



PRS KILPAILUN KILPAILUNJOHTAJIEN OPAS

KONSEPTI

Kattava opas kilpailun johtamiselle ja kurinalaisuuteen liittyviin aiheisiin. Tutustutaan ampujan VS kilpailunjohtajan psykologisiin näkökulmiin ja näin ollen autetaan samalla ampujia parantamaan taitotasoaan.

Alkuperäinen teksti, jota käytetty lähteenä:
Luke Mckennie

Tekstiin on tehty kansallisia lisäyksiä ja muutoksia, ottaen huomioon lajin uutuuden Suomessa sekä hieman poikkeavan kulttuurin. Edellä mainitusta johtuen teksti ei ole täysin suora käänös alkuperäisestä.

Suomentanut: Harri Kähkönen
Versio: 1.0

- Luku 1 - Johdanto
- Luku 2 - Kilpailijan kehitys
- Luku 3 - Stressitekijät
- Luku 4 - Kilpailunjohtajan ajattelutapa
- Luku 5 - Kohteen valinta
- Luku 6 - Match Books (kilpailukirjat)
- Luku 7 - Ihanteellinen PRS-kilpailu
- Luku 8 - Johtopäätökset

LUKU - 1 - JOHDANTO

Kestävän kilpailuilmapiirin luomiseksi missä tahansa ampumaurheilulajissa tarvitaan joitakin suuntaviivoja. On tärkeää ymmärtää lajin keskeiset perusteet, jotta jokaisessa kilpailussa saavutetaan samankaltainen haasteellisuus kilpailijoiden kannalta. Kilpailijoiden on myös saavuttava kilpailuun niin, että heillä on kattava käsitys siitä, mitä heiltä todennäköisesti odotetaan.

PRS -lajin osalta on tärkeää muistaa, että testaamme kilpailijoiden ja heidän varusteidensa tarkkuutta. Meidän on myös muistettava, että PRS-kilpailut ovat kilpailuja.

Kilpailunjohtajien on varmistettava, että he kannustavat **KAIKKIA kilpailijoita** tekemään tarkkoja laukauksia vaalimalla kannustavaa kilpailuympäristöä.

LUKU - 2 - KILPAILIJOIDEN KEHITTÄMINEN

Kun henkilö ottaa kilpailunjohtajan roolin on tärkeää, että hänellä on tarkka näkökulma itse lajiin eikä anna omien tunteidensa tai taitotasonsa estää hänen arvostelukykyään. On normaalia, että kilpailunjohtajat käyvät läpi erilaisia tunteita ja jopa tuntevat, että heidät tuomitaan, mikäli he tekevät kilpailusta liian vaikean. Näiden ohjeiden tarkoituksena on varmistaa, että kaikki päätökset ovat oikeutettuja ja perusteltuja.

Tilastot kertovat, että suurin osa kilpailijoista **EI** ole huipputason ampujia (~Top 10 %), ja siksi kritiikki tulee todennäköisemmin siltä osin kilpailijoilta, joita kutsutaan ns. "keskikastiksi". On loogista, että jos kilpailunjohtaja pystyy rakentamaan rasteja, joista keskikasti pitää, suurin osa kilpailusta saadusta palautteesta on positiivista. Tämä johtuu siitä, että "helpon" rastin rakentaminen vähentää eroa heikoimpien ja kärkiampujien tulosten välillä ja lisää näin ollen ampujien prosentuaalista tulosta. Tämä ajattelutapa on kuitenkin haitallinen lajille, eikä se ole omiaan kuvaamaan hyvää rastia.

Hyvä kilpailija kohtaa haasteen suoraan sellaisena kuin se annetaan. Hän ei ehkä suoriudu kilpailusta hyvin, mutta oikealla asenteella varustettu kilpailija lähtee kilpailusta ja miettii, miten voittaa tuo lisähaaste tulevaisuudessa. Pohjimmiltaan, kun jätämme tuon pienen lisähaasteen tavoiteltavaksi, motivoitunut ampuja voi hyödyntää sitä ja nostaa kilpailun yleistä tasoa.

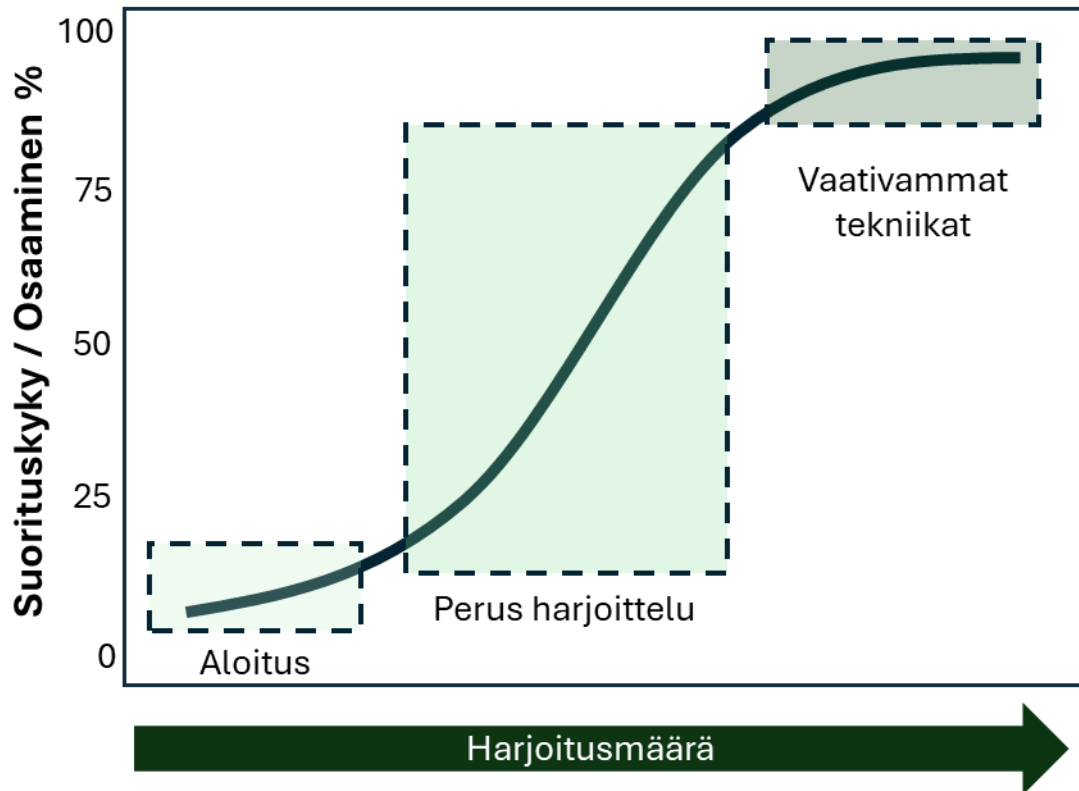
Oppina tässä on ymmärtää, että on tärkeää rakentaa kilpailuita, jonka rastit ja/tai maalit testaavat **KAIKKIEN** kilpailijoiden taitotasoja. Jos luomme kilpailuita, joissa testataan vain keskikastia, keskikastille ei jää mitään tavoiteltavaa. PRS-lajin kurinalaisuuden ylläpitämiseksi meidän on jätettävä tilaa kilpailijoiden kehitykselle ja kasvulle.

Houkuttelemalla keskikastin kilpailijoita, jotka haluavat tehdä hyvin vähän töitä kerryttäkseen voittoja, voi olla etunsa lyhyellä aikavälillä. Tällaiset kilpailijat kuitenkin todennäköisesti kyllästyvät nopeasti ja siirtyvät johonkin muuhun. Kilpailijat, jotka haluavat kehittyä ja kasvaa, osallistuvat kuitenkin jatkossakin kilpailuihin, jotka tarjoavat heille "seuraavan tason", johon he voivat pyrkiä omilla suorituksillaan. Tämänäyttypiset kilpailijat pyrkivät yleensä pitkäjänteisesti johonkin asiaan ja auttavat ylläpitämään PRS:ää lajina paljon pidemmällä aikavälillä. Yhteenvetona voidaan todeta, että kilpailunjohtajien on suunniteltava kilpailuita, jotka palvelevat kilpailijoita, jotka pyrkivät kasvamaan ja kehittymään kaikilla tasoilla.

Kuitenkin täytyy muistaa, että mikäli halutaan lajin kasvavan Suomessa, täytyy kilpailuja järjestää siten, että ne eivät myöskään ole liian haasteellisia, jotta täysin uusien ampujien innostus ei laannu heti alkuun vaan haastetta tulisi koittaa rakentaa tasapuolisesti vasta-alkajasta kokeneeseen.

Jos tarkastelemme yksinkertaista oppimiskäyrää, voimme havaita, että henkilön taitotaso nousee melko nopeasti sen jälkeen, kun perusharjoittelu on alkanut. Tästä voidaan päätellä, että ihmiset ovat taipuvaisia kasvattamaan kykyjään suuresti aloittaessaan. Tämä johtuu siitä, että yksinkertaisilla tekniikoilla ampuja voi osua moniin maaleihin, kun taas edistyneempiä tekniikoita, harjoittelua ja kokemusta tarvitaan, jotta päästään pidemmälle.

Perus oppimiskäyrä



LUKU - 3 - STRESSITEKIJÄT

Rasteja suunnitellessaan kilpailunjohtajan tulisi varmistaa, että rastin tärkeimmät stressitekijät eivät lisää rastin vaikeutta yli sen, mikä on reilua ja kohtuullista. Tärkeimmät stressitekijät ovat:

- **AIKA**
- **AMPUMAMATKA**
- **MAALIN KOKO**
- **AMPUMA-ASENTO**
- **MONIMUTKAISUUS/MUISTI**

Alla on taulukko, joka toimii ohjeena siitä, miten muita kuin merkittäviä stressitekijöitä tulisi rajoittaa, kun suunnittelet rastia.

Rastin stressitekijä

Aika	AIKA	MAALIN KOKO	ASENTO	MATKA	MONIMUTKAISUUS
	LYHYT	ISO / YLEINEN	VAKAA	KESKIMATKA	YKSINKERTAINEN
Matka	AIKA	MAALIN KOKO	ASENTO	MATKA	MONIMUTKAISUUS
	PITKÄ	KESKIKOKOINEN	VAKAA	PITKÄ	MONIMUTKAINEN
Maalin koko	AIKA	MAALIN KOKO	ASENTO	MATKA	MONIMUTKAISUUS
	PITKÄ	PIENI	VAKAA	KESKIPITKÄ	MONIMUTKAINEN
Monimutkaisuus	AIKA	MAALIN KOKO	ASENTO	MATKA	MONIMUTKAISUUS
	PITKÄ	KESKIKOKOINEN	VAKAA	PITKÄ	MONIMUTKAINEN
Ampuma-asento	AIKA	MAALIN KOKO	ASENTO	MATKA	MONIMUTKAISUUS
	PITKÄ	ISO / YLEINEN	VAIKEA	LYHYT	MONIMUTKAINEN

Taulukko toimii suuntaviivana miten rajoittaa muita stressitekijöitä suunniteltaessa rastia

AIKA:

Pelkästään kellon ollessa päällä ampuja joutuu liikkumaan jonkin verran kiireellisemmin. Kun aika on tärkein stressitekijä, pyrimme saamaan ampujan liikkumaan mahdollisimman nopeasti ja mahdollisimman tehokkaasti, jotta hän voi suorittaa rastin loppuun. Tämä tarkoittaa yleensä sitä, että rastilla on reilun kokoinen maali/maaleja sekä vakaa asento, joka on helppo rakentaa.

Usein kokemattomat kilpailunjohtajat tekevät virheen soveltaessaan tätä stressitekijää kaikille rasteille, mikä johtaa siihen, että muut stressitekijät yhdistyvät samaan suoritukseen ja näin ollen vaikeuttaa rastia ja tekee ampumakokemuksesta epämiellyttävän.

Karkeana ohjeena sellaisen rastin maksimi ajan asettamiselle, jossa **aika EI ole** tärkein stressitekijä, huipputason ampujan pitäisi pystyä lopettamaan rasti noin 20 sekuntia ennen ajan loppumista, jos hän ampuu äärimmäisellä nopeudella. Tämä antaa ampujille mahdollisuuden rakentaa vakaan asennon, analysoida olosuhteet, ampua tarkka laukaus, nähdä osuma, tehdä tarvittavat korjaukset ja ampua uudelleen samaan tai seuraavaan maaliin korjatuilla uusilla tiedoilla.

Jos aika on tärkein stressitekijä, se voitaisiin rajoittaa 5–10 sekuntiin vastaavalla tavalla mitattuna.

HUOM: Tämä on huipputason kilpailijoiden aikaa, joka jää rastin suorituksesta jäljelle.

Kokemattomalla ampujalla loppuu usein suoritusaika kesken ja osa laukauksista jää ampumatta.

ETÄISYYS:

Koska maalien asettaminen pitkälle etäisyydelle aiheuttaa lähtökohtaisesti epävarmuutta, haluamme yleensä varmistaa, että ampujalla on riittävästi aikaa arvioida olosuhteet, joissa hän aikoo ampua. On myös suotavaa, että "kohdistusmaali" (eng. read target) otetaan käyttöön lyhyemmällä etäisyydellä, jos kaukana oleva maali ei ole kovin helposti havaittavissa osumien / ohilaukausten suhteen. Tämä auttaa ampujaa arvioimaan vallitsevat olosuhteet lyhyemmällä etäisyydellä paljon helpommin ja antaa hänelle mahdollisuuden hienosäätää tuulikorjausta pidemmällä etäisyydellä. Jotta voisimme olla varmoja siitä, että teemme hyviä laukauksia ja korjauksia, on erittäin tärkeää, että ampujalla on joko vakaa asento valmiina josta ampua tai hänellä on mahdollisuus rakentaa vakaa asento sallittujen välineiden ja käytettävissä olevan ajan avulla.

PRS-kilpailuissa etäisyys on yleensä rajoitettu noin 1200 metriin mutta on suositeltavaa, että yrität hyödyntää ampumaradan koko kapasiteettia lähelle ja kauas, jos sinulla on siihen mahdollisuus.

PRS-kilpailuissa ammutut keskimatkat ovat noin 400 - 700 metriä (Suomessa 300 – 600 m).

MAALIN KOKO:

Maalin koon muutokset on loistava keino lisätä ampujien erottelua rasteille. Jos rastilla on viisi maalia, voidaan harkita, että kolme niistä on kohtuullisen helposti ammuttavissa, kun taas kaksi viimeistä on haastavampia.

Monilla kilpailunjohtajilla on taipumus tehdä niin sanottuja "erottelu rasteja" tai joskus luoda niitä tietämättään. Se on huono käytäntö yrittää luoda ampujien taitotasojen välistä erottelua valikoiduilla rasteilla eikä yksittäisillä laukauksilla. Yksi syy tähän on se, että kaikki eivät ammu rasteja samoissa olosuhteissa. Tyypillisesti tuuliolosuhteet ovat leudommat varhain aamulla ja voimistuvat päivän mittaan. Samoin lämpimien kuukausien aikana lämpöväreily on lievimmillään auringon noustessa ja rajuimmillaan kuumuuden huippuhetkillä. On siis parempi ripotella haastavia maaleja tasaisesti kaikkiin rasteihin kuin rajoittaa ne yhteen tai kahteen rastiin, mikä antaisi joillekin merkittävän edun edellä mainituista syistä.

Konsensus on, että useimmat maalit on asetettu 2 kulmaminuutin (MOA:n) kokoisiksi (~0,6 mrad), mikä voisi olla hyvä keskiarvo koko kilpailussa, mutta siitä ei pitäisi tulla oletuskokoa jokaiselle maalille. Hyvä maalikokojen vaihteluväli on 1 MOA:sta 3 MOA:an (~0,1 mrad – 0,6 mrad).

AMPUMA-ASENTO:

Reilua kilpailua suunniteltaessa on tärkeää sisällyttää siihen useita eri ampuma-asentoja, jotta rastisuoritus ei vinoutuisi kilpailijoihin, jotka saattavat olla erityisen vahvoja yhdessä asennossa. Asentojen lisäksi myös liikkeet olisi otettava huomioon. Hyvä tasapaino makuuasennoissa ja muissa asennoissa ammuttavien rastien välillä on myös suotavaa.

Asentojen, vaikka ne ovatkin erilaisia, on oltava vakaita tai suunniteltu siten, että ampuja voi rakentaa vakaan asennon, vaikka se vaatisi lisävarusteita.

On tärkeää ymmärtää, että rekvisiittaa/ratarakenteita, jotka tarjoavat vain vähän tai ei lainkaan tukea, **Ei pidä** käyttää ampumatukena, varsinkin jos se todella aiheuttaa liikettä (esim. jouset, köydet, joustavat rakenteet, jne).

Ampujia EI pitäisi pakottaa "ajoittamaan laukausta" tai luottamaan onneen toivotun tuloksen saavuttamiseksi. On myös tärkeää huomata, että jos suunnittelemme rastin, jossa on käytössä vaikea asento, että annetaan tarvittava aika ja välineet rastin suorittamiseen siihen tarkoitettulla tavalla. Lopputulos on, että testamme ampujan kykyä tehdä tarkkoja laukauksia ja ratkaista ongelmia tämältyypiseen ammuntaan soveltuvilla välineillä.

MUISTI/MONIMUTKAISUUS

Jotkut kilpailunjohtajat haluavat testata kilpailijan muistia tekemällä rasteista monimutkaisia.

Tämän tarkoituksena on testata ampujan kykyä pitää mieli kirkaana paineen alaisena. Tämä voidaan tehdä luomalla toimintajärjestys. Esimerkiksi: *Asennosta 1 ammutaan maalia 3, Asennosta 2 ammutaan maalia 1, Asennosta 3 ammutaan maalia 2.*

Ehkä yksinkertaisin tapa lisätä monimutkaisuutta on pakottaa ampuja suorittamaan *pakollinen lippaan vaihto* jossain vaiheessa rastin suoritusta. Sen ei tarvitse olla välttämätöntä patruunoiden loppumisen kannalta, vaan sen tarkoituksena on vain testata ampujan malttia aikapaineen alaisena.

Tekemällä rastista *osumasta vaihto (hit to move)* voi johtaa siihen, että ampujat eivät pääse suorittamaan rastia loppuun. Tällaisilla rasteilla vaikeusjärjestys olisi otettava huomioon ja olisi parasta aloittaa tällaiset rastit ”kohdistusmaalilla” (read target) (maali, joka on hieman helpompi osua ja jonka perusteella ampuja voi arvioida tuulen voimakkuutta), yksinkertaisesti siksi, että erittäin haastavalla maalilla aloittaminen vääristää tuloksia merkittävästi erilaisissa olosuhteissa.

Kuten esimerkeistä huomata saattaa, monimutkaisuus tässä kontekstissa ei välttämättä tarkoita aivojen loputonta muistipeliharjoitusta. Ja voidaan ajatella, että ei monimutkainen rasti tarkoittaa sitä, että ammutaan samaa maalia koko rastin ajan. Mikäli rastin stressitekijä on jokin muu kuin monimutkaisuus (kts. taulukko ylempänä), monimutkaisuutta kannattaa kuitenkin tuoda esimerkiksi juuri suht helpolla maalijärjestyksellä (läheltä kauas jne..).

LUKU - 4 – KILPAILUNJOHTAJAN AJATTELUTAPA

Kilpailua suunniteltaessa kilpailunjohtajan ajattelutavan ei pitäisi olla ampujien rankaiseminen.

Kilpailunjohtajana sinun pitäisi miettiä luovasti, miten voit palkita kilpailijoita, jotka ovat teknisempiä, mutta samalla olla tekemättä kilpailusta liian vaikeaa/mahdotonta kokemattomille ampujille.

Tärkeintä on haastaa ja palkita kilpailijat, jotka ovat taidoiltaan kattavia ja monipuolisia. Siksi kilpailunjohtajan on myös vältettävä suunnittelemaista kilpailuita, jotka voidaan ampua vain yhdellä tavalla. Hyvä kilpailunjohtaja suunnittelee kilpailun, joka on tekninen, mutta oikeudenmukainen ja kattava.

"Teknisen" sanan käytöstä, voi saada usein vastareaktioita, koska ihmiset pitävät sitä synonyymina sanalle "vaikea". Alla joitakin määritelmiä, jotka muistuttavat läheisesti sitä, miten sana tekninen liittyy PRS:ään:

1. "Lyhyesti sanottuna joku, joka on tekninen, on taitava. Heillä **ei** ole mitään merkkejä tekemisen tehottomuudesta tai äärimmäisten fyysisten ominaisuuksien, kuten voiman, räjähtävyyden, nopeuden tai notkeuden käytöstä ilman erityistä syytä. Se tarkoittaa, **että heidän liikkeillään on tarkoitus, suunta ja ne tuottavat positiivisen tuloksen.**"
2. Liittyy tiettyyn aiheeseen, taiteeseen tai käsityöhön tai sen tekniikoihin.
 - "tekniset termit" (erityisesti kirjan tai artikkelin) ymmärtäminen edellyttää erityistietämystä. esim. "tekninen raportti"

Ihmiset olettavat usein, että kilpailut, jotka ovat teknisempiä, ovat poikkeuksetta vaikeampia.

Teknisyys tarkoittaa kuitenkin sitä, että yksinkertaisilla strategioilla voit saavuttaa parempia tuloksia ilman, että sinun tarvitsee hankkia merkittävää määrää fyysistä taitoa pelkän harjoittelun avulla.

Toistoa vielä, että teknisyyden **tarkoittaa** sitä, että tiettyjen periaatteiden, tekniikoiden ja strategioiden ymmärtäminen tekee rasteista helpommin saavutettavia niille ampujille, jotka käyttävät aikaa tällaisten strategioiden oppimiseen.

Haluamme yrittää saada kaikista ampujista parhaan mahdollisen tuloksen kaikilta osa-alueilta tekemättä kilpailusta teknisesti helpompaa. Maallikon kielellä sanottuna: meidän on suunniteltava rastit, jotka sopivat jokaiselle taitotasolle, mutta siten, että kilpailijat voivat testata reilusti nykyisiä kykyjään.

Jotta jargonia ei olisi koko tämä ohje täynnä, käydään läpi todellinen skenaario:

SINNE JA TAKAISIN



AIKA
120 s



LAUKAUS MÄÄRÄ

12 lks
Laukauksesta vaihto



VARUSTEET
Ei rajoituksia



MAALIT

300m 160mm neliö / 250mm neliö
385m 160mm neliö / 254mm pyöreä
500m 175mm neliö / 300mm neliö

RASTIKUVAUS

Ampuja aloittaa normaalisti seisten, lukko takana, lipas kiinnitettynä, ampumalinjan takana. Aloitusmerkistä ampuja ottaa sovelletun makuuasennon kaapelikelan päältä ja ampuu ISOT maalit ensin läheltä kauas, jonka jälkeen kaukaa lähelle.

Sen jälkeen ampuja laskeutuu alas makuuasentoon ja ampuu PIENET maalit läheltä kauas ja sen jälkeen kaukaa lähelle.

Kuten esimerkikuvauksessa näkyy, laukauksia on 12, mutta maaleja on vain 6. Rasti alkaa suurista maaleista, läheltä kauas ja sitten kaukaa lähelle kaapelikelan päältä. Sitten siirrytään alas makuuasentoon, ja ampuja ampuu pieniin maalitauluihin, ensin läheltä kauas ja sitten kaukaa lähelle.

Tätä rastia suunniteltaessa, joka oli tarkoitettu seurakilpailuiden finaaliin, ajateltiin, että 50% maaleista on oltava vähintään kaikkien saavutettavissa. Siksi aloitamme suurista maaleista, jotka alkavat läheltä ja päättyvät kauas. Nämä maalit ovat sen verran helppoja, että on epätodennäköistä, että perustason ampuja ampuu ne ohi, ja hyvän ampujan pitäisi käyttää niitä saadakseen lukeman olosuhteista. Asetamme isot maalit ensin, koska vähemmän taitavilla ampujilla on oltava reilu mahdollisuus osua heille tarkoitettuihin maaleihin; tätä kutsutaan "maalien järjestämiseksi". Haluamme myös rohkaista ampujia, jotka yrittävät kasvattaa taitojaan, yrittämällä kunnolla osua haastavampiin kohteisiin, joten laitamme nämä kohteet viimeiseksi. Tämä tarkoittaa, että he eivät ole yhtä taipuvaisia vain "ampumaan (hutiloituja) laukauksia" pienempiin maaleihin pyrkiessään etenemään helpompiin kohteisiin. Tällä rastilla pitäisi olla riittävästi aikaa, jotta kaikki pääsevät sen suorittamaan läpi. Keskitymme siihen, että jokainen pystyy lukemaan maaleja, ampumaan ristikolta (hold over), ampumaan mukautetusta makuuasennosta ja tekemään tarkkoja laukauksia pieniin kohteisiin.

Aloittelevan ampujan pitäisi pystyä ampumaan ja osumaan kaikkiin isoihin kohteisiin läheltä ja kaukaa, vaikka hän kiertäisi korotukset tornilta ja vaikka hänen kiväärijärjestelmänsä ja patruunat eivät olisikaan parhaat mahdolliset.

Ampujan, joka on keskikastia, pitäisi pystyä ampumaan kaikki maalit annetussa ajassa ja osumaan kaikkiin isoihin maaleihin ja joihinkin pienempiin, vaikka hän ei vielä osaisikaan lukea maaleja hyvin tai tähystää laukauksiansa.

Huipputason ampujan tulisi nähdä isot maalit kohdistusmaaleina ja käyttää niitä sitten vahvistamaan tuulikorjauksensa kullakin etäisyydellä ennen kuin hän siirtyy makuuasentoon ja käyttää tätä tietoa rastin 100% suorittamiseen.

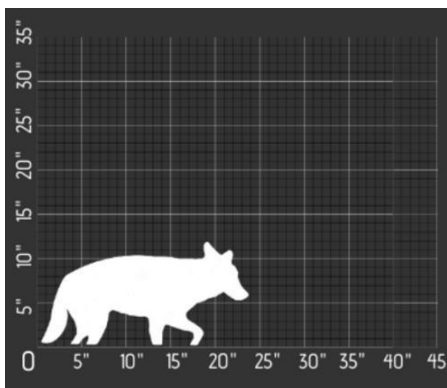
Rastin analysoinnin jälkeen on helppo ymmärtää, että kun ampujat etenevät taitotasoihinsa, tämäntyyppisillä rasteilla on aina jotain haastavaa. On selvää, että tämä oli seuran kilpailu, ja siksi rasti on helpohko tietyillä alueilla, mutta jos haluaisimme lisätä vaikeustasoa esimerkiksi kahden päivän isomassa kilpailussa, voisimme määrätä ampujien ampua pienet maalit ensin kaukaa lähelle ja sitten läheltä kauas tai hieman lyhentää suoritusaikaa. Molemmat ehdotukset ovat muutoksia, jotka kohdistuvat huippuampujiin, mutta alemman tason ampujat saavat edelleen 6 osumaa ja ehkä enemmänkin, jos he pääsevät ampumaan lähempänä olevia pieniä maaleja.

Maalien järjestäminen - Tässä kohtaa kilpailunjohtaja harkitsee, missä järjestyksessä maalit kannattaa järjestää. Yksi lähestymistapa on järjestää maalit suurimmasta pienimpään, jotta rasti vaikeutuu asteittain ja uudet ampujat saavat tilaisuuden ampua maaleja, jotka ovat lähempänä heidän taitotasoaan, ennen kuin heidän aikansa todennäköisesti loppuu. Toinen lähestymistapa on asettaa maalit järjestykseen suhteessa ratarakenteiden/ampumatukien vakauteen. Jos käytät vakainta asentoa suurimmalle maalille ja epävakainta asentoa pienimmälle maalille, pieneen maaliin osuu todennäköisesti vain vähän. Osumia voidaan pitää "tuurina", ja se ei määritelmän mukaan ole tarkkuusammuntaa.

LUKU - 5 - MAALIEN VALINTA

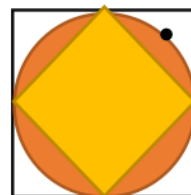
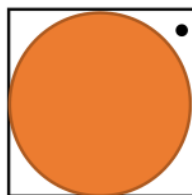
Maalit mitataan yleensä vaakatasossa; näin ampuja saa tarkan mittaustuloksen "tuulipelivarastaan". Tämä yksi mitta ei kuitenkaan aina kerro vaikeudesta. Maalit voivat olla erimuotoisia, ja nämä muodot luovat erilaisia haasteita ampujalle.

Esimerkiksi: Kojootti / kettu maalissa on merkittävä määrä "tuulen pelivaraa", mutta hyvin vähän pystysuunnassa. Joten, jos tarkastelemme mittoja, jotka ovat 125mm (~ 5") korkea ja 510mm (~ 20") leveä, voimme nähdä, että korkeuden ja leveyden suhde on 1:4. Jos maali on 500 m:n päässä, tuulen pelivaraa on 1 mrad (~3,5 MOA). Tämä vähentää merkittävästi ampujalle aiheutuvaa räsitystä tarkan tuulikorjauksen määrittämiseksi, mutta toisaalta kohteen korkeus on nyt hieman alle 0,25 mrad (1 MOA). Jos ampujan kivääri pystyy vain 0,5 MOA:n tarkkuuteen, se tarkoittaa, että ampujan on oltava hyvin tietoinen laukauksen tekemisestä vakaasta asennosta, erityisesti epäsuotuisissa olosuhteissa, kuten lämpöväreilyssä.



Vaakamittojen ollessa samat, neliö on helpoin maali johon osua. Neliö ei ainoastaan anna yhtä paljon pystysuuntaista kuin vaakasuuntaistakin osumaa, mutta toisin kuin ympyrän kohdalla, se antaa osuman myös "osumakehän" ulkopuolelle.

Skenaario: Kun mittaamme kasoja, käytämme tyypillisesti kulmaminuutteja (MOA) esittämään kiväärin "osumakehää" tai niin sanottua tarkkuutta. Tämä mittaus tehdään kasan halkaisijan poikki, minkä jälkeen käytetään MOA:n kaltaista kulmamittayksikköä. Sanotaan esimerkiksi, että kiväärin tarkkuuspotentiaali on 1 MOA ja ammumme ympyränmuotoista maalia, joka on 1 MOA, täydellisessä maailmassa ilman tuulta tai ampujan aiheuttamaa heiluntaa meidän pitäisi osua kohteeseen jokaisella laukauksella. Koska olemme kuitenkin ihmisiä, olemme alttiita tekemään virheitä, eikä kiväärimme ole aina kohdistettu täsmälleen keskelle, joten jos laukaus on hieman epäkeskeinen, luoti voi mennä ympyrän "olkapäähän" yli (katso alla vasemmalla). Neliönmuotoisessa kohteessa, jonka leveys on sama, tämä olisi rekisteröity osumaksi, vaikka ne olisi luokiteltu samankokoisiksi maaleiksi (ks. alla keskellä).



Jos kohteiden leveys on 130mm, pinta-alat ovat:

Ympyrä: 133 cm²

Neliö: 169 cm²

Timantti: 84,5 cm²

Toinen yleisesti käytetty maali on timantti. Timantti on teknisesti yksi vaikeimmista maaleista osua. Jos sitä verrataan kahteen muuhun maaliin, voidaan havaita, että väärässä kohdassa lähtenyt laukaus saattaa osua ympyrään ja neliöön, mutta luoti ei silti osu timanttiin. Kysymys kuuluukin, mitä saavutamme, kun muutamme maalin muotoa?

Tarkastellaan asiaa ampujan näkökulmasta, jos minulla on rasti, jossa luulen, että tuki on kohtuullisen vakaa ja aika saattaa olla hieman tiukka:

- Neliönmuotoisten maalien kanssa aion luultavasti käyttää tätä yhden pussin kanssa edessä ja yritä osua kaikkiin kohteisiin.
- Timanttien kanssa harkitsen kuitenkin mahdollisesti yhdestä laukauksesta luopumista käyttämällä kolmijalkaa takatukena tai annan itselleni enemmän aikaa paremman ampuma-asennon hakemiseen.

Tämä on myös yksi tapa toteuttaa **erottelumaalit** rastille. Jos sinulla on viisi maalia, kaksi ensimmäistä voi olla neliöitä, sitten kaksi ympyrää ja lopuksi timantti. Koot on tietenkin mukautettava vastaavasti, jos asetat ne eri etäisyyksille.

Tämä on vain yksi syy siihen, miksi timantit ovat yleensä yksi vaikeimmista maaleista. Toinen syy on se, että timanttimaalien muodon vuoksi ne ripustetaan yleensä yhdestä pisteestä. Tämä ei tietenkään muuta maalin mittoja, mutta se muuttaa kuitenkin sitä, miten nopeasti kohde reagoi, ja tämä vie meidät seuraavaan aiheeseen, joka on maalien ripustimet/pitimet.

MAALIEN RIPUSTIMET / PITIMET

Se, miten maali on ripustettu, voi vaikuttaa merkittävästi ampujan laukauksen jälkeen saaman tiedon laatuun. Jos otetaan huomioon, että keskimääräinen laukaus ammutaan yleensä 500 metrin etäisyydeltä ja laukauksen kulku 500 metrin etäisyydelle kestää vain ~0,7 sekuntia, tämä tarkoittaa, että ampujalla on hyvin vähän aikaa toipua laukauksesta/rekyylistä ja havaita osuma maaliin. Tämän vuoksi ampujien on etsittävä muita indikaattoreita, joilla on enemmän "viipymäaikaa"; yksi näistä indikaattoreista on maalin heilahdus.

Maalin heiluminen määräytyy muutamien tekijöiden perusteella, kuten:

- Kuinka raskas maali on
- Kuinka suuri maali on
- Miten maali tuetaan/ripustetaan
- Maaliin osuvan luodin energia

Tekijä, johon haluamme keskittyä, on se miten maali on ripustettu. Tiedämme, että jos ripustamme maalin yhdestä pisteestä, joka on keskellä maalin yläosaa, mikä tahansa maalin oikealle tai vasemmalle puolelle kohdistuva isku saa maalin pyörimään nopeasti. Tämä tekee maalin lukemisen (sen tunnistamisen, mihin laukaus osui) hyvin vaikeaksi. Vaihtoehtoisesti maali voidaan ripustaa kahdesta pisteestä, jolloin se itse asiassa pikemminkin saa maalin "keinumaan" kuin pyörimään, ja ampuja pystyy lukemaan sitä paljon paremmin. Näin ampuja voi tehdä tarkkoja korjauksia jatkolaukauksia varten.

Toinen vaihtoehto on kiinnittää maali kiinteästi esim. T-pylväeseen, mutta tässäkin menetelmässä on hyvät ja huonot puolensa. Hyvä puoli on se, että jos ampujan on ammuttava maalia uudelleen useita kertoja peräkkäisillä laukauksilla, hänen ei tarvitse odottaa, että maali lakkaa heilumasta tai asettuu paikoilleen. Huonona puolena on tietysti se, että kiinteään maaliin ampuminen tekee äärimmäisen vaikeaksi tietää, mihin laukaus on osunut, ellei voi fyysisesti nähdä tähtäimen läpi laukauksen osuvan maaliin.

Koukkuripustimet ovat toinen menetelmä hihnojen tai kumien lisäksi. Mikäli maali on tuettu kahdesta pisteestä se ei anna maalin pyöriä, mutta se voi olla harhaanjohtava ampujalle, jos hän ehtii nähdä vain jälkiheiluntaa maalista. Koukuilla ripustettaessa on ymmärrettävä, että vaikka maali voi kallistua taaksepäin tai hieman sivulle, sen liike on rajoitetumpi kuin kahdella erillisellä hihnalla roikkuva maali, joka voi liikkua vapaasti. Tämän seurauksena iskun jälkeen maalilla on vain hyvin lyhyt matka kuljettavana, kunnes se törmää vastukseen ja kimpoaa takaisin vastakkaiseen suuntaan. Ja juuri tämä takaisin kimpoaminen voi antaa ampujalle väärän lukeman siitä, mille puolelle maalia hän on osunut. Tämä johtuu siitä, että kun maali kimpoaa takaisin toiseen suuntaan, se saa aikaan maksimaalisen liikkeen, jonka koukku tarjoaa, ja se on ampujan paljon helpompi havaita kuin vain pieni liike iskun jälkeen.

Viime kädessä ampuja, joka yrittää lukea tätä iskua, saattaa erehtyä ja tehdä väärän säädön seuraavaa laukausta varten, ja tämä on se, mikä alkaa erottaa huippuampujat toisistaan.

LUKU - 6 – MATCH BOOK ”KILPAILUKIRJA”

Ennen kilpailua tulisi kilpailijoille lähettää ns. kilpailukirja eli Match Book, johon tulisi sisältyä:

Yleistiedot

Vaikka kilpailupaikka ja osoite annetaan yleensä kilpailukutsussa, olisi tärkeää että kun kilpailijat saavat match book:in niin kaikki oleellinen tieto löytyisi myös sieltä. Tällä vältetään sitä, että kilpailijoiden ei tarvitsisi etsiä tietoja monesta eri paikasta ja he voisivat tulostaa match book:in mukaansa kilpailumatkalle.

Kilpailun yhteyshenkilöt sekä järjestävä organisaatio tulisi olla näkyvissä match book:ssa. Tarvittaessa järjestävän seuran logot yms.

Sponsorit

Sponsorit olisi tunnustettava vahvasti koko urheilussa ja ne olisi hyvä olla myös match book:ssa. Jotkin kilpailunjohtajat haluavat nimetä sponsoreiden nimet rasteille.

Esim: Rasti 1: **Delta Tactical** – joukkojen linja.

TAI se voidaan esittää muodossa

Rasti 6: Joukkojen linja.

*Sponsorina: **Scoped out***

Toinen tekniikka, jota voi käyttää (vaikkei se olekaan kilpailukirjan kannalta merkityksellinen), on ottaa kuvia sponsorituotteista sen ampujan kanssa, joka poimii ne palkintopöydästä. Nämä kuvat esitellään sitten sosiaalisessa mediassa.

(Huom. Ampujien mainosvideot voisivat sisältää luettelon (ruudulla) videon aikana käytetyistä varusteista, jotka korostavat joitakin sponsorin tuotteita).

Lyhyt kuvaus rastista

Kuvauksen on oltava suoraviivainen ja ymmärrettävä. Sen ei tarvitse olla liian yksityiskohtainen tai sisältää tarpeettomia rastiin liittyviä yksityiskohtia, jotka käyvät ilmi rastin esittelyn aikana.

Yritä olla tiivis ja ytimekäs.

Rajoitukset:

Varusteita koskevat rajoitukset ovat joskus välttämättömiä reilun ja tasapainoisen kilpailun luomiseksi. Suomessa meillä on paljon erilaisia esteitä verrattuna esim. Yhdysvaltoihin, ja vaikka on usein parasta antaa ampujien päättää, miten he haluavat suorittaa kunkin rastin, aina ei ole myöskään pelin hengen mukaista antaa ampujien käyttää yhtä menetelmää jokaisen rastin ratkaisemiseen. Esimerkkinä voidaan mainita, että kolmijalan käyttö sallitaan jokaisella rastilla.

Aikaisemmin kolmijalkojen käyttökuntoon saattaminen on tehty rastin suorituksen aikana, mutta nyt 2-osaisten kolmijalkojen käyttöönoton myötä ampujat voivat ottaa kolmijalat käyttöön nopeammin kuin 3- ja 4- osaiset kolmijalat. Tämä on antanut etulyöntiaseman ampujille, joilla on 2-osaiset kolmijalat. Tämä on saanut kilpailunjohtajat Yhdysvalloissa sallimaan kolmijalkojen levityksen ja käyttökuntoon saattamisen ennen rastin aloitusta. Vaikka tällä vältetäänkin varustekilpailu, se tuo mukanaan toisen tahattoman ongelman, joka on kolmijalkojen runsas käyttö. Ampujia ei voi syyttää

tästä, koska ampujan tehtävänä on ratkaista rasti tavalla, joka antaa hänelle mahdollisimman onnistuneen lopputuloksen ja se käy vain järkeen, että kolmijalan käyttö takatukena antaa parhaan tuen.

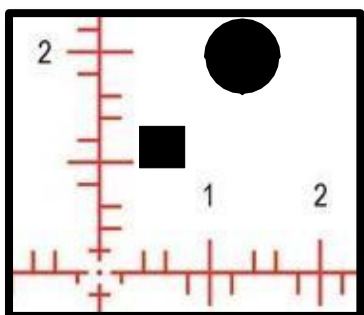
Rajoitusten ei aina tarvitse olla sääntöihin perustuvia, vaan kilpailunjohtaja voi ottaa käyttöön fyysisiä rajoituksia, jotka rankaisevat ampujia ajallisesti tai tekevät esimerkiksi kolmijalan käytöstä fyysisesti tehotonta.

Muita rajoituksia voivat olla esimerkiksi ampuma-alueen rajat (rikelinjat) tai se, onko ampujan kuljetettava jotakin esinettä mukanaan koko rastin ajan.

KUVITUKSET JA LUETTELOT

- etäisyydet
- Maalien koko (mm, mrad)
- (Taulukko täytettäväksi: Korkeus ja 3 tuulisaraketta)

Kohteet voidaan esittää muotoina kuvata tai asettaa ristikon alle. Esim.



COMPETITOR DATA

DIST	SIZE	DROP	SMPH	10MPH	DIST	SIZE	DROP	SMPH	10MPH

ASEENKÄSITELYALUE (EI SUORANAISESTI LIITY MATCH BOOK:IIIN)

Tässä kohtaa on hyvä muistuttaa eräs turvallisuutta nostava tekijä PRS-kilpailuissa. Tämä ei suoranaisesti liity match book -lukuun, mutta match book:ssa on hyvä myös ilmoittaa missä aseenkäsittelyalueet sijaitsevat, mikäli rastit ovat kovinkin erillään toisistaan.

Aseenkäsittelyalueella tarkoitetaan sellaista aluetta, jossa kilpailijat voivat ottaa aseensa pussista ja viedä aseensa säilytyspaikalle. Aseenkäsittelyalue ja aseiden säilytyspaikka eivät siis ole sama asia. Aseenkäsittelyalue on merkitty alue, jossa yleensä on pöytä aseiden käsittelyä varten. Aseenkäsittelyalueella asetta käsiteltäessä piippu osoittaa turvalliseen suuntaan ja turvallinen suunta on joko merkitty tai kerrottu. Tälle alueelle ei saa tuoda patruunoita missään muodossa, edes aseessa kiinni olevat varapatruunat on kielletty. Kilpailijat voivat käyttää aseenkäsittelyaluetta huoltaakseen asetta, säätääkseen optiikkaa jne. ilman rastituomarin valvontaa.

Aseiden säilytyspaikalla aseisiin ei tehdä muutoksia / korjauksia / säätöjä.

LUKU - 7 - IHANTEELLINEN PRS-KILPAILU

Ennen kuin siirrymme rastisuunnitteluun, käsitellään sitä, miten vaikeusastetta säädellään. Tehdään tämä luokittelemalla maalit ensin vaikeustasoihin ja päättämällä sitten joistakin suhdeluvuista, jotta kilpailusta tulisi oikeudenmukainen ja haastava jokaiselle ampujalle.

Vaikeussuhteet näyttäisivät tältä:

50%: Maalit, joihin jokainen ampuja voisi näennäisesti osua.

20%: Maalit, jotka haastavat keskikastin.

20%: Maalit, jotka haastavat huipputason ampujat.

10%: Maalit, jotka jättävät ampujille jotain tavoiteltavaa.

Rastit voidaan kirjoittaa monella eri tavalla. Esimerkkinä voidaan aloittaa niin, että sinulla on mielessäni jokin rekvisiitta/rakennelma, ja jos sitä ei ole saatavilla, harkitaan, onko sen rakentaminen mahdollista. Tarkoituksena on antaa kokemus, joka on stimuloiva, jotain uutta tai jotain, joka heijastaa todellista maailmaa. Suosi käytännöllisiä rakennelmia, kuten kiviä (lohkareita), autoja, helikopterin kuoria, barrikadeja, katukiviä, tankki esteitä, tukevia pylviä, tynnyreitä. Joskus jopa jotakin, joka vaikeuttaa asentoasi, mutta pidä kuitenkin mielessä, että kaikki ampujat eivät mahdu ahtaisiin tiloihin. Tärkein asia, joka on otettava huomioon rakenteita ja ampumatukia valittaessa on se, että onko siitä mahdollista tehdä tarkkoja laukauksia tehokkaasti ja tuloksellisesti.

Jos käytössä on jo valikoima maaleja, on parasta miettiä, mitkä asennot sopivat parhaiten kyseiseen maaliin. Esimerkiksi: Jos ensimmäinen laukaus kohdistuu hyvin läheiseen maaliin ja se on makuuasennossa, et luultavasti halua valita suurinta maalia, sillä se antaisi lähes takuuarman osuman ja tekisi loppu rastin huomattavasti vaikeammaksi, jos muut maalit ja asennot ovat paljon hankalampia. Lisäksi on turhaa laittaa maali, joka ei aiheuta haastetta minkään tason ampujalle.

Tämä huomioituna on kuitenkin sanottava, että kooltaan anteeksiantavamman maalin esittäminen saattaa olla hyödyllisempää vaiheen alkupuolella kuin loppupuolella, koska ampujat, joilla todennäköisimmin loppuu aika kesken rastilla, hyötyvät siitä eniten. Lisäksi jos maali ripustetaan tuplahihnoista, se voisi toimia *kohdistusmaalina*, mikä hyödyttäisi kaikkia ampujia, koska se auttaisi vähemmän taitavaa ampujaa saamaan osuman ja edistyneempää ampujaa saamaan lukeman seuraavasta tuulikorjauksesta, erityisesti jos seuraavien maalien koko pienenee tai etäisyys kasvaa.

Rasteja suunniteltaessa on otettava huomioon käytettävissä olevat maalipukit. Voit kuvitella, että jokaisessa rastissa on tarkoitus asettaa maaleja usealle eri etäisyyksille, mutta seuroilla ei välttämättä ole riittävästi maalipukkeja, jotta tämä olisi mahdollista. Maaleja koskevassa luvussa kerroimme maalien muodoista ja siitä, miten ne lisäävät vaikeustasoa rasteille. Sen sijaan, että lisäät pienemmän maalin maalipukkiin, voisit sen sijaan harkita neliön käyttöä vasemmalla ja timantin käyttöä oikealla samassa telineessä sen sijaan, että lisättäisiin ympyrä tai neliö, joka on niin pieni, että sen haaste muuttuu eksponentiaaliseksi.

Kun olemme saaneet maalit lajiteltua ja varmistaneet, että rasti on toteuttamiskelpoinen, haluamme ottaa käyttöön ampumajärjestyksen. Käytettävissä olevaa aikaa ajatellen saatamme aloittaa 10 laukauksella ja jakaa ne rakenteissa / ampumatuessa varattuihin paikkoihin. Kuvitellaan, että rakenteessa on neljä ampumapaikkaa, mikä on ristiriidassa 10:n laukauksen kanssa, mikä tarkoittaa, että meidän on keksittävä ampumajärjestys, joka vastaa 10:tä laukausta.

Paikka 1: 4 laukausta

Paikka 2: 3 laukausta

Paikka 3: 2 laukausta

Paikka 4: 1 laukaus

Tämä on vain esimerkki siitä, miten voit lisätä laukausjärjestyksen rastiin, joka hyödyttäisi uusia ampujia ja huipputaso ampujia yhtä lailla. Uudet ampujat siirtyvät hitaammin asemista toiseen, mikä tarkoittaa, että he pääsevät vähemmän todennäköisesti rastin loppuun kuin kokeneet ampujat. Jos rakennamme rastit tätä silmällä pitäen, se antaa uudemmalle ampujalle mahdollisuuden saada suurimman osan laukauksista pois vähemmällä siirtymillä, samoin kuin se palkitsee kokeneen ampujan, joka on tehokkaampi, koska hän voi päästä loppuun ja ampua viimeisen laukauksen haastavampaan maaliin, joka sopii paremmin hänen tasolleen.

Psykologisesta näkökulmasta katsottuna uusi ampuja keskittyy todennäköisemmin ensimmäisiin maaleihin, joita hän pitää helpommin saavutettavina. Kun otetaan huomioon, että joillakin ampujilla ei ole mahdollisuutta treenata ammuntaa niin paljoa, se on järkevä strategia, jolla autetaan yhteisöä nousemaan ylöspäin ilman, että rastia "tyhmennetään" tai rasti "palvelee" vain yhtä taitotasoa.

Emme ole vielä miettineet, miten tämä sopii yhteen rastin suoritusajan kanssa, mutta voimme jo nyt sanoa, että jos meidän on ammuttava maaleja useilta etäisyyksiltä jokaisesta paikasta, 90 sekuntia voi olla tiukkaa. Oletetaan kuitenkin, että aikaraja on 120 sekuntia ja se toimii (muistakaa, että emme tiedä tämän olevan 100-prosenttisesti totta ennen kuin tarkastamme rastin käytännössä).

Etäisyydet voisivat olla 350m, 400m, 480m. Rastin tarkastuksessa saattaa käydä ilmi, että ampujalla ei ole riittävästi aikaa pyörittää korkotornia jokaista maalia varten, mutta hän saattaa pystyä suorittamaan rastin mukavasti ampumalla ristikolta (hold over). Meillä on siis valinta: jätämmekö rastin ja annamme kokeneiden ampujien ymmärtää, että heidän on käytettävä ristikkoo suorittaakseen rastin, vai pyrimmekö muuttamaan rastia siten, että se mahdollistaa korkotornien pyörittämisen maaleja varten.

Voimme vähentää laukausten määrää 10:stä 9:ään tai 8:aan tai muuttaa maalien järjestystä niin, että käytät vain yhtä etäisyyttä yhdestä paikasta (eli pyörität tornia vain kerran jokaisessa paikassa). Voisi olla hyödyksi antaa ampujan harjoitella, että hänen on hyödynnettävä ristikkoo rastin loppuun saattamiseksi. Kilpailussa ei tätä taktiikkaa kannata käyttää uudelleen toisessa rastissa, et halua tulla yhden tempun ihmeeksi.

Ymmärrä rastin tarkastuksen aikana, että vaikka saattaisitkin suorittaa rastin loppuun juuri timerin äänimerkin soidessa, se ei tarkoita, että rastin suoritus aika on oikea. Suunnittelijana / tekijänä tunnet rastin, saatat ampua sen tunnetulla ampumaradalla ja saatat myös olla erittäin taitava ampuja. Ehdotus on, että taitavan ampujan pitäisi pystyä suorittamaan rasti kilpailutahdissa siten, että vähintään 10 sekuntia jää jäljelle (jos aikaa ei ole tarkoitus käyttää suurimpana stressitekijänä) tai jopa 20 sekuntia, jos suoritat vaiheen maksimi nopeudella. Näin varmistetaan, että kilpailijat pystyvät analysoimaan laukauksen jälkeisiä tietoja sekä ennen laukausta vallitsevia olosuhteita ja että vähemmän taitavilla ampujilla on riittävä mahdollisuus ampua useimmat, ellei jopa kaikki maalit.

On ymmärrettävä, että huippukilpailija yrittää silti hyödyntää koko rastin ajan saadakseen rastista mahdollisimman toivotun lopputuloksen. Tämä saattaa tarkoittaa sitä, että sekä huippuampujat että alimmalla tasolla olevat ampujat suorittavat rastin hyvin samankaltaisessa ajassa.

Jos siis tarvitsisimme tarkistuslistan rastien suunnittelun ohjeeksi, se näyttäisi suunnilleen tältä:

1. Valitse vakaa ampumatuki / rakenne.
2. Määrittele paikat, joita haluat käyttää rakenteessa ampumiseen.
3. Valitse maalit ja etäisyys suhteessa valitsemaasi vaikeustasoon, mukaan lukien se, miten maalit olisi parasta ripustaa.
4. Esittele laukausjärjestys, mitkä maalit ja millä etäisyyksillä mistäkin asennosta.
5. Tarkista rasti ja säädä se valitun suoritusajan mukaiseksi.

Onnistuneen kilpailun järjestämiseksi on ymmärrettävä, että asiat eivät aina mene suunnitelmien mukaan, joten jotta asiat pysyisivät ennakoitavissa ja kompaktina, on parasta pitää rastien suoritusajat suhteellisen samanlaisina. Jos rastit ovat 90 sekuntia, 105 sekuntia ja 120 sekuntia, ryhmien (squad) kokonaisaikojen välillä on suuria eroja, ja se aiheuttaa pullonkauloja pidemmissä rasteissa. Ei ole huono ajatus valita yleisaika rasteille ja pysyä siinä tai lähellä sitä.

LUKU - 8 – LOPPUPÄÄTELMÄT

Lopuksi voidaan todeta, että on olemassa selviä tekijöitä, jotka tekevät kilpailusta toivottavan. Käsittelimme rekvisiittaa/rakenteita, maalien kokoa, vakautta, aikaa, eri asentojen tasapainoa, maalien järjestystä, kilpailukirjaa (match book), monimutkaisuutta jne.

On turvallista sanoa, että jos löydämme keinon tehdä tarkka laukaus joltain tuelta tai asennosta, se on luultavasti reilua peliä, kunhan meillä on aikaa. Kokemus, jonka haluamme antaa ampujille, on se, että on olemassa keino päihittää rasti ja että vaikka he eivät tekisikään sitä tällä kertaa, he voivat mahdollisesti löytää keinon tehdä se lisäharjoittelun avulla.

"Mahdottomien" tehtävien luominen ei edistä hyvää kilpailua, ja se vain pakottaa ampujan tuhlaamaan hyvän patruunan ampumaradalle.

Keskitytään lajin keskeisiin perusteisiin, tarkkuuteen, ajoitukseen, liikkeisiin, vakauteen ja strategiaan.

Kaiken kaikkiaan, kaipaa kritiikkiä ja yritä ymmärtää, miksi jotkut ampujat saattoivat nauttia kilpailustasi tai jopa olla pitämättä siitä. Joskus ihmiset eivät tiedä, miksi he eivät pidä jostain, mutta he tietävät, että kokemus ei ollut nautinnollinen, oikeilla kysymyksillä voisit muokata tulevia kilpailuitasi niin, että ne tarjoavat paremman kokemuksen ja kasvattavat edelleen ymmärrystäsi lajista.

Palautetta voidaan kerätä anonyymisti esimerkiksi Google Forms -lomakkeella joka lähetetään kaikille kisailijoille ja toimitsijoille. Avoimia kysymyksiä ei kannata laittaa liikaa, jotta vastaaminen on mahdollisimman helppoa. Kysymyksiä voisivat olla esimerkiksi:

- Mikä toimi kisojen yleisessä järjestelyssä
- Mikä ei toiminut kisojen yleisessä järjestelyssä
- Mikä toimi kisojen rasteissa
- Mikä ei toiminut kisojen rasteissa
- Vapaa palaute

Mikäli halutaan tarkempi esimerkiksi rastikohtaisen kysymyspatteri, käytä arvosteluasteikkoa 1–4 tai 1–6, jotta vastaaminen on nopeaa. Vältä käyttämästä 1–5-asteikkoa, jotta palautteen antaja ei palauta keskitasoa jokaiselta rastilta. Palaute tulisi käsitellä kilpailuorganisaation kanssa kilpailun jälkeen pidettävässä palautetilaisuudessa sekä kirjata merkittävät palautteet ylös, jotta seuraavan kilpailun valmisteluissa voidaan palata palautteeseen ja tehdä tarvittavia muutoksia sen mukaan.