

# Massajuoksujen tulospalvelu Yleiskuvaus

Pekka Pirilä

## Sisältö

1.	Ohjelman peruskäyttö .....	1
2.	Maalin järjestelyt .....	2
3.	Joukkueiden käsittely joukkuekilpailua varten.....	3

# 1. Ohjelman peruskäyttö

Ohjeet perustuvat kokemuksiin muutamasta 800 - 2500 osanottajan hölkkätapahtumasta ja vastaavasta massajuoksusta. Näille tapahtumille ominaisia erityispiirteitä ovat olleet

- ilmoittautumisten jatkuminen vilkkaana miltei lähtöön saakka
- yksi tai kaksi yhteislähtöä eri sarjoille
- erilaisia sääntöjä noudattavat joukkuekilpailut

Edellä mainitut erityispiirteet on otettava huomioon kilpailun järjestelyissä. Joukkuekilpailut edellyttävät lisäksi ohjelmasta ko. kisan sääntöjen mukaisesti toimivaa erityisversiota.

Ennalta ilmoittautuneet syötetään tavalliseen tapaan ohjelmalla Ilmoitt32. Kilpailunumerot ja lähtöajat voidaan tallentaa samalla, kun sarjalle on määrätty lähtöaika ja lähtöväliksi merkitty 00.00. Vaihtoehtoisesti voidaan lähtöaika ja numerot määrätä myöhemmin ohjelmalla Arvonta32.

Kilpailupäivänä voi ilmoittautuneita tulla niin runsaasti tai ilmoittautumisia voidaan ottaa vastaan niin pitkään, että kaikkien tietojen syöttäminen ennen lyhimpien ratojen maaliintuloa ei välttämättä onnistu. Tällöin on parasta syöttää kaikki nämä tiedot ohjelmalla Maali32 (tai MaalEmit32), jota käytettäessä tietojen syöttämistä voidaan jatkaa ongelmitta vielä kilpailun käynnistyttyä. Ohjelman Maali32 tietokantaratkaisu ei toimi ongelmitta, jos tiedostoon lisätään täysin uusia tietueita useammasta kuin yhdestä pisteestä.

Ellei tapahtuma ole niin pieni, että kaikki tiedot voidaan varmasti syöttää yhdestä pisteestä ennen kilpailijoiden maaliintuloa, on paras menettelytapa se, että ennen tietojen kopioimista tulospalvelun tietokoneille tietoihin lisätään varmasti riittävä määrä paikkoja ohjelmalla LUOKUNTO. Lisäys tehdään sarja kerrallaan. Ohjelma LUOKUNTO käynnistetään komennolla:

LUOKUNTO SARJA=<sarja> ALKU=<alku> LUKU=<luku> NIMI=<nimi>

missä <sarja> on käsiteltävän sarjan nimi (ohjelmaa LUOKUNTO käytettäessä sarjan nimi ei saa sisältää välilyöntejä, tarvittaessa nimi on vaihdettava ohjelmalla Ilmoitt32), <alku> on pienin lisättävistä kilpailijainumeroista eli yleensä yhtä suurempi kuin suurin aiemmin annettu numero, <luku> on lisättävien paikkojen lukumäärä. Parametri NIMI ei ole välttämätön. Sen avulla voidaan muuttaa lisättäville paikoille annettava nimen alkuosa, ellei parametria käytetä on alkuosa 'Kunto'. Annettaviin nimiin lisätään tämän alkuosan perään kilpailijan numero nelinumeroisena. Jos kilpailunumero on esimerkiksi 123, on annettava nimi oletusvalintaa käyttäen 'Kunto 0123'.

Kun vapaat paikat on lisätty kaikkiin sarjoihin, kopioidaan tiedostot KILP.DAT ja KILP.SRJ tavalliseen tapaan kaikkiin tulospalvelun koneisiin. Kun paikkoja on valmiiksi varattuna kaikille mahdollisille kilpailunumeroille, ei suurta ongelmaa synny silloinkaan, kun jonkun ilmoittautuneen tiedot jäävät syystä tai toisesta tallentamatta. Tuloluetteloon tulee tällöin nimi, josta näkyy kilpailunumero, vaikka luetteloon ei numeroita muuten kirjoitettaisikaan.

Koska tietue on valmiina tiedoissa, kirjataan ilmoittautumistiedot ohjelman Maali32 toiminnoissa Korjaa / Korjaa hakien käsiteltävä tietue käsittelyyn numeron perusteella.

Jos lähtöaika muuttuu esimerkiksi lähtöjärjestelyjen johdosta, on helpointa muuttaa vastaavasti maalikellosta saatavia aikoja. Tämä voi tapahtua sekä maalikellon muutosten avulla että muuttamalla ohjelman käynnistyrksen yhteydessä kysymää aikaa: poikkeama kilpailuaika-maalikellon aika. Jos ajanotto tapahtuu tietokoneen kellon perustuen, on siirrettävä tietokoneen kelloa.

On myös mahdollista muuttaa kaikkien sarjan osanottajien lähtöaikaa ohjelmalla Ilmoitt32, mutta tällöin muutettu tiedosto on kopioitava kaikkiin tulospalvelun koneisiin. Tieto on erikseen jokaisen kilpailijan tiedoissa, sarjatiedoilla ei enää ole merkitystä.

## 2. Maalin järjestelyt

Hyviä järjestelyvaihtoehtoja on varmasti useita, mutta seuraava järjestely on osoittautunut hyväksi tapahtumassa, joka on niin suuri, että yhdellä maalilla ei selvitä. Kahden maalin käyttö helpottaa toimintaa selvästi, kun osanottajamäärä vähintään noin 15 km matkalla ylittää 600. Matkan ollessa lyhyempi, on kahdesta maalista hyötyä pienemmässäkin kilpailussa. Kahden maalin etu ei rajoitu pelkästään työn jakamiseen kahteen osaan, vaan se tuo mukanaan myös karsinan vaihtoon liittyvän luontevan tahdistuksen. Toimintamallin peruspiirteet ovat:

- kilpailijat tulevat vuorotellen kumpaankin maaliin. Sopiva vaihtoväli on noin 30 henkeä
- kilpailijoiden numerot kerätään karsinassa. Ehkä paras ratkaisu on, että rintanumeroissa on irrotettava numeroitu ja valmiiksi rei'itetty osa, jotka kerätään rautalankaan. Langoissa on oltava valmiiksi toisessa päässä taivutettu silmukka ja langan järjestysnumero. Kun langassa on haluttu määrä numeroita, se suljetaan taivuttamalla solmulle. Vaihtoehtoisesti voidaan numerot kirjoittaa listoille, mutta tässä on suurempi virhemahdollisuus.
- kukin vuorotteluryhmä on koottava omaan lankalenkkinsä tai omaksi listakseen. Vain täten saadaan välttämätön varmistus aikojen ja numeroiden kohdistukseen. Käytettäessä lankalenkkejä on niitä siis varattava valmiiksi riittävä määrä.
- vilkkaassa vaiheessa voi karsinaan tulla kilpailijoita niin paljon, että edellistä ryhmää ei ehditä käsitellä ennen seuraavan tuloa. Tästä syystä karsinan on oltava riittävän pitkä ja numeroiden keruuryhmiä karsinaa kohti ainakin kaksi. Kun kilpailijaryhmä on suljettu, siirtyy vapaavuorossa oleva keruuryhmä sen perään odottamaan seuraa kilpailijaryhmää. Tarvittaessa voidaan täten kerätä samanaikaisesti numeroita kahdesta peräkkäisestä ryhmästä eli kahdesta karsinasta yhtäaikaaisesti neljästä eri pisteestä. Tämän pitäisi riittää yli 2000 hengen tapahtumissakin.
- ajat otetaan mieluummin maalikellon painonapilla, mutta vaihtoehtoisesti perustuen tietokoneen kelloon. Kilpailun rauhallisissa vaiheissa kannattaa tallentaa aikoja vastaavat kilpailijamerot suoraan maaliintulohetkellä havaittujen rintanumeroiden perusteella. Pienessä kisassa, jossa käytetään vain yhtä maalia, on olennaisen tärkeää tallentaa täten varmoja tahdistuksista sopivasti yksinään tulleista kilpailijoista.

- kahta karsinaa käytettäessä ensisijainen kohdistustapa on verrata kerättyjen numeroiden eriä aikoihin siten, että välit, jotka syntyvät kilpailijoiden mennessä toiseen karsinaan vastaavat kerättyjen numeroerien välejä. Tarvittaessa lisätään aika tai jätetään aika käyttämättä. Vastaavasti menetellään yhtä karsinaa käytettäessä, jos tahdistustiedot eivät osu kohdalleen (varoen kuitenkin sitä, että yhteen tahdistukseen perustuva päätely voi olla virheellinen esimerkiksi sen takia, että kilpailija on ohittanut toisen karsinassa tai näppäilijän syötettyä numeron väärälle riville).

### 3. Joukkueiden käsittely joukkuekilpailua varten

Ohjelma käyttää sisäisesti korkeintaan 10-merkkisiä lyhenteitä, mutta tuloluetteloihin halutaan yleensä pitemmät nimet. Lyhenteiden yksikäsitteisyys on erityisen tärkeää joukkuekilpailussa. Tästä johtuen kannattaa käyttää hyväksi seuraluetteloa, jonka ohjelma tallentaa tiedostoon SEURAT.PIT. Ohjelma ILMOITT pystyy käyttämään ja täydentämään tätä tiedostoa. Toiminto käynnistyy edellyttäen, että olemassa on tiedosto SEURAT.PIT, kun seura-kentässä painetaan näppäintä F2.

Sama toiminto on käytettävissä myös ohjelman Maali32 joukkuekilpailua varten käännettyissä versioissa. Käytettäessä tällä tavoin ohjelmaa Maali32, siirtyvät tiedot seuroista myös tiedonsiirron kautta toisiin koneisiin.