



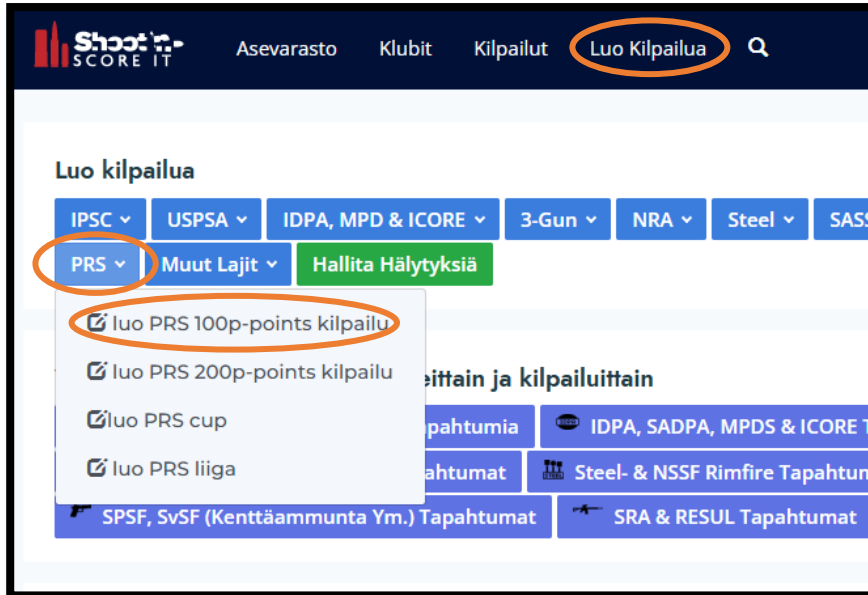
Shoot 'n Score It -ohje kilpailun järjestäjille

Sisällysluettelo

1.	Kilpailun luominen SSI -järjestelmään	3
2.	Rastien luominen kilpailuun	6
3.	Squadien lisääminen kilpailuun.....	7
4.	Henkilökunnan lisääminen kilpailuun	7
5.	Pisteiden kirjaaminen nettisivujen kautta	8
6.	Pisteiden kirjaaminen SSI-sovelluksen kautta	9
7.	Tulosten käsittely	10

1. Kilpailun luominen SSI-järjestelmään

- 1.1. Kirjaudu tunnuksillasi Shoot 'n Score It (SSI) nettisivuille: shootnscoreit.com ja valitse yläaidasta Luo kilpailu ja klikkaa lajiksi PRS ja valitse luo PRS 100p points kilpailu



- 1.2. Kirjoita kilpailun perustiedot lomakkeelle ja valitse seura mikäli järjestävällä seuralla on SSI:ssä klubi. Seuran valitseminen ei ole pakollista.
- 1.3. Luokat, on rankingin kannalta tärkeää että luokka on oikein:

Kiväärikilpailun luokat:

Open – Open (**huom. pelkkä Open, ei Bolt Open**)
 Tehdas – Bolt production
 Field – Bolt

Pienoiskiväärikilpailun luokat:

Open – Rimfire Open
 Tehdas – Rimfire Production

Luo PRS Points (100p) tapahtuma

Olet luomassa uutta tapahtumaa (kilpailua tai sarjaa).

Hallinnoija	itse
Tapahtuman nimi	PRS Kilpailu
Järjestäjä	ei seuran järjestämä
Divisioonan	☐ Bolt ☐ Bolt Open ☒ Bolt Tactical ☐ Bolt Production

- 1.4. Kilpailu pitää olla aktiivinen, jotta sinne voi rekisteröityä, kilpailun tilaksi voi valita myös luonnos, kunhan muistat vaihtaa tilan ennen kuin ilmoittautuminen avautuu.

Tila	Luonnos
Tulokset ovat	Tulokset ja pisteet näytetään vain järjestäjille
Ilmoittautuminen on	Avoinna rekisteröitymispäivämäärästä, kilpailijat h

Tuloksien näkyvyys päätetään 'Tulokset ovat' -valikon kautta. Voit valita ketkä näkee tulokset ja pisteet kun kilpailu on **aktiivinen**. Tämä kohta täytyy viimeistään kilpailun ollessa loppu muuttaa siten, että tulokset ovat julkisia, jotta tulokset siirtyvät jatkossa SAL Kiti -järjestelmään.

'Ilmoittautuminen on' -kohtaan valitset milloin ja miten ilmoittautuminen tapahtuu, alla esitelty yleisesti käytössä olevat vaihtoehdot Suomessa, automaattisten maksun ollessa kyseessä, vaatii se maksuliikenteen hoitamista SSI:n kautta:

Avoinna rekisteröitymispäivämäärästä, kilpailijat hyväksytään suoraan:

Kilpailijat hyväksytään kilpailuun heti kun he ilmoittautuvat kilpailuun ja kun enimmäiskilpailijamäärä tulee täyteen, loput kilpailijat siirtyvät jonotuslistalle. Tämä on yleisin tapa hoitaa ilmoittautumiskäytäntö.

Avoinna ilmoittautumispäivästä, uudet kilpailijat tilassa 'odottaa vahvistusta' ja edellyttävät manuaalista hyväksyntää:

Kilpailijoiden ilmoittautuessa, heille tulee näkyviin odottaa hyväksyntää ja kilpailun järjestäjä hyväksyy kilpailijat manuaalisesti. Tätä voi käyttää esimerkiksi siinä tapauksessa, kun halutaan hyväksyä kilpailijat vasta kun maksusuoritus näkyy kilpailunjärjestäjän tilillä. Tämä varaa ns. kilpailupaikan jo kilpailijan ilmoittautumisvaiheessa.

Avoinna ilmoittautumispäivästä alkaen, uusia kilpailijoita jonotuslistalla:

Kilpailijoiden ilmoittautuessa, heille tulee näkyviin 'jonotuslistalla' ja kilpailun järjestäjä hyväksyy kilpailijat manuaalisesti. Tämä ei varaa ns. kilpailupaikkoja kilpailijan ilmoittautumisvaiheessa ja kilpailun järjestäjät voivat päättää ketkä pääsevät osallistumaan kilpailuun. Tätä voi käyttää siinä tapauksessa jos kilpailussa on kiintiöpaikat eri luokille (esim. junior, lady jne..)

Suljettu:

Kilpailuun ei voi ilmoittautua, ilmoittautuminen on suljettu.

- 1.4. Kilpailu pitää olla aktiivinen, jotta sinne voi rekisteröityä, kilpailun tilaksi Täytä enimmäiskilpailijamäärä ja Description -kohtaan lyhyt kuvaus kilpailusta.

Jäsen taso alueellisissa kilpailuissa on 'Regional' seuran kilpailuissa 'club' jne..

Täytä kilpailun alkamispäivä sekä aika ja myös ilmoittautumisesta samat aikamääreet.
Huomaa että olet käynyt omista asetuksistasi vaihtamassa aikavyöhykkeen oikeaksi.

Klikkaa tietojenkäsittelysopimus ja sen jälkeen klikkaa 'näytä/piilota lisäkentät'

Tila	Luonnos
Tulokset ovat	Tulokset ja pisteet näytetään vain järjestäjille
Ilmoittautuminen on	Avoinna rekisteröitymispäivämäärästä, kilpailijat h
Enimmäiskilpailijamäärä	45
Description	Ampumaseura Ry:n järjestämä avoin alueellinen PRS -kiväärikilpailu
Jäsentaso	Regional
Alue	Suomi
Alkamispäivä	2025-01-16
Aloitusaika	15:00
Ilmoittautumisten alkamispäivä	2025-01-16
Ilmoittautumisten alkamisaika	14:00
☒ Kyllä, hyväksyn tietojenkäsittelysopimuksen SSI:n kanssa	
Näytä/Piilota Lisäkentät	

1.5. Määritä kilpailun näkyvyys siten, että kilpailijat löytävät kilpailun.

Suosituksena on käyttää *Rajoitettu, haettavissa, mutta vain kilpailijoiden tiedot / nimet*

Valitse onko kilpailussa esikisa saatavilla ja montako esikisaan mahtuu mukaan.

Tarkista pisteytys -kohtaan voit laittaa allekirjoitus, jolloin kilpailijan on allekirjoitettava rastin jälkeen omat pisteensä, tämä vahvistaa automaattisesti kilpailijan tuloksen ko. rastilta.

Vaihtoehto 'ei vahvistusta' tarkoittaa ettei kilpailija kuittaa kirjurin tulokoneeseen tulosta. Vaan kilpailija vahvistaa tulokset niiden julkaisun jälkeen omalla SSI-tilillä.

Älä käytä PIN-koodivaihtoehtoa, se vaatii kilpailijoilta toimenpiteitä.

Täytä yksityiskohtaiset tiedot, josta selviää kilpailun tarkkaosoite, maksutiedot ja muut oleelliset tiedot.

Tapahtumapaikkaan laita paikka, esimerkiksi *"Ruutikankaan Ampumarata"*

Laita aikavyöhyke oikeaksi

Loppuja kohtia ei ole välttämätöntä täyttää.

Lopuksi klikkaa 'Lähetä' -nappia.

Näytä/Piilota Lisäkentät

Tapahtuman näkyvyys

Rajoitettu, haettavissa, mutta vain kilpai

☐ Salli joukkueet

☐ Salli tiimien itseohjautuvuus

Esikisa

Ei saatavilla

Kilpailijoita esikisa enintään

0

Tarkista pisteytys käyttäen

Allekirjoitus

Yksityiskohtaiset tiedot

Kilpailu järjestetään Pellossa, pellontie 1, Parkkipaikat vasemmalla kun tulet paikalle. Vakuutuksen ja lisenssien tarkastus alkaa klo 8:00

Tapahtumapaikka

Tapahtumapaikka

Aikavyöhyke

(GMT+0200) Europe/Helsinki

Web-sivu (http://...)

Web-sivu (http://...)

Web-linkin teksti

Web-linkin teksti

Valuutta

Euro (EUR)

Päätymispäivä

Päätymispäivä

Päätymisaika

Päätymisaika

Ilmoittautumisen päättymispäivä

Ilmoittautumisen päättymispäivä

Ilmoittautumisen päättymisaika

Ilmoittautumisen päättymisaika

Squadituksen alkamispäivä

Squadituksen alkamispäivä

Squadituksen alkamisaika

Squadituksen alkamisaika

Squadituksen päättymispäivä

Squadituksen päättymispäivä

Squadituksen päättymisaika

Squadituksen päättymisaika

Löydät tietojenkäsittelysopimuksen täällä

Lähetä

Peruuta

2. Rastien luominen kilpailuun

2.1. Klikkaa kilpailun yläpalkista 'Staget' -kohtaa

2.2. Klikkaa Lisää Stage

2.3. Täytä nimi, patruunat, pisteet sekä aika (PAR-time)
Par-aikatekijä jätä arvoon 0.

Varmista, että Sisältyy -kohdassa on rasti, sillä se tarkoittaa, että kyseinen stage on kilpailussa mukana

Mikäli rasti on tiebreaker -rasti niin laita rasti kohtaan:
Arvioi tasapisteiden ratkaisijana

Kun rastitat tämän kohdan niin rastiluetteloon rastin nimen alle tulee merkintä tie-breaker.

Allowed equipment -kohtaan syötetään rastilla sallitut varusteet

Course of Fire -kohtaan syötetään rastikuvaus

Target-info -kohtaan syötetään käytettävät maalit.

Turvakuulat ovat käytännössä sektorit, joihin voit kirjoittaa esim. merkitty maastoon tms.

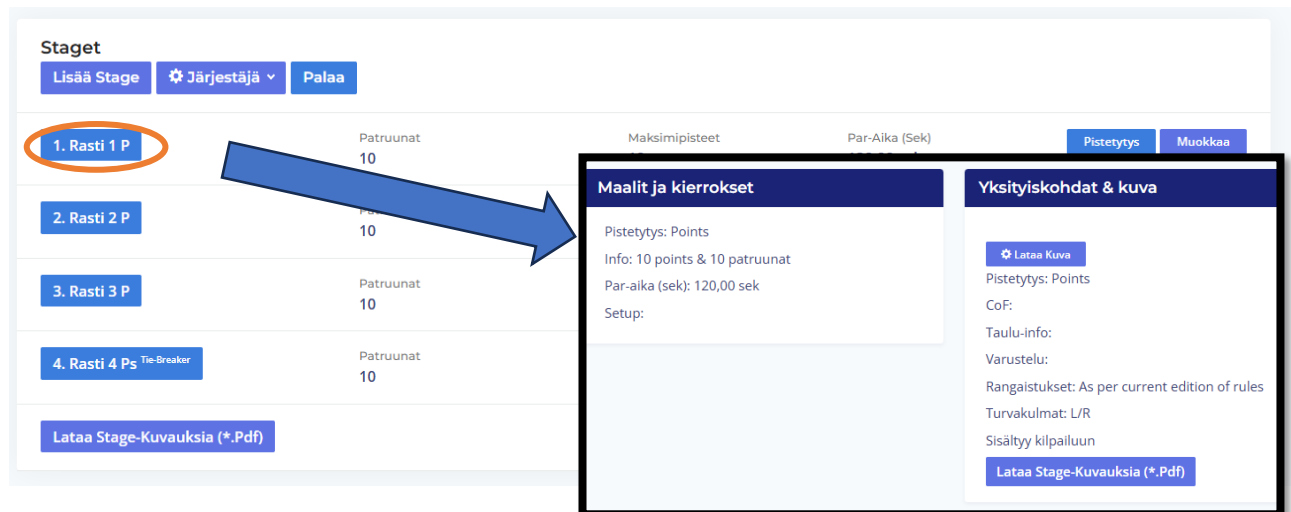
Rakentamismuistiinpanot ovat sellaisia, että ne eivät näy kilpailijoille vain henkilökunnalle

Tapahtumapaikkaa voidaan käyttää mikäli kilpailussa on useita ampuma-alueita, jotka eivät ole selkeitä tapahtumapaikalla.

Sen jälkeen Lähetä & Lisää Uusi Stage -napilla tallennat ja pääset lisäämään toisen rastin.

Viimeisen lisätyn rastin jälkeen paina vain Lähetä -nappia niin pääset rastilistaukseen

2.4. Pääset lisäämään halutessasi rasteille kuvan klikkaamalla rastin nimeä rastilistauksesta



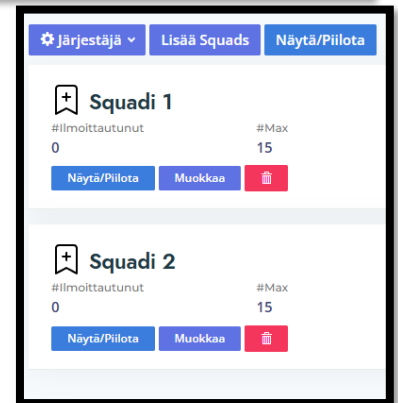
2.5. Rasteja ei voi poistaa kovin helposti, joten jos teit liikaa niin ota rasti pois kohdasta 'sisältyy'.
(Poistaminen onnistuu, kun kilpailu on Luonnos tai aktiivtilassa klikkaamalla poistettava rasti ja sieltä 'Järjestäjä -> Päivitä Stage') (Tämä on järjestelmän huono suomennos)

3. Squadien lisääminen kilpailuun

- 3.1. Klikkaa kilpailun yläpalkista 'Squadit' -kohtaa
- 3.2. Klikkaa 'Lisää Squads'
- 3.3. Valitse monta squadia haluat tehdä kilpailuun ja monta kilpailijaa squadtiin mahtuu.

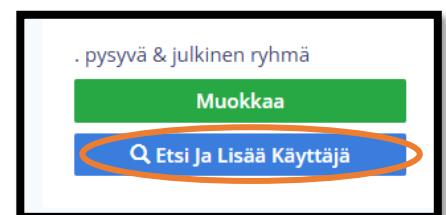
Ilmoittautuminen -kohtaan jos valitset 'Kuka tahansa' niin silloin kilpailijat voivat squadittaa itse itsensä. 'Rajoitettu' tarkoittaa kilpailun järjestäjille lisää töitä ja joutuu manuaalisesti squadittamaan kilpailijat.

Kommentti kohtaan voi laittaa Squad kohtaisen kommentin, jos luot monta squadia kerralla niin kommentti tallentuu jokaiseen, tämän voi muuttaa jälkikäteen
- 3.4. Squadien luomisen jälkeen näet listauksen josta voit vielä muokata squadeja, aikojen antaminen squadeille ei yleensä ole tarpeen PRS-kilpailuissa.

4. Henkilökunnan lisääminen kilpailuun

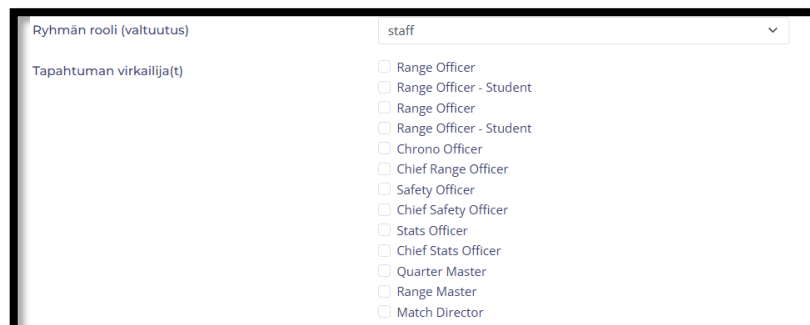
- 4.1. Henkilökunnaksi täytyy lisätä kisan toimitsijat, vähintään ne jotka kirjaavat tuloksia, että heillä on oikeus kirjata tuloksia, SSI -sovelluksella tai WEB-selaimella.
- 4.2. Klikkaa kilpailun yläpalkista 'Henkilökunta' -kohtaa
- 4.3. Klikkaa vasemmalta sivulta 'Etsi ja lisää käyttäjä'
- 4.4. Avautuvaan hakukenttään kirjoita henkilön nimi tai sähköpostiosoite, jolla hän on kirjautunut SSI-järjestelmään.
- 4.5. Anna henkilölle rooli, tuomarit / kirjurit kannattaa merkitä 'Staff' -roolilla, näin varmistat että heillä on oikeudet pisteiden kirjaukseen.

Voit myös määrittää onko henkilö RO, MD yms. Tämä ei ole pakollista.

Näitä voit vaihtaa myös myöhemminkin klikkaamalla henkilökunnan nimen vieressä olevaa muokkaa nappia.

- 4.6. Virallisessa ja hyväksytyssä ranking kelpoisessa kilpailussa anna admin-oikeus SSI-käyttäjälle: SAL PRS (sal.prsjaosto@outlook.com), jotta kilpailu voidaan liittää ranking -listaukseen.



5. Pisteiden kirjaaminen nettisivujen kautta

Ennen pisteiden kirjaamista varmista, että kilpailu on aktiivinen -tilassa ('Järjestäjä' → 'Muokkaa tapahtumaa') kts. tämän ohjeen kilpailunluominen kohta 1.3.

- 5.1. Klikkaa 'Pisteytys' ja valitse sieltä rasti ja squad jonka haluat pisteyttää.



Tässä vaiheessa saat näkyviin kilpailijalistauksen sekä halutessasi rastikuvauksen.

- 5.2. Klikkaa kilpailijan nimeä jonka haluat pisteyttää jonka jälkeen aukeaa pisteytyslomake

Huomaa että kun klikkaat pisteet lomaketta niin avautuu erillinen näppäimistö pisteiden syöttämiseen, tämä on tehty helpottaakseen mobiililaitteiden kirjaamista

Toinen huomionarvoinen seikka on, että pisteet ovat desimaalin tarkkuudella, joten muista lisätä "ylimääräinen" nolla pisteiden perään, eli jos kirjaat 10 -pistettä, näppäile 100 ja paina 'Done'.

Mikäli kilpailija saa varoituksen rastilla, tulee se merkitä rastilla ja kirjoittaa kommenttikenttään mistä varoitus tuli sekä tarvittaessa rasti 'Nollattu stage' -kohtaan. 'Nollattu stage' -tarkoittaa sitä että ampuja on saanut pisteitä, mutta rastin pisteet nollataan esimerkiksi DQ:sta tai varoituksesta johtuen.

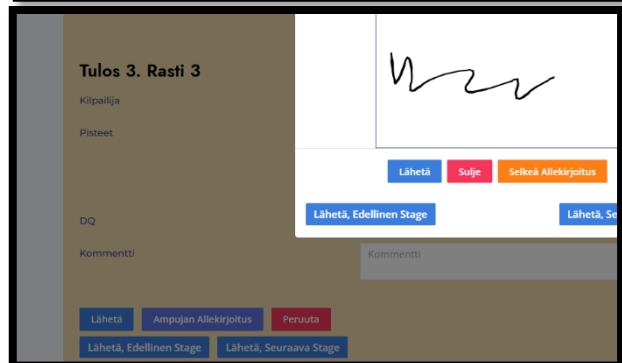
DQ -tilanteessa valitaan valikosta DQ:n syy.

- 5.3. Kun pisteytys on valmis paina 'Lähetä' ja lomakkeen yläreunasta pääset klikkaamaan seuraavan ampujan:



- 5.4. Mikäli rasti on tie-breaker -rasti, pisteiden lisäksi syötetään myös aika. Syöttö tapahtuu samalla tavalla kuin pisteiden osalta, mutta ajassa on kaksi desimaalia. Esimerkiksi kilpailijan aika 114.25 kirjataan näppäilemällä: 11425 ilman pilkkua.

- 5.5. Mikäli kisan asetuksissa (kohta 1.5) on otettu käyttöön pisteiden tarkastus allekirjoituksella, on pisteiden syöttökohdassa 'Allekirjoitus' -painike, sitä painamalla avautuu allekirjoitus lomake, johon kilpailija voi allekirjoittaa pisteensä. ('Selkeä Allekirjoitus') tarkoittaa allekirjoituskentän tyhjentämistä.



6. Pisteiden kirjaaminen SSI-sovelluksen kautta

SSI- sovellus löytyy Play (Android) -kaupasta sekä Play Storesta (iOS) hakusanalla shoot n score it tai SSI. Myös linkki sovellukseen löytyy SSI -nettisivuilta. Sovellukseen kirjaututaan omilla SSI-tunnuksilla. Kisat tulevat näkyviin vain jos kyseinen käyttäjä on Henkilökuntaa ('Staff tai Admin') kyseisessä kisassa. Voit päivittää kisojen listauksen vetämällä listausta alaspäin näytöltä.

Sovellusta käytetään vain ja ainoastaan pisteiden kirjaukseen, sillä ei voida hallita kisaa.

6.1. Valitse pisteytettävä kisa listasta

Valitse pisteytettävä rasti ja sen jälkeen squad, tässä kohtaa näet myös ampumajärjestyksen (Ylhäältä alas). Järjestys vaihtuu rastinumeron kasvaessa siten, että ylimmäinen ampuja menee seuraavalla rastinumerolla alimmaiseksi.

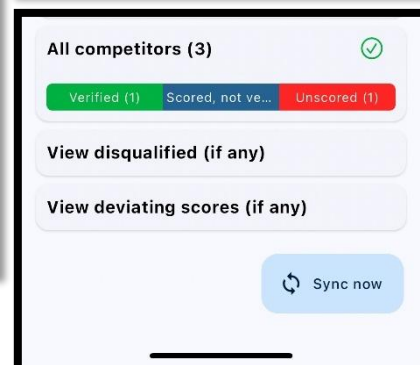
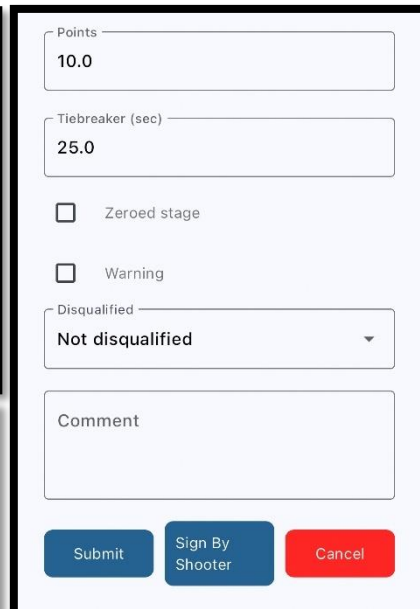
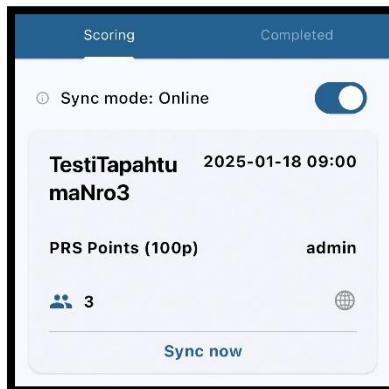
6.2. Valitse pisteytettävä ampuja

6.3. Syötä pisteet ja tarvittaessa aika sekä muut tiedot vastaavalla tavalla kuin nettisivujen kautta (kts 5.2), sovelluksessa ei tarvitse syöttää "ylimääräisiä" nollia tulosten perään ja ajassa tarvitsee muistaa lisätä pilkku!

Mikäli allekirjoitus on käytössä kilpailussa pisteiden syöttö vaiheessa, näkyy nappi 'Sign by Shooter' -johon kilpailija voi syöttää allekirjoituksensa

6.4. Eteenpäin pääsee painamalla 'Submit' -painiketta

6.5. Lopuksi kannattaa painaa 'Sync now' -painiketta joka näytön alalaidassa esimerkiksi rasti- ja squad -listauksessa. Tällä varmistetaan että pisteet kirjautuvat kilpailuun.



7. Tulosten käsittely

Kun pisteet on kirjattu rasteille, on aika käsitellä tulokset siten, että kilpailijat näkevät ne.

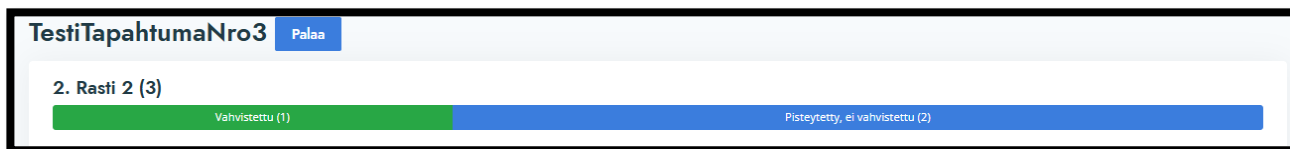
7.1. Mene kilpailun sivuille ja sieltä 'Järjestäjä → Muokkaa tapahtumaa'

7.2. Valitse kilpailun tilaksi 'Alustava valmis' ja Tulokset ovat 'Tulokset ja pisteet ovat nähtävillä kaikille'

7.3. Kun tilaksi muuttuu 'Alustava valmis' kilpailijat saavat SSI:hin ilmoituksen kilpailun tilan muutoksesta. Tulokset täytyy laittaa kilpailussa näkyviin, jotta kilpailijat myös näkevät ne sekä Tulevaisuudessa SAL virallinen KITi - tulosjärjestelmä osaa hakea ne. Tämän kohdan voit joutua tekemään kaksi kertaa, sillä tulosasetukset ei välttämättä päivity ensimmäisellä kerralla kun painat "Lähetä" -nappia.

7.4. Pyydä kilpailijoita vahvistamaan tulokset omilta sivuiltaan, mikäli allekirjoitus ei ole ollut käytössä ja ilmoita kilpailijoille mahdollisesta protestiajan alkamisesta ja sen päättymishetkestä.

Näet yhteenvedon kilpailijoiden vahvistamista tuloksista klikkaamalla kilpailun etusivulta 'Pisteytys' -kohtaa. Alla esimerkissä 1 kilpailija on vahvistanut tulokset ja 2 ei:



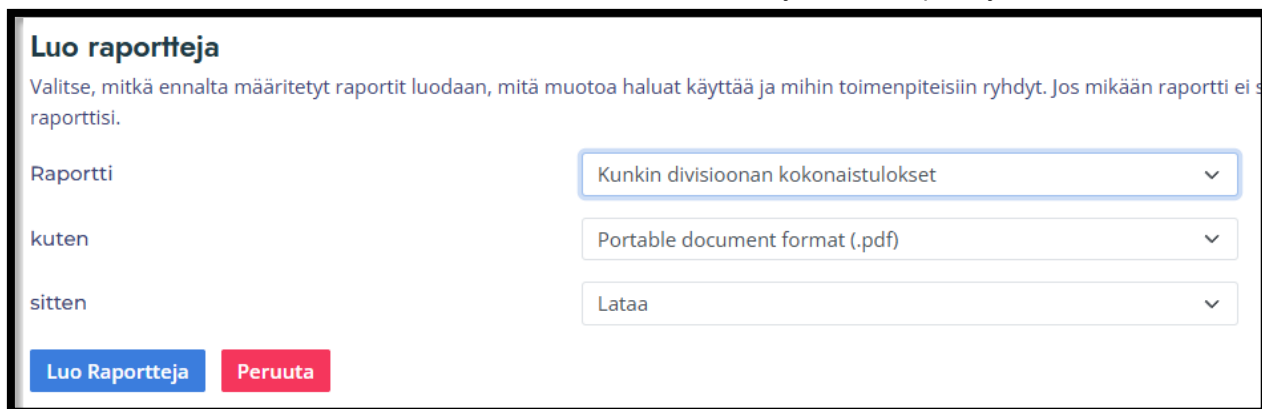
7.5. Mikäli jostain syystä jonkin kilpailijan tulosta täytyy muuttaa, on kilpailun tila muutettava takaisin 'Aktiivinen', jotta muutoksen voi tehdä. Tämä on suositeltavaa tehdä protestiajan päätyttyä, jotta muutosten jälkeen voidaan vaihtaa kilpailun tilaksi 'Valmis'.

7.6. Kun kilpailun protestiaika on päättynyt, vaihda tilaksi "valmis". Kun kilpailu on valmis -tilassa niin silloin kilpailuun ei voi tehdä enää muutoksia.

7.7. Tulokset näkyvät kilpailun etusivun yläpalkista klikkaamalla 'Tulokset' -kohtaa, sen jälkeen voit valita luokittain tai yhdistetyt tulokset.

7.8. Kun protesti aika on ohi vaihda kilpailun tilaksi 'Valmis' kohdan 1 ja 2 mukaan.

7.9. Saat ladattua tulokset mm. PDF muodossa klikkaamalla 'Tulokset' ja sieltä 'Raportit ja Tuloskortit'



Voit valita valikoista miten tulokset haluat ja voit lähettää ne esimerkiksi kaikkien kilpailijoiden sähköpostiin. (Vinkki: tätä kautta saat laitettua ennen kisaa esimerkiksi rastikuvaukset sähköposteihin)