

## Lajinjohtaja

- varmistaa, että sääntöjä noudatetaan
- tarkastaa lopputulokset ja allekirjoittaa pöytäkirjan
- johtaa tuomarityöskentelyä, päättää kaikesta lajin läpivientiin liittyvästä toiminnasta ja kilpailun kulusta. Jakaa tehtävät toimitsijoille ja antaa tarvittavat lisäohjeet tehtävien hoitoon.
- varmistaa lajinläpiviennin kannalta tärkeiden välineiden paikallaolon ja tarkastuksen ennen lajin alkua.
- Merkitsee yhdessä sihteerin kanssa ylös lämmittelyheittojen aikana vasen ja oikeakätiset heittäjät.
- Tekee päätökset liittyen mahdolliseen urheilijan tekemään suulliseen protestiin

## Lippumies (usein lajijohtaja toimii myös lipussa)

- varmistaa, että kiekkopaiikka on varmasti asianmukaisessa kunnossa ja kaikki välineet ovat urheilijan käytössä ennen kuin antaa seuraavalle heittäjälle suoritusluvan joko valkoisella lipulla tai siirtämällä kartion pois ringistä.
- Päättää suorituksen oikeellisuudesta
- Seuraa heittojen välillä myös alastuloalueen tapahtumia ja tarkastaa aina tilanteen alastuloalueella ennen kuin antaa seuraavalle heittäjälle suoritusluvan
- käsimitalla mitattaessa lukee mittaustuloksen

## Välinehuoltaja (yleensä vain isommissa kisoissa)

- Valvoo, että välineitä ei käytetä muuhun kuin luvallisiin harjoitus- ja kilpailusuorituksiin
- Tarkastaa, ettei käytössä ole muita kuin virallisesti hyväksytyjä/merkittyjä välineitä
- Pitää pöytäkirjaa kilpailijakohtaisesta välineiden käytöstä. Kilpailuvälineet on numeroitu ja pöytäkirjaan kilpailijan kunkin kilpailusuorituksen kohdalle merkitään sen välineen numero, jota kilpailija suorituksessaan käytti (välinehuoltajan pöytäkirja liitetään sihteerin pöytäkirjan liitteeksi)
- Ottaa palautuvan välineen puhdistaa, ja asettaa sen telineeseen.

## Alastuloalue - Mittamies/merkkaaja /alastulopään lippu

- Henkilöt seisovat alastuloalueen reunoilla, niin että kiekon alastulon näkee sivusuunnassa. Tuomareiden tulisi aina olla sijoittuneena niin että liikkuvat kohti alas tulevaa välinettä (eivät siis väistä sitä) – turvallisuus ennen kaikkea. Seurataan välinettä jatkuvasti, niin ettei alastulopaikasta ole epäselvyyttä ja mittauskohta on varmasti oikea.
- Merkkaaja merkitsee välineen alastulopaikan, laittaa merkkitikun osoittamaan mittamiehelle/ prisman käyttäjälle mistä suoritus mitataan. Mittamies/prisman käyttäjä voi toimia myös merkkaajana, mikäli on lähimpänä alastulopaikkaa.
- Merkkaaja ja mittamies seuraa vain ja ainoastaan kiekon lentorataa ja alastuloa.
- Merkkaaja merkitsee jokaisen suorituksen, joka on tullut alas sektorirajojen sisäpuolelle ja pitää merkkitikku paikoillaan niin kauan kuin on selvää, onko suoritus hyväksytty tai hylätty
- Merkkitikku on aina asetettava paikalleen, vaikka sivusilmällä huomaisikin, että heittopäässä on punainen lippu ylhäällä
- Merkkaaja seuraa myös samalla sektoriviivariikkoja, ja näyttää alastulopään lippumiehelle erikseen sovitulla merkillä sektorin yli menneet suoritukset.
- Liputtaja on aina sektoriviivan reunalla, mieluusti ulkopuolella ja liikkuu sektorin suuntaisesti aina välineen alastulokohdan sivulle. Pienemmissä kilpailuissa liputtaja voi toimia myös tarvittaessa merkkaajana.

## Mittamies heittopäässä (jos käsimitalla mittaus)

- Varmistaa että mittauksen yhteydessä mitta kulkee ringin keskipisteen kautta, seisoo itse ringin takana ihan suojahäkin reunassa.
- Varmistaa, että ennen mittausta mitta on suorassa eikä liikaa kiertyneenä.
- Varmistaa mitan poisotto ringistä mittauksen jälkeen.

## Sihteeri

- Sihteeri noutaa pöytäkirjat kilpailukansliasta.
- pitää käsipöytäkirjaa kilpailun kulusta ja varmistaa että merkinnät ovat yhtäpitäviä päätteen käyttäjän merkintöjen kanssa. **Merkitsee lajin alkamis- ja päättymisajan käsipöytäkirjaan.**
- ilmoittaa kilpailijoille suoritusjärjestyksen, sekä käännetyn järjestyksen 3. kierroksen jälkeen. Oikeat pöytäkirjamerkinnot ovat:

-Tulos kenttälajeissa merkitään selvin numeroin – malli 12,34	
-Yliastuttu	X
-Väliinjättö	-
-Ei tulosta	NM (*
-Ei osallistunut, ”startannut”	DNS (*
-Hylättiin	DQ (*
-Keskeytti	r

(\*=merkitään pöytäkirjan ”Tulos”-kenttään

- Kirjaa pöytäkirjaan myös mahdolliset urheilijalle annetut varoitukset ja hylkäämiset (DQ), kelloajan sekä syyn (mikä sääntökohta, lajihohtaja kertoo) niihin.
- Ottaa lajihohtajan allekirjoituksen pöytäkirjaan ja allekirjoittaa myös itse sen
- Kokoaa kaikki pöytäkirjat ja toimittaa ne kilpailukansliaan heti lajin päätyttyä.
- Merkitsee erilleen mahdollisen ”varastoon” mitatun tuloksen myöhemmin käsiteltävää protestiratkaisua varten (ao. tulosta ei saa viedä atk-tulospalveluun, eikä sitä saa näyttää tulostaululla)

## Häkin ovipaneeli, ringin takaosa

- Sulkee/avaa häkin ovipaneelit lajihohtajan ilmoitusten mukaisesti.
- Valvoo suorituksen oikeellisuutta ringin takaosalla ja ilmoittaa lippumiehelle erikseen sovitulla tavalla, mikäli suoritus on hylättävä.
- Ei seuraa välineen lentoa eikä alastuloa, vaan kiinnittää kaiken huomionsa vain ja ainoastaan kilpailijan suoritukseen.

## Suorituskello (lasten sääntöjen kilpailuissa ei suorituskelloa)

- käynnistää suoritusaikakellon lajihohtajan kanssa sovitun merkin jälkeen, käytännössä usein valkoisen lipun heilautus.
- Normaali suoritus aika on 60 sek
- Kun kilpailijalla on valmistautumisajasta jäljellä 15 sekuntia, eikä urheilija ole lähtenyt suoritukseensa, nostetaan keltainen lippu ja sitä pidetään ylhäällä suoritusajan päättymiseen asti. Suoritus katsotaan alkaneeksi, kun urheilija lähtee liikkeelle.
- HUOM: Älä nolaa kelloa ennen kuin urheilija on suorittanut yrityksensä loppuun = kiekko irronnut kädestä tai urheilija astunut pois ringistä. Urheilija voi keskeyttää vauhdinoton ja aloittaa sen uudestaan suoritusajan puitteissa.
- Jos suoritus aika loppuu ennen kuin urheilija aloittaa suorituksensa, keltainen lippu vaihdetaan punaiseen lippuun ja ilmoitetaan kuuluvasti suoritusajan loppuneen.

## Päätteenkäyttäjä

- Saa päätteen käyttöön koulutuksen ennen kilpailua.

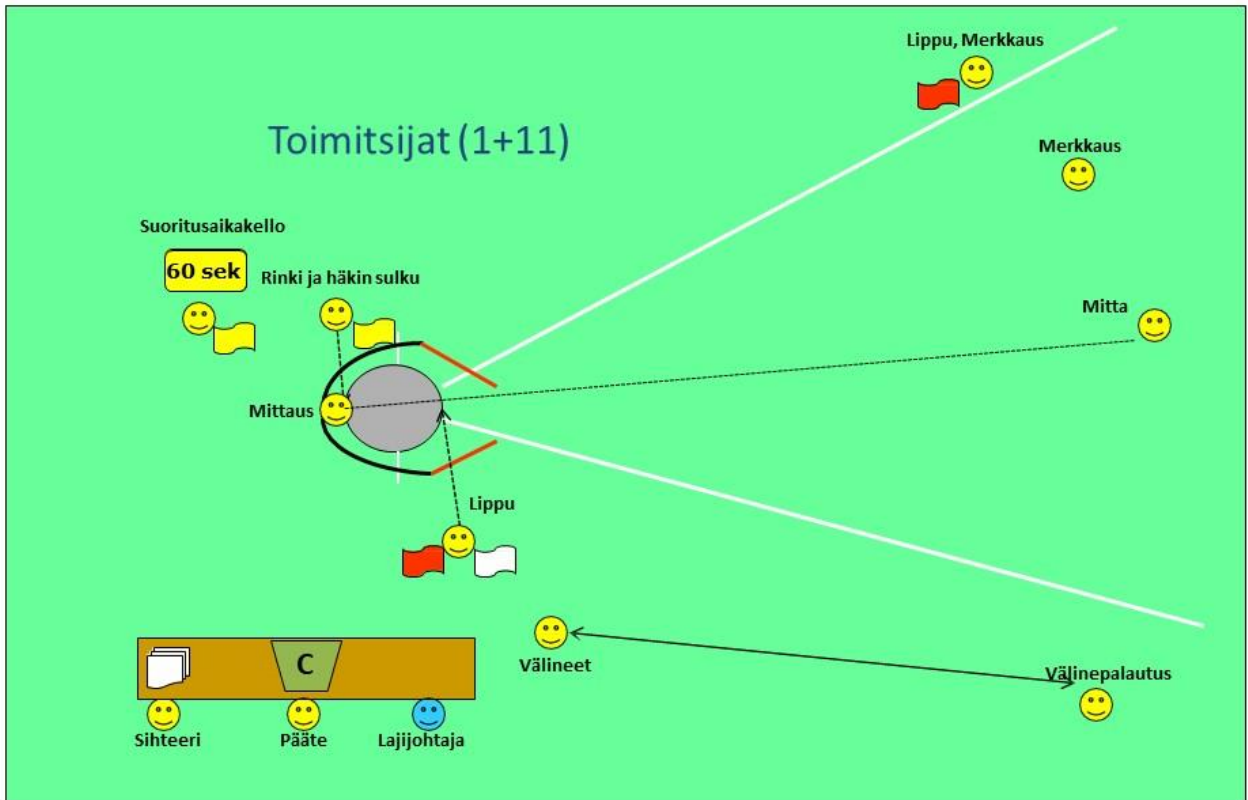
## Välineenpalauttajat

- Palauttaa kiekot joko välinehuoltajalle tai välinetelineeseen.
- Jos erillistä välinehuoltajaa ei ole, puhdistavat välineenpalauttajat kiekot ennen telineeseen laittamista.

## Kiekonheitto

(kun käytetään mittanauhaa)

HUOM: toimitsijasijoittelu kisapaikan mukaan!



## Kiekonheitto

(kun käytetään optista mittausta)

HUOM: toimitsijasijoittelu kisapaikan mukaan!

