- Muut kilpailijat on otettava kilpailuun ilmoittautumisjärjestyksessä
- Hyväksymisen jälkeen kilpailijalle on annettava minimissään 7 vrk aikaa suorittaa kilpailumaksu
- Peruutuspaikat ja eräpäivään mennessä maksamattomat paikat täytetään jonotuslistalta ilmoittautumisjärjestyksessä

19.Ampujien jako ryhmiin (squad)

Osa ilmoittautumisohjelmista antaa kilpailijalle mahdollisuuden valita itse squadinsa. Myös kilpailunjohtaja voi suorittaa ryhmäjaon. Ryhmistä ei kannata tehdä liian suuria, sillä ryhmäkoon vaikutus aikatauluun on merkittävä.

20.Kilpailun aikataulu

Kilpailuun on hyvä laatia aikataulu, johon kuuluu ainakin seuraavat asiat

- Milloin ilmoittautuminen alkaa ja milloin se loppuu
- Milloin ase ja varustetarkastus alkaa ja milloin se loppuu
- Milloin alkaa alkupuhuttelu
- Milloin 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, tällaisella 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.

21.Muut huomioitavat asiat

- Majoitusjärjestelyt, toimitsijat
- Kilpailupaikan opasteet; parkkialueet, toimisto, suorituspaikat, ensiapupisteet
- Turvallisuussuunnitelma

22.Ilmoittautuminen kilpailupaikalla

Kun ampujat saapuvat kilpailupaikalle, tulevat he ensimmäiseksi ilmoittautumaan. Ampujilla tulee olla:

- Voimassa oleva kilpailulisenssi
- Tosite osallistumismaksusta, mikäli kilpailunjärjestäjä niin haluaa

Ampujan tulisi saada vastaavasti järjestelyorganisaatiolta:

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

Tähän on syytä varata useampi henkilö, näin ampujien läpikuluaikaa nopeutetaan. Joukkueiden kokoonpano ilmoitetaan tässä vaiheessa kilpailuorganisaatiolle.

23.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 turvallisina, sekä antaa heille mahdollisuus tarkistuttaa aseidensa sääntöjenmukaisuus ennen kilpailua.

24.Toimitsijabriiffi

Ennen kilpailun alkua kootaan kaikki tuomarit/kirjurit/paikkaajat yhteen ja ratamestari pitää puhuttelun, jossa käydään läpi tarpeelliset ja ajankohtaiset asiat.

Toimitsijoilla tulee olla kaikilla tiedossa RM:n, MD:n ja QM:n puhelinnumerot tai muu tapa ottaa näihin yhteyttä (kuten radiopuhelin).

25.Esikilpailu

Tuomareille ja toimitsijoille 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 tuomarit joutuvat ampumaan kiireessä samalla testaten ratalaitteiden toimivuutta.

26.Ratatuomarien varustus osuuksilla

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

Osuuksilla tarvitaan:

- Ajanottolaite = timeri + varaparisto
- Paikkamateriaalit = teipit (ruskea ja valkoinen sekä musta, jos tauluja on ositettu maalaamalla)
- Mahdolliset maalit
- Kyniä
- Kirjoitusalus
- Nitoja + niittejä
- Varatauluja
- Muovipusseja taulujen päälle
- Varatuloslappuja
- Sääntökirja
- Protestikaavakkeita

27.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 tuomareille ja ratatuomarit lähtevät osuuksille tekemään viimeiset silaukset ja ovat siten valmiina odottamassa ampujia saapuviksi.

28.Pääkilpailu

Kun alkupuhuttelu on pidetty alkaa pääkilpailu. Kun alkuvalmistelut 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 nopeasti, jos käytössä ei ole sähköistä tulospalvelua.

Kilpailijan hylkääminen

Jos kilpailija toimii sääntöjen vastaisesti ja hänet hylätään, tulee hänen lopettaa kilpailunsa siihen ja hänen tuloksensa on DQ. DQ:sta on aina ilmoitettava ratamestarille (RM) niin pian kuin on mahdollista.

Kilpailijan mielestä tulos ei ole sellainen, kuin hän ampuu

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, määrätään ampujalle uusinta.

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 (popperit) haastaminen on kuvattu sääntökirjan liitteessä C1.

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 saman tien 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, joiden tulisi tehdä ainoastaan tuloslaskentaa. Tuloslaskentaohjelman käyttöohjeeseen on syytä tutustua, hankkia kokemusta ohjelman käytöstä ja suunnitella tuloslomakkeiden käsittelytapa etukäteen.

Tulosten toimittaminen jaostolle ja L3 kisoissa myös IPSC:lle.

Tulosten ja RM-raportin toimittamisesta on oma ohjeensa.

Palkintojenjako

Ennen palkintojenjakoa on syytä vielä tarkistaa tulosten oikeellisuus.

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.

Osuuksien purkaminen ja ampumapaikkojen siistiminen

Kilpailu ei ole järjestäjän kannalta ohi ennen kuin rata-alue on siivottu ja osuudet on purettu.

Tiedottaminen

Tiedottaminen kilpailujen aikana ja jälkeen. Tulosten toimittaminen tiedotusvälineille ja esim. SAL tulospalveluun

L3-tasoisissa kilpailuissa kannattaa nimetä kilpailuun tiedottaja, joka vastaa etukäteistiedottamisesta kilpailijoille ja tiedotusvälineille, kisauutisten tekemisestä ja tulosten toimittamisesta tiedotusvälineille sekä varmistaa että kilpailusta saadaan järjestäjän käyttöön muutama julkaisukelpoinen valokuva. Tiedottajan yhteystiedot kannattaa antaa myös kilpailijoille, joilta voi myös saada kuva- ja videomateriaalia käyttöön. Matkapuhelimillakin saa nettikelpoisia valokuvia (vaakakuvia). Esimerkiksi SAL:n tiedottajalle lähetettävän SAL:n nettisivuille tulevan kisauutisen ei tarvitse olla pitkä. Muutama rivi tekstiä riittää periaatteella mitä, missä ja milloin. Pääluokkien voittajat ja mitalistit kannattaa tuoda esiin ja jokin mielenkiintoa herättävä yksityiskohta kilpailusta. Mukaan 2-3 valokuvaa.

Urheilu-uutiset ovat parhaimmillaan tuoreina, mieluiten samana tai viimeistään seuraavana päivänä toimitettuna. Mahdollisuuksien mukaan kannattaa ennen kilpailua lähettää myös kutsu paikallislehtien toimitukseen, lyhyen lajiesittelyn kera.