

POSTUPNIK ZA ORGANIZACIJU NATJECANJA U ARG-u

Napomena: Postupnik je napisan kao grubi set uputa, za potrebe državnog prvenstva 2020., ali se može koristiti i za organizaciju jednodnevnih ili višednevnih natjecanja.

Aktivnosti prije natjecanja (check lista):

4 tjedna prije natjecanja:

- Dogovor s igralištem za nogomet ili druga otvorena livada, za organizaciju natjecanja za slijepe i slabovidne
- Dogovor s potencijalnim mjestima za spavanje
- Prijava natjecanja institucijama (Policija, lokalno lovačko društvo, ostali potencijalno zainteresirani)
- Dogovoriti glavnog suca za klasična natjecanja te za natjecanje slijepih.

3 tjedna prije natjecanja:

- Dogovor s potencijalnim mjestima za obrok
- Izrada pozivnice i slanje klubovima odnosno objava na stranicama HRS-a. Rok za prijavu staviti srijeda navečer, tri dana prije natjecanja.
- Definicija cijene startnine (ovo je dopušteno za seniorske i veteranske kategorije u klasičnim utrkama, mladi i slijepi nemaju startninu) – ako organizator želi
- Dati izraditi medalje, pehare i diplome

2 tjedna prije natjecanja:

- Organizator treba imati karte natjecateljskih terena za klasičnu utrku (može biti samo jedan teren)
- Rezervacija za smještaj i obroke
- Poslati kartu natjecateljskih terena glavnom sucu za klasičnu utrku
- Poslati informacije o obliku i veličini terena za slijepe glavnom sucu utrke slijepih.

1 tjedan prije natjecanja

- Kupiti ziherice (pak od 500 komada)
- Kupiti A4 papire za printanje
- Nabaviti traku za start/cilj
- Nabaviti natpis START i CILJ
- Nabaviti startne brojeve (napomena: pogledati uputu za 2 dana prije natjecanja)
- Nabaviti brašno/gips, pripremiti uzicu od 2.5m
- Nabaviti štoperice

- Nabaviti vreće za smeće
- Nabaviti ceradu za odlaganje goniometara
- Nabaviti stolove za start i (po potrebi) obradu podataka
- Nabaviti štoperice ili imati pripremljena 2 mobitela s aplikacijom za štopericu
- Pripremiti printer
- Pripremiti medalje, pehare i diplome koje je dao izraditi 2 tjedna ranije

Organizator je trebao preuzeti od nekog od klubova ili HRS-a:

- SportIdent opremu (stanice, stupiće, chipove)
- Odašiljače / za klasične utrke ima HRS, ali zahtjevaju posade (neki klubovi imaju automatske), za slijepe provjeriti s nekom od udruga koje će doći /
- Orijentacijske zastavice
- Računalo za podršku natjecanju
- Startni sat (fizički, ili aplikacija na tabletu)

4 dana prije natjecanja

- Napuniti sve baterije u odašiljačima, promijeniti baterije u sinkronizatorima ako je potrebno.
- Stvoriti u programu FJWW natjecanje, te pripremiti pano s informacijama o natjecanju (potrebno za klasično natjecanje). Za informacije pitati glavnog suca.
- Sinkronizirati SportIdent uređaje.

2 dana prije natjecanja

- Sve prijave su trebale stići,
 - napravi se i isprinta u 4 primjerka za obje utrke startna lista za klasične utrke,
 - pripremi tablica za upis radnih rezultata za slijepe.
 - napravi se niz listića s imenima natjecatelja za natjecanje slijepih, kako bi se mogao održati ždrijeb na dan natjecanja.
 - naprave se liste, po klubovima, startnih brojeva i brojeva chipova te startnih vremena, isprintaju se te liste, te se po klubovima spakiraju u vrećice (bijeke ili veće za zamrzavanje)
 - ako do sada nisu napravljeni startni brojevi, mogu se isprintati, na običnom printeru, na malo debljem papiru, te staviti u plastični fascikl za registratore kako bi ostali suhi. Pripremiti 10 brojeva više od broja natjecatelja (i natjecanja slijepih i klasični ARG)
- Kupiti vodu za natjecanje i sve ostalo što do sada (s popisa potrebnih stvari) nije nabavljeno.
- Ako se koriste tuđi objekti, nabaviti ključeve ili podsjetiti osoblje kad bi trebalo biti na lokaciji.

- Potvrditi očekivani broj ručkova/večera (moguće da broj natjecatelja koji dođe bude malo manji ili malo veći, ali se sad zna očekivani broj +-10%)

Dan prije natjecanja

- Glavni sudac za klasičnu utrku sa organizatorom prolazi mjesto starta i cilja kako bi se dogovorila duljina i smjer koridora za start i cilj, i/ili druge informacije
- Ponovno sinkronizirati SportIdent uređaje

Na dan natjecanja:

SUBOTA

NATJECANJE KLASIČNI ARG

6:40 – sinkronizacija odašiljača za 144MHz – GSZK (Glavni sudac za klasiku)

6:50 – odlazak na teren i postavljanje odašiljača za 144MHz - GSZK + posade, ako organizator želi imati posade - VOZILO

7:00 - okupljanje ostalih članova organizatora

7:30 - 8:00 – priprema opreme za obradu podataka, na mjestu okupljanja priprema paketa sa stvarima za natjecatelje/klubove (startni brojevi, chipove itd), postavljanje panoa sa informacijama i jednom startnom listom, postavljanje odašiljača FAR za provjeru goniometara

7:00 - 8:00 – postavljanje starta i cilja (3 osobe)

8:00 – 9:00 - odrađivanje prijava (1 osoba)

9:15 – sređivanje startne liste za 144MHz u računalnom programu FJWW (ako postoje veće promjene printanje novih lista)

9:15 – usmjeravanje natjecatelja na odlaganje goniometara i odlazak na start

9:15 – skidanje odašiljača FAR sa mjesta okupljanja i prenos na cilj, te ponovno uključenje

9:15 – priprema karata i stvari potrebnih na startu

10:00 - 13:00 – kontrola rada odašiljača na stanici za provjeru čujnosti – jedna osoba

10:00 - odrađivanje starta (3 osobe)

13:00 - obrada rezultata i objava istih (2 osobe, računalna obrada)

13:00 – odlazak na ručak

13:00 - 14:00 – skupljanje odašiljača za 144MHz - VOZILO

12:00 - 14:00 – raspremanje starta i cilja (ako je potrebno, moguće je korištenje istog starta i cilja za obje utrke)

NATJECANJE SLIJEPIH I SLABOVIDNIH

12:30 – 13:00 priprema startnih brojeva na mjestu za okupljanje slijepih i slabovidnih natjecatelja, odnosno kontakt za natjecatelje koji dolaze (1 osoba)

13:00 – 14:00 dolazak slijepih natjecatelja, pomoć pri postavljanju startnih brojeva (3 osobe)

13:30 – 14:00 postavljanje

14:00 – Ždrijebanje startne liste za slijepe i slabovidne (Glavni sudac + 2 osobe za pomoć)

14:00 – 14:15 odlaganje goniometara za natjecanje slijepih i slabovidnih, te odlazak natjecalja u dio gdje čekaju na start. U ovom području ne smije biti „videća” pratnja slijepima i slabovidnima, stoga mora biti barem jedan organizator cijelo vrijeme.

14:00 – 14:30 postavljanje staze na natjecateljskom terenu (2 osobe) i iscrtavanje kruga polumjera 2.5m pomoću uzice i brašna/gipsa.

14:30 – 16:00 ARG natjecanje slijepih i slabovidnih osoba. Po završetku svakog natjecatelja natjecatelj se odvodi u drugo područje, gdje ga čekaju ostali natjecatelji koji su odradili svoju trku. Ovdje može biti videća pratnja. Potreban broj ljudi:

- jedan organizator vodi slijepe od mjesta za čekanje na start (stolica ispred STARTA) te vodi natjecatelje koji su odradili utrku u područje čekanja,
- na poziciji starta sjedi osoba sa štopericom i tablicom za zapisivanje vremena (druga stolica).
- glavni sudac može i ne mora pratiti natjecatelje (ako ne prati, treća stolica).
- Osobe koje prate natjecatelje na terenu (dvije osobe, najčešće su to klasični ARG natjecatelji).
- Ako odašiljači nisu automatizirani, 5 osoba kao posade na odašiljačima.
- Jedna osoba koja radi računalnu obradu u Excelu, ispisuje rezultate na printeru te priprema diplome.

16:00 – 16:30 objava rezultata i vrijeme za prigovore

16:30 – 17:00 proglašenje pobjednika, podjela medalja, diploma i pehara.

Ako organizator može to organizirati, večera za slijepe natjecatelje, poslije proglašenja.

NEDJELJA

NATJECANJE KLASIČNI ARG

6:40 – sinkronizacija odašiljača za 3.5MHz – GSZK (Glavni sudac za klasiku)

6:50 – odlazak na teren i postavljanje odašiljača za 3.5MHz - GSZK + posade, ako organizator želi imati posade - VOZILO

7:00 - okupljanje ostalih članova organizatora

7:30 - 8:00 – priprema opreme za obradu podataka, na mjestu okupljanja priprema paketa sa stvarima za natjecatelje/klubove koji nisu bili prvi dan, postavljanje panoa sa informacijama i jednom startnom listom, postavljanje odašiljača FAR za provjeru goniometara

7:00 - 8:00 – postavljanje starta i cilja (3 osobe) – ako dan ranije nije sve rastavljeno, postaviti samo stvari koje nedostaju (npr. stolovi)

8:00 – 9:00 - odrađivanje prijava (1 osoba)

9:15 – sređivanje startne liste za 3.5MHz u računalnom programu FJWW (ako postoje veće promjene printanje novih lista)

9:15 – usmjeravanje natjecatelja na odlaganje goniometara i odlazak na start

9:15 – skidanje odašiljača FAR sa mjesta okupljanja i prenos na cilj, te ponovno uključenje

9:15 – priprema karata i stvari potrebnih na startu

10:00 - 13:00 – kontrola rada odašiljača na stanici za provjeru čujnosti – jedna osoba

10:00 - odrađivanje starta (3 osobe)

13:00 – odlazak na ručak

13:00 - 14:00 – skupljanje odašiljača za 3.5MHz - VOZILO

12:00 - 14:00 – raspremanje starta i cilja

14:00 – objava neslužbenih rezultata državnog prvenstva

14:30 – objava službenih rezultata državnog prvenstva ako nema žalbi

14:30-15:00 – priprema medalja i prostora za proglašenje

15:15 – proglašenje pobjednika

16:00 - zajednička fotografija

20:00 – objava rezultata online

Potrebne stvari za natjecanje (check lista)

- Natpis START i CILJ - na klasičnim utrkama, START se može koristiti i na utrci slijepih.
- Markeri (tanki, 5 komada), selotejp (široki (3 kom) i uski (5 kom)), špaga (barem 20m), skalpel ili škare(barem 3 komada) – na startu klasičnih utrka
- Orijehtacijske crveno/bijele zastavice – 7 komada – klasična utrka
- Odašiljači za 144MHz (set od 5) + FAR [napomena: provjeriti idu li akumulatori uz uređaj i treba li ih puniti, trebaju li baterije za sinkronizatore] – klasična utrka
- Odašiljači za 3,5MHz (set od 5) + FAR [napomena: provjeriti idu li akumulatori uz uređaj i treba li ih puniti, trebaju li baterije za sinkronizatore] – klasična utrka
- Odašiljači za takmičenje slijepih [napomena: provjeriti idu li akumulatori / baterije uz uređaje i treba li ih puniti] – utrka slijepih i slabovidnih
- Plastična traka za označavanje radova - za start i cilj klasičnog natjecanja (barem 200 metara). Može biti kupovna (crveno bijela) ili radna (npr. elektra/vodovod itd). - klasična utrka, može se koristiti i na utrci slijepih i slabovidnih
- Stol za start (barem jedan, preporuča se više) – jedan obavezno na startu utrka za slijepo i slabovidne, te jedan na startu klasične utrke (može biti isti stol).
- Startni brojevi i zihalice – dva identična broja (jedan na prsa, jedan na leđa), i 4 zihalice po broj (8 po natjecatelju), i za slijepo i slabovidne, i za klasične utrke

- Karte terena, broj natjecatelja u svakoj klasičnoj utrci + 10 rezerve. (ako su dva dana trke na istom terenu, onda je potreban broj karata 2 x broj natjecatelja, nije potrebna rezerva)
- Startni sat (može biti kao fizički sat, a može i kao tablet računalo s odgovarajućom aplikacijom) – za klasične utrke
- Pano (drvena ili metalna ploča) s papirima s informacijama o natjecanju: frekvencije odašiljača, maksimalno dopušteno vrijeme traženja odašiljača, popis koja kategorija traži koji odašiljač – za klasične utrke.
- Cerada ili podloga za odlaganje goniometara minimalno 20m²– prvenstveno za klasičnu utrku, iako nekakva cerada treba i za natjecanje slijepih
- Vreće za smeće – za klasični utrku i natjecanje slijepih i slabovidnih
- Obične bijele vrećice ili veće vrećice za zamrzavanje – za svaki prijavljeni klub po jedna – za klasičnu utrku i natjecanje slijepih i slabovidnih
- Stanica za kontrolu rada odašiljača – jedna za 80m band, jedna za 2m band – za klasične utrke, 80m za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Brašno ili gips (3kg) – za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Uzica duljine 2.5m – za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Štoperice (2 komada, može i aplikacija na mobitelu) - za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Zatamnjene naočale ili drugi oblik maske koji bi slabovidnim osobama smanjio vidljivost - za natjecanje slijepih i slabovidnih
- barem 4 stolice (2 na startu, 2 na cilju klasične utrke, iste te 4 stolice se koriste potom na natjecanju slijepih i slabovidnih)
- voda za natjecatelje (bočica od 0.5L po natjecatelju po utrci) - vrijedi i za slijepe i slabovidne kao i za klasične utrke)
- startna lista za klasično natjecanje (po natjecanju barem 4 komada startne liste)
- tablica za upisivanje rezultata za slijepe (prvi stupac ime, prezime i klub, drugi stupac – šesti stupac: vrijeme koje je natjecatelju trebalo do svakog od odašiljača računajući od starta) , i olovka
- Stupići za SportIdent (ima HRS) – za klasično natjecanje
- SportIdent stanice za potrebe natjecanja (ima HRS) – za klasično natjecanje
- SportIdent chipovi za potrebe natjecanja (ima HRS) – za klasično natjecanje
- Računalo sa programskom podrškom za natjecanje i SportIdent (ima HRS) – za klasično natjecanje, može se koristiti i za natjecanje slijepih i slabovidnih
 - Obrada podataka se može vršiti na samom cilju, ili blizu cilja. Potreban je izvor el. energije, i za klasično natjecanje i za natjecanje slijepih. Ako ne postoji zgrada s izvorom. el. energije, potreban je agregat.
- Printer za printanje – za klasično natjecanje i za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Papir za printanje A4 – 1 bunt – za klasično natjecanje i za natjecanje slijepih i slabovidnih
- Medalje (broj kategorija x 3 za natjecanje slijepih, broj kategorija x 3 za klasična natjecanja (ako se rezultati zbrajaju, ili duplo više ako je svako natjecanje zasebno)), pehari (3 komada za

natjecanje slijepih + 3 komada za klasična natjecanja (ako se rezultati zbrajaju, ili duplo više ako je svako natjecanje zasebno)) i diplome (ovisno o broju natjecatelja i računaju li se natjecanja zasebno ili zbrojeno). – za klasično natjecanje i za natjecanje slijepih i slabovidnih

- Za slučaj lošeg vremena preporuča se korištenje šatora, cerada ili smještaj natjecatelja pod krov – za klasično natjecanje i za natjecanje slijepih i slabovidnih