

## Junior Games -syyskisojen sähköisten työkalujen kehittäminen

Akseli Makkonen



<b>Tekijä</b> Akseli Makkonen.	
<b>Koulutusohjelma</b> Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma	
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Junior Games -syyskisojen sähköisten työkalujen kehittäminen.	<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 18+35
<p>Tämä on produktiivinen opinnäytetyö, joka on tehty toimeksiantona Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry:lle. Työn tavoite oli tulospalvelun luominen vammaisten lasten ja nuorten yleisurheilukilpailuille, Junior Games -syyskisoille. Palvelu on otettu käyttöön 30.11.2016 Jyväskylässä. Kohderyhmänä toimivat ensisijaisesti VAU:n työntekijät sekä kilpailuissa avustavat vapaaehtoiset.</p> <p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää tulospalvelua, joka helpottaa VAU:n työntekijöiden työtä. Tarkoituksena on myös vapauttaa resursseja muihin tehtäviin sekä nopeuttaa pisteenlaskua ja sitä kautta käytännön järjestelyitä.</p> <p>Junior Games -kilpailulla on perinteet jo 1980-luvulla ja kilpailut ovat kehittyneet paljon vuosien varrella ja sen nimi on muuttunut useaan kertaan. Osana viimeisimpiä uudistuksia tehtiin tämä opinnäytetyö. Vanha tulospalvelujärjestelmä on koettu jo pitkään hitaaksi ja työlääksi ja siksi tarve uudelle palvelulle oli suuri. Tämä opinnäytetyö vastaa juuri tähän tarpeeseen.</p> <p>Tämä opinnäytetyö koostuu produktista, eli uudesta tulospalvelujärjestelmästä, sen käyttöönotosta, palautteen keruusta, virheiden korjaamisesta sekä kehitysehdotusten teosta. Ohjelmistoa varten tehtiin ohjelmanuaali ja tämä raportti. Tulospalveluohjelmisto pitää sisällään osallistujien lajittelun vammaluokan, iän ja sukupuolen mukaan sarjoihin. Ohjelmisto tekee valmiit lajikohtaiset listat ja laskee pisteet tulosten perusteella. Lopuksi ohjelma ilmoittaa jokaisesta sarjasta tulokset paremmuusjärjestyksessä.</p> <p>Prosessissa hyödynnettiin VAU:n materiaalia ja osaamista vammaisurheilusta ja Junior Games -kisoista. Osaamista kehitettiin Excel-opetusvideoiden ja tuotteistamista koskevan kirjallisuuden avulla.</p>	
<b>Asiasanat</b> Junior Games, Tulospalvelu, Excel, Vammaisurheilu.	

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Työn toteutus .....	2
2.1	Työn tavoite .....	2
2.2	Työn vaiheet .....	2
2.2.1	Ohjelmiston valinta.....	2
2.2.2	Tulospalvelun toteutus .....	3
2.2.3	Tulospalvelun käytännön toteutus .....	6
3	Junior Games -kisat .....	8
3.1	Junior Games -kisojen historia .....	8
3.2	Junior Games syyskisojen kulku ja lajit .....	9
3.3	Junior Games -kisojen luokittelu .....	10
3.4	Yleisurheilun kolmiottelu .....	11
4	Tulospalvelu .....	12
4.1	Tuotteistaminen ja sen soveltaminen .....	12
4.2	Yleisurheilun kolmiottelun tulospalvelun taustat ja tarpeen syntyminen .....	14
4.3	Muita tulospalveluohjelmistoja.....	15
4.4	Tulospalvelun testaus ja palaute .....	15
4.5	Huomioid ja korjaustarpeet kisapäivän aikana .....	16
4.6	Tilaaajan palaute ohjeistuksesta .....	16
5	Pohdinta.....	18
6	Lähteet.....	20
7	Liitteet .....	21
7.1	Liite 1: Junior Games Syyskisat .....	21
7.2	Liite 2: Junior Games -luokittelu .....	27
7.3	Liite 4: Käyttäjämankaali .....	30

# 1 Johdanto

Junior Games -kilpailut ovat Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU:n järjestämä vammaisille lapsille suunnatut urheilukilpailut. Kilpailuja on järjestetty eri nimillä jo noin 30 vuotta. Junior Games -kilpailuita järjestetään kaksi kertaa vuodessa. Syyskisojen lajeina ovat yleisurheilun kolmiottelu, sokkopingis ja sukkulaviesti. Kevätkisojen lajeina ovat puhallustikka, keilailu, uinti, maalipallo, boccia sekä salibandy. Kilpailuita on järjestetty 1980-luvulta saakka eri nimillä. Tapahtumat järjestää Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry.

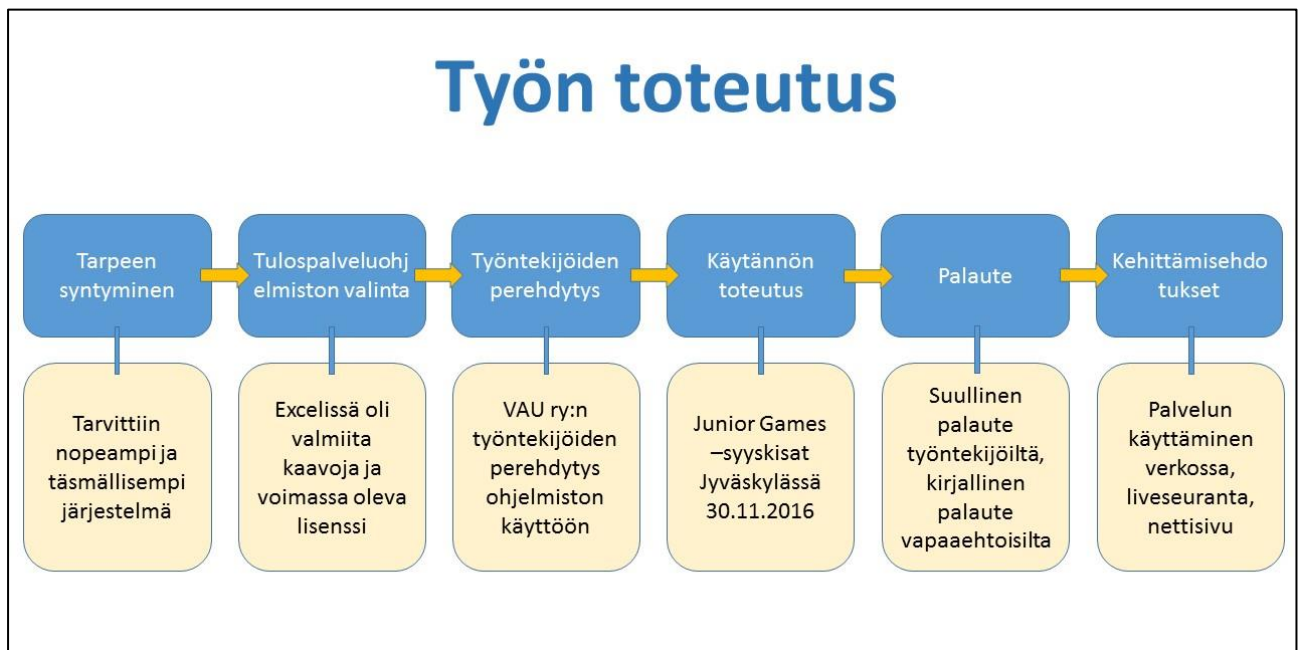
Tämä opinnäytetyö toteutettiin osana työharjoittelua VAU ry:ssä. VAU ry halusi kehittää Junior Games -kilpailujen käytännön toteutusta. Kilpailuiden tulospalvelu koettiin vanhankaisiksi ja hitaaksi ja tämä opinnäytetyö syntyi sen parantamiseksi. Tulospalvelujärjestelmä pitää sisällään ilmoittautumislistojen automaattinen lajittelu kilpa- ja harrastesarjoihin sekä kilpasarjalaisten jako sarjoihin iän, sukupuolen ja vammaluokan mukaan. Ohjelma luo myös valmiit kilpailijalistat suorituspisteittäin, jolloin kaikki 7 lajia saivat omat osallistujalistat. Kilpailijoiden numerointi ja tuloslistojen koonti on myös automatisoitu.

Tulospalvelujärjestelmää testattiin Jyväskylässä 30.11.2016. Opinnäytetyö käsittää kokonaisuuden, johon kuuluivat järjestelmän ylläpito, opiskelijoiden perehdytys, lajipisteiden tietokoneiden valmistelu, tulosten kerääminen, ilmoittautumislistan päivittäminen, tuloslistojen tarkistus ja järjestelmän toiminnan arviointi. Kisojen jälkeen vapaaehtoisina toimineilta opiskelijoilta kerättiin palaute, jossa on mukana tulospalvelua koskevia kehittämissuhteuksia. Kisojen jälkeen pidettiin palautekeskusteluun VAU:n henkilökunnan kanssa. Lisäksi kisojen aikana kirjattiin huomiot tulospalvelujärjestelmän toimivuudesta ja korjattiin kiireellisimmät esille tulleet viat. Lopuksi koottiin kehittämissuhteukset ja tehtiin tarvittavat muutokset tulospalvelujärjestelmään. Tulospalvelujärjestelmää varten laadittiin käyttöohjeistus. Lopputuotoksena oli tulospalvelujärjestelmä ja käyttöopas.

## 2 Työn toteutus

### 2.1 Työn tavoite

Tämän opinnäytetyön tavoite on luoda tulospalveluohjelmisto VAU ry:n Junior Games -syyskisoihin. Tulospalvelun tulee olla niin helppokäyttöinen, että sen käyttämistä voi jatkaa myös henkilöt, jotka eivät ole olleet mukana palvelua kehitettäessä. Tulospalvelun uusimisen välillisinä tavoitteina ovat työresurssien parempi hyödyntäminen, eli vähentämällä tulospalvelun henkilötyömäärää voidaan henkilöresursseja irrottaa muihin tehtäviin. Uuden tulospalvelujärjestelmän on tarkoitus olla toimiva osa Junior Games -kisojen uutta ilmettä.



Kuva 1: Työn toteutus

### 2.2 Työn vaiheet

#### 2.2.1 Ohjelmiston valinta

Ohjelmiston valintaan oli selkeät perusvaatimukset. Ohjelman oli pystyttävä erottelamaan henkilöt toisistaan erilaisten tietojen perusteella. Toiseksi ohjelman oli osattava ilmoittaa pisteet ja verrata syötettyä tulosta taulukkoon ja löytää sieltä oikea pistemäärä. Kolmanneksi ohjelman oli osattava löytää osallistujien tulokset, laskea pisteet yhteen ja muodostaa lista eniten pisteitä saaneesta vähiten pisteitä keränneeseen.

Google Sheets -taulukko oli vaihtoehtona toimivan online-käytön takia, mutta kaavojen monimutkaisuus ja määrä eivät soveltuneet Google Sheet -ohjelmalle. Excel-taulukko-ohjelman valinta oli melko luonnollinen. Edellinen tulosohjelma oli Excelissä, joten valmiita pohjia ja ratkaisuja pisteiden laskemiseen oli saatavilla ennestään. Excel täytti kaikki

edellä mainitut vaatimukset ja oli sen lisäksi edullinen, sillä VAU:lla oli ohjelmaan valmiina lisenssi, joten lisäkustannuksia ei siksi syntynyt (Flisser, 2016, ExelFormulas, 2011.)

Excel-taulukko-ohjelman käyttämiseen oli jo ennestään osaamista, mikä osaltaan vaikutti valintaan. Kohtalainen osaaminen Exceliin jo ennen työn aloittamista antoi loistavan mahdollisuuden nostaa osaamista uudelle tasolle. Muiden ohjelmien käyttö olisi jouduttu opettelemaan täysin nollasta, mikä olisi hidastanut työtä ja viivästyttänyt tulospalvelun valmistamista.

### **2.2.2 Tulospalvelun toteutus**

Tulospalvelun työstäminen lähti liikkeelle Junior Games -kisojen suunnittelupalaverista. Suunnittelupalaverit antoivat hyvän yleiskuvan tapahtumasta ja sen kaikista osa-alueista. Työtehtävien selkiytyttyä eri osa-alueita ruvettiin tekemään itsenäisesti. Yksi osa-alue oli tulospalvelu.

Tulospalvelun pääasiallinen ajallinen toteutus oli syyskuulta marraskuulle. Hienosäätöä tapahtui vielä sen jälkeen, kun tuote oli ollut ensikertaa käytössä 30.11.2016.

Tulospalveluun käytettiin pöytätietokonetta ja kannettavaa tietokonetta. Pöytätietokoneen etuna olivat parempi työrauha sekä koneen soveltuminen teknisesti paremmin kirjoittamiseen. Kannettavan tietokoneen etuina opinnäytetyön kannalta olivat helppo liikuteltavuus. Tilanteet, joissa tarvittiin tai haluttiin tilaajan (VAU ry) mielipidettä, käytettiin työnteossa kannettavaa. Muissa tapauksissa suosittiin pöytätietokonetta. Molemmissa tietokoneissa oli käytettävissä Excel – ohjelma, samat tiedostot saatiin käyttöön muistitikun ja sähköpostin kautta.

Tiedonhaussa käytettiin VAU:n omia materiaaleja Junior Games -tapahtumasta. Osaamisen kehittämiseen käytettiin pääosin opetusvideoita, joita löytyi YouTube -videopalvelusta.

Lokakuun alussa julkaistiin ensimmäisen esimerkkiversion ja se esiteltiin VAU:lle. Ensimmäisessä versiossa oli ainoastaan idea, miten palvelu oli tarkoitus rakentaa, mutta siinä ei oltu vielä esimerkiksi oikeita vammaluokkia.

Työn edetessä vastaan tuli erilaisia ongelmia, jotka ratkaistiin niin kirjalliseen, kuin video-materiaaleihinkin perehtymällä. Kaikki ideat eivät toimineet heti, vaan niitä jouduttiin muokkaamaan alusta asti uudelleen. Esimerkiksi luokitteluprosessi oli monimutkainen prosessi ja vaati useita yrityksiä toimiakseen.

Työ oli oppimisprosessi työnteon ja virheiden kautta asioihin perehtyen. Prosessin aikana ilmenneet ongelmat ja kehitetyt ratkaisut on koottu taulukkoon 1.

Taulukko 1: Ongelmat ja niiden ratkaisut tulospalvelussa

Ongelma	Ratkaisu
Osallistujien lajittelu 3 eri luokituksen mukaan	Numerokoodin luominen osallistujille
Kahden samassa luokassa kilpailevan osallistujan erottaminen toisistaan	Yksilöllisen numeron lisääminen tunnus-koodiin
Kilpailijan lisääminen tapahtumapäivänä sekoitti numeroinnin ja lajilistat	Lisänumeroiden lisääminen tunnus-koodiin
Pisteenlaskussa kaksi saman pistemäärän saanutta menivät sekaisin	Tunnuskoodin liittäminen pistesaaliin perään
Vammaluokkien haku jokaiseen listaan erikseen oli työlästä	Valmiit listat, josta osallistujat oli nopea hakea
Aikaradassa alle minuutin tulos antoi väärän tuloksen	Viitetaulukon päivittäminen myös alle minuutin suorituksiin
K-sarjan 11-15 vuotiaiden tulokset näkyivät myös alle 11-vuotiaiden tuloksissa	Kaavojen arvojen tarkistaminen ja korjaus alle 11-vuotiaiden sarjassa
Väärin merkatut tulokset suorituspäivänä	Ohjeistuksen läpikäynti ja muistutus oikeasta tavasta merkitä tulokset

Kun ensimmäinen versio oli esitelty, alkoi varsinaisen ohjelmataulukon työstäminen. Aluksi kaikki tapahtui yhdessä Excel-taulukossa. Työn edistyessä huomattiin, että varsinaisen tulospalvelutaulukon lisäksi oli luotava useita sitä tukevia taulukoita, joiden kautta tieto kulki.

Tulospalvelu voi käsitellä maksimissaan 400 osallistujan tietoja. Kilpailuihin osallistuu yleensä 200-300 henkilöä, joten 400:n raja koettiin riittäväksi. Listaa voi jatkossa pidentää kopiaimalla kaavat jatkumaan pidemmälle.

Vammaluokka määrittää kilpailijoille 3 suoritettavaa lajia, mikä piti huomioida ohjelmaa tehtäessä. Oikeat kilpailijat piti saada oikeisiin lajilistoihin. Ensimmäisille luotiin numerokoodi, joka kertoi osallistujan sukupuolen, ikäluokan ja sarjan. Aluksi ensimmäinen numero sarjassa, eli ensisijainen lajitteluperuste oli sukupuoli, mutta pian selvisi, että vammaluokka oli sukupuolta tärkeämpi peruste. Vammaluokka määrittää valittavan lajin ja sukupuoli vasta lajin sisällä jakautuvan sarjan. Numeroiden järjestystä jouduttiin siis vaihta-

maan. Ensimmäisessä versiossa ei oltu huomioitu kahden saman ikäisen, saman sukupuolen omaavaa ja samassa vammaluokassa kilpailevien erottamista toisistaan. Tämä muodosti ongelman suorituslistoja tehtäessä, sillä oikeaa kilpailijaa ei pystynyt tunnistamaan. Ongelma ratkaistiin lisäämällä kolme yksilöllistä numeroa numerosarjan loppuun. Kolmella numerolla varmistettiin, että vaikka samaan sarjaan ilmoittautuisi yli sata osallistujaa, ohjelma pystyisi silti käsittelemään tilanteen.



Kuva 3: Esimerkki numerotunnuksesta.

Viimeinen muutos numerointiin tuli, kun piti mahdollistaa kilpailijoiden lisääminen tapahtumapäivän aikana, jolloin suoritukset olivat jo alkaneet. Ohjelma listasi pelaajat järjestyksessä nuorimmasta L1-sarjan työstä A2-sarjan vanhimpaan poikaan numerojärjestyksessä. Uuden nimen lisääminen alkuperäiselle paikalle ohjelmassa kilpailupäivän aikana olisi aiheuttanut sen, että kilpailijoita olisi tullut listojen ”väliin”, mikä olisi muuttanut kilpailijoiden numerointia ja järjestystä listalla. Jo kirjatut tulokset olisivat voineet näkyä väärällä osallistujalla, jos nimilista liikkuu yhden solun alaspäin, mutta tulossarake ei. Tämän johdosta jouduttiin luomaan kilpailupäivänä ilmoittautuneille vielä oma taulukko. Siinä kilpailija saa järjestyksessä seuraavan vapaana olevan numeron ja kilpailija listataan jokaisessa lajissa listan viimeiseksi. Lopputuloksena on 7-numeroinen tunnus, joista järjestyksessä vasemmanpuolimmainen oli kilpailupäivänä ilmoittautuneen vammaluokka, toisena ennakkoon ilmoittautuneen vammaluokka, kolmantena sukupuoli, neljäntenä ikäluokka ja viides, kuudes ja seitsemäs vasemmalta olivat yksilöllisiä numeroita. Tunnuskoodin määrittämiseen käytin JOS-kaavaa, eli jos vammaluokkasarakkeessa oli esimerkiksi B1, tunnuslukuun lisättiin määrätty summa, joka osoitti kyseisen luokan.

Aluksi jokaiselle lajilistalle tehtiin omat hakutoiminnot, keitä osallistujia listaan halutaan. Pian kävi ilmi, että oli helpompaa luoda valmiit vammaluokkakohtaiset listat yhteen paikkaan, josta ohjelmisto haki tarvittavien luokkien osallistujalistat. Tämä yksinkertaisti prosessia ja vähensi työn määrää merkittävästi.

Tuloksien laskenta ja listaaminen olivat työläisiä vaiheita. Listoja tuli 66, mihin jokaiselle mahtui 400 nimeä. Näiden 400 nimen joukosta ohjelma haki kullekin listalle oman luokansa osallistajat ja heidän suoritustensa pisteet. Sitten ohjelma laski ne yhteen ja listasi henkilöt suurimmasta pistemäärästä pienimpään. Osallistujien nimien ja pisteiden haku ei ollut aiemminkaan haastavaa, mutta aikaa se vei. Kun pisteet oli laskettu yhteen, listattiin aluksi saadut pisteet suurimmasta pienimpään, minkä jälkeen toinen toiminto haki osallistajat vielä pistemäärän perään. Pian selvisi, että ohjelma ei erottanut kahta saman pistemäärän kerännyttä saman kilpailuluokan pelaajaa toisistaan, vaan ainoastaan ensin listassa ollut pääsi tuloslistalle kahteen kertaan. Ongelma ratkaistiin lisäämällä pistesaldon perään pelaajan 7-numeroisen tunnistamiskoodin, joka oli nyt 10-numeroinen.

### **2.2.3 Tulospalvelun käytännön toteutus**

Ohjelmisto oli ensi kertaa käytössä Junior Games -syyskisoissa Jyväskylän Hipposhallissa 30.11.2016. Tulospalvelun käyttöön oli varattu seitsemän (7) tietokonetta, joista kuusi (6) oli kilpailupisteillä ja yksi pääkoneena kisainfossa. Pelko tiedostojen vahingoittumisesta johti siihen, ettei palvelua käytetty internetin välityksellä.

Kilpasarjaan oli ilmoittautunut ennakkoon 149 osallistujaa, ja kilpailupäivänä ilmoittautui vielä 2 lisää. Harrastesarjassa oli 188 osallistujaa, joten kaiken kaikkiaan tapahtumaan osallistui 339 urheilijaa. Pisteiden kirjaamisesta vastasivat Jyväskylän Yliopiston liikunta-alan opiskelijat yhdessä VAU:n henkilökunnan kanssa.

Ohjeistus tietokoneiden käyttöön toteutettiin siten, että edellisenä iltana kaikille opiskelijoille annettiin alkuinfo tulospalvelusta ja kisapäivänä koneiden luovutuksen yhteydessä varmistettiin, että konetta käyttävät henkilöt olivat tehtäviensä tasalla. Kilpailupäivänä koneille siirrettiin lajikohtainen Excel-tiedosto ja tietokoneet jaettiin niin, että jokaisella lajipisteellä oli yksi tietokone ja "Aikaradan" tiedosto oli "Tarkkuuspallo" -pisteellä.

Puolessa välissä päivää käytiin lajipisteiltä hakemassa siihenastiset tulokset muistitikulle ja siirrettiin lopulta "pääkoneelle". Näin seurattiin, että tulokset kirjautuivat oikein ja ohjeistettiin tarvittaessa opiskelijoita ja korjattiin muut esiintyvät virheet. Ennen palkintojen jakoa

lopulliset tulokset noudettiin koneelta ja tulostettiin paperille, jonka jälkeen palkintojenjako alkoi.

## 3 Junior Games -kisat

### 3.1 Junior Games -kisojen historia

Junior Games 2016 -kisamanuaalissa (Liite 1) kerrotaan, että kisojen historia alkaa 1980-luvulta, kun erityiskoulut ryhtyivät järjestämään koulujenvälisiä kilpailuja vammaisille lapsille ja nuorille. VAU:n edeltäjä Suomen Invalidien Urheiluliitto SIU rupesi järjestämään kilpailuita keväällä 1989 nimellä ”Nuorisokisat”. Tapahtuma järjestettiin Kuortaneella lajeina uinti sekä seitsemän lajin moniottelu. Seitsemän lajin moniottelu vastasi silloin olympialajina tunnettua seitsenottelua vammaisurheilijoiden tarpeisiin sovellettuna. Nykyisin käytössä on kolmiottelu, jossa seitsemästä lajista valikoituu kolme oteltavaksi vammaluokan mukaan. 1990-luvulla kevätkilpailuiden paikaksi vakiintui Kuortaneen urheiluopisto ja syyskisat järjestettiin vaihtuvissa paikoissa.

Näkövammaisten keskusliitto NKL tuli mukaan järjestämään kisoja vuonna 1992. Näkövammaisten lajeista sokkopingis tuli ohjelmistoon hieman 1990-luvun puolivälissä. Vuonna 1993 kilpailuiden nimi muutettiin ”Futuuri-nuorisokisoiksi”, sillä kilpailut haluttiin liittää vuonna 1990 alkaneeseen Futuuri-nimiseen vammaisille suunnattuun nuoriso-ohjelmaan. Nimi lyhennettiin ”Futuurikisoiksi” vuonna 1998 ja vain vuotta myöhemmin nimi muuttui SM-nuorisokisoiksi. Suomen Mestaruus - nimikkeen käyttö oli erityiskoulujen toive. Niissä ajateltiin, että SM-nimikkeen koulut saisivat helpommin avustuksia kisamatkoja varten.

Vuonna 2003 yhteistyöhön liittyi SKLU eli Suomen Kehitysvammaisten Liikunta ja Urheilu. Vuotta myöhemmin kilpailuihin osallistui myös kehitysvammaisia urheilijoita. Junior Games -nimi otettiin käyttöön syyskilpailuissa 2004. Päätöksen taustalla oli Nuoren Suomen linjaus hyvästä lasten urheilusta. Ajatuksena on, että ”lasten urheiluun ei saa kuulua ulkoa asetettuja suorituspaineita ja menestymisen vaatimuksia”. Lisäksi suositeltiin, ettei alle 14-vuotiaille järjestettäisi SM-kilpailuja. Junior Games -kisojen myötä nuorimmille osallistujille alettiin jakaa osallistumismitaleita. Samalla Jyväskylä vakiintui syyskisojen pitopaikaksi.

Vuonna 2010 SIU, SKL, NKL sekä Elinsiirtoväen Liikuntaliitto ELLI perustivat Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry: n. Siitä lähtien VAU on järjestänyt kilpailut. Uusimmat Junior Games -kisojen muutokset koskevat syyskisoja 2016, jolloin Junior Ga-

mes -kisoille suunniteltiin uusi logo ja kolmiottelun tulospalvelu uusittiin. Tämä opinnäyte-työ käsittelee kyseistä tulospalvelun uusimista.

### **3.2 Junior Games syyskisojen kulku ja lajit**

Junior Games -syyskisojen ohjelma poikkeaa vammattomien nuorten urheilukilpailuista sillä, että yleisurheilun kolmiottelu suoritetaan liukuvalla aikataululla. Vammattomien nuorten urheilukilpailuissa sarjat ja kilpailutilanteet on aikataulutettu siten, että jokainen kilpailija osallistuu oman lajiinsa sovittuna aikana. Junior Games -kilpailuissa nuoret voivat osallistua lajeihin joustavasti oman aikataulun mukaan, sillä jokainen kilpailupiste on auki koko kilpailupäivän. Järjestelmän etuna on se, että kauempaakin tulevat voivat rauhassa osallistua lajeihin, vaikka saapuisivat paikalle myöhemmin ja lähtisivät aiemmin. Suurella osalla Junior Games-kisoihin osallistuvista lapsista on erityistarpeita kuten sähköpyörätuoli, joka saattaa vaikuttaa matkantekoon ja- keston. Tämän vuoksi joustava aikataulu on välttämätön.

Sokkopingis ja sukkulaviesti ovat ainoat lajit, missä on selkeät aikataulut ja erät. Kaikilla muilla rasteilla on mahdollista suorittaa kyseinen laji milloin tahansa päivän aikana. Liukuva aikataulu luo erityisiä paineita juuri yleisurheilun kolmiottelun tulospalvelulle.

Päivän aikana pelataan sokkopingisturnaus, kilpaillaan sukkulaviesti ja yleisurheilun kolmiottelu sekä kokeillaan erilaisia soveltavan liikunnan lajeja Sporttitorissa. Kolmiottelussa on vaihtoehtona kymmenen lajia: 60 metrin juoksu, 60 metrin pyörätuolikelaus, 30 metrin pyörätuolikelaus, tarkkuuspallo, pyörätuolislalom, sähköpyörätuolislalom, aikarata, turbokeihäs, kuulantyyöntö sekä pituushyppy. Lajit valikoituvat vammaluokan mukaan.

Sokkopingis muistuttaa pelitavaltaan enemmän ilmakiekkoa kuin pingistä. Sitä pelataan jääkiekkokaukalon muotoisella pöydällä, molemmissa päissä on maalit ja helisevä pallo pyritään saamaan vastustajan maalin puumailan avulla.

Sukkulaviestissä juostaan suoraa rataa edestakaisin, vaihdot tapahtuvat aina suoran päissä. Viestissä ei ole kapulaa, kuten vammattomien urheilijoiden viestissä. Vaihto tapahtuu käteen koskettamalla sovitussa kohdassa. Joukkueet ovat sekajoukkueita eli niissä on tyttöjä ja poikia.

Yleisurheilun kolmiottelussa osallistutaan kolmeen lajiin, jotka ovat määräytyvät luokan mukaan. Lajit ovat aikarata, tarkkuuspallo, pyörätuoli/sähköpyörätuolislalom, 30m keihäs, turbokeihäs, kuulantyyöntö ja pituushyppy. Esimerkiksi Näkövammaisten B2-luokan lajit ovat 60 metrin juoksu, kuulantyyöntö ja pituushyppy.

Sporttitorilla tarjotaan mahdollisuutta tutustua erilaisiin soveltaviin lajeihin kuten puhallustikkaan ja kokeilla vaikkapa pyörätuolin kelaussimulaattoria.

Kilpailut alkavat klo 9 aamulla ja jatkuvat noin klo 16:sta iltapäivällä. Kello 9 alkavat sokkopingiksen pelit, sekä non-stop pisteet aukeavat. Avajaisia vietetään noin 11:30, kun kaikki koulut ovat paikalla. Avajaisten jälkeen kilpaillaan sukkulaviesti, muut pisteet suljetaan avajaisten ja sukkulaviestin ajaksi. Noin klo 13:30 jaetaan osallistumismitali harrastesarjaan osallistuneille ja klo 14 pidetään opettajille ja huoltajille infotilaisuus. Ennen kolmea tai kun kaikki kilpailijoiden tulokset on saatu, jaetaan kolmiottelun kilpasarjojen, sokkopingiksen sekä sukkulaviestin mitalit. Myös paras kannustus palkitaan. Kilpailut päättyvät viimeistään klo 16:00.

### 3.3 Junior Games -kisojen luokittelu

Junior games kilpailuissa kilpailijat on jaettu vamma-, ikä- ja sukupuoliluokkiin. Kilpailtavat lajit valikoituvat vamman mukaan ja luokitteluperuste vaihtelee kilpailuittain. Luokittelu luopuitteet kilpailulle vammaisurheilussa, sillä luokittelun tarkoituksena on minimoida vamman vaikutus urheiluasuoritukseen (International Paralympic committee, 2015).

Junior Gamesin luokittelu perustuu koulujen ilmoittamaan pääosin silmämääräiseen havainnointiin osallistujan toimintakyvystä. Junior Games -syyskisoissa kilpailijat jaetaan kolmeen eri ikäluokkaan, kahteen sukupuoliluokkaan sekä 11 vammaluokkaan.

Ikäluokat ovat alle 11-vuotiaat, 11-15 vuotiaat sekä yli 16-vuotiaat. Kolme ikäsarjaa koettiin riittäväksi, sillä jokaiseen ikäryhmään ei olisi riittänyt osallistujia, jos ikäryhmiä olisi ollut enemmän. Sukupuoliluokat ovat tytöt ja pojat.

Junior Games -kisojen 2016 luokitteluohjeistuksen mukaan (VAU4, 2016) luokitteluperusteita on 5: Liikuntavamman, näkövamman, kehitysvamman, elinsiirto sekä avoin. Usean luokan perässä on toimintakykyä tai vamman vakavuutta kuvaava numero, esimerkiksi L3. Numero suurenee vamman lieventyessä.

Liikuntavammaisten luokkia merkitään kirjaimella L. L-luokassa sarjoja on 5:

- L1 on sähköpyörätuolia tai sähköistä kelausvannetta käyttävät urheilijat.
- L2-luokan kilpailijoilla on havaittavissa selkeää jäykkyyttä tai toiminnan vajeusta. L2-luokan urheilijat eivät jaksa itsenäisesti liikkua lumessa tai nousta ylämäkiä.
- L3 luokka on yleinen pyörätuoliluokka, eli henkilöt, jotka käyttävät pyörätuolia normaalisti tai lähes normaalisti.
- L4 luokka on heikosti kävelevien luokka. Juoksussa on havaittavissa selkeää jäykkyyttä alaraajoissa.
- L5 luokka on urheilijoille, joiden juoksu näyttää suhteellisen normaalilta ja symmetriseltä.

B-luokka on näkövammaisten luokka ja sisältää 2 alaluokkaa.

- B1-luokassa kilpailevat ovat täysin sokeita tai vähän valoa erottavia.
- B2-luokan osallistujat heikkonäköisiä, joilla on diagnosoitu näkövamma.
- K-luokassa kilpailevat henkilöt, joilla on diagnosoitu kehitysvamma.
- E-luokassa ne, jotka ovat saaneet elinsiirron.

A-luokka on avoin sarja.

- A1-luokassa kilpailevat muutoin vammattomat, mutta selkeästi kömpelöt osallistujat, joiden hypyissä ja heitoissa on selkeitä koordinaation vaikeuksia.
- A2-luokka on avoin sarja, jossa juoksut, hypyt ja heitot eivät tuota vaikeuksia (VAU1, 2016.).

### **3.4 Yleisurheilun kolmiottelu**

Yleisurheilun kolmiottelussa kilpaillaan 9 eri lajissa ja 11 eri luokassa. Lajit ovat aikarata, jossa tehtävänä on kiertää kolmion muotoinen rata mahdollisimman tarkkaan 60 sekunnissa. Tarkkuuspallossa pallo pyritään saamaan heittämällä tai muilla keinoin kahden penkin väliin, pisteet määräytyvät pisterajojen mukaan 1-10 pisteen välillä. Pyörätuoli- ja sähköpyörätuolislalomissa läpäistään pujottelurata mahdollisimman nopeasti. 30-metrin ja 60-metrin kelauksessa sekä 60-metrin juoksussa selvitetään annettu matka mahdollisimman nopeasti. Turbokeihäänheitossa ja kuulantyyönössä väline pitää heittää mahdollisimman kauas heittopaikasta. Lajiesittelyt ovat liitteessä 1.

Yleisurheilun kolmiottelussa lajit jakautuvat seuraavasti:

- L1-luokan lajit ovat aikarata, tarkkuuspallo ja sähköpyörätuoli slalom.
- L2-sarjassa kilpaillaan 30-metrin kelaus, tarkkuuspallo sekä pyörätuoli slalom.
- L3-sarjalaiset puolestaan ottavat mittaa toisistaan 60 metrin kelauksessa, pyörätuolislalomissa ja turbokeihäessä.
- L4 ja L5 luokka osallistuvat molemmat 60 metrin juoksuun, turbokeihäeseen ja kulaan.
- B1, B2, E sekä K-luokan urheilijat kilpailevat 60 metrin juoksussa, pituushypyssä sekä kuulantyyönössä.
- A1 ja A2 sarjoihin kuuluu 60 metrin juoksu, pituushyppy, sekä turbokeihäs. Luokat ovat liitteessä 2.

## 4 Tulospalvelu

### 4.1 Tuotteistaminen ja sen soveltaminen

Tuotteistaminen käsittää tuotteen määrittelyn, suunnittelun, kuvaamisen sekä jatkuvan parantelun. Tavoitteena on saavuttaa omat tavoitteet tuotteen laadussa ja maksimoida asiakkaan hyöty. Tuotteistamisella tarkoitetaan ikään kuin tuotteen standardisoimista laajemmassa mittakaavassa (Lehtinen & Niinimäki, 2005, 30).

Jari Parantaisen näkemys tuotteistamisesta on, että kukaan asiantuntija ei voi välttyä tuotteistamiselta ja jonkinlaisista tuotteistamista tapahtuu aina. Toisaalta täydellistä tuotetta ei koskaan ole vaan tuotetta voi aina kehittää edelleen. Väitettä tukee myös Uolevi Lehtinen ja Satu Niinimäki. Pisimmälle vietyä palvelu on jälleenmyyntikelpoinen. Tuote on niin viimeistelty, ettei alkuperäistä suunnittelijaa tarvitse olla myyntityössä mukana, vaan kuka tahansa voi antaa ja vastaanottaa paketin toimintaohjeineen. Toimituksen sisältö on vakiointu ja tuotteen räätälöintikin koostuu valmiista paketeista. Palvelusta on helppo monistaa osia muita palveluita varten (Parantainen, 2007, 12-13.) (Lehtinen & Niinimäki, 2005, 30.) Tässä opinnäytetyössä on pyritty luomaan mahdollisimman helppokäyttöinen ohjelma ja siihen selkeät ohjeet.

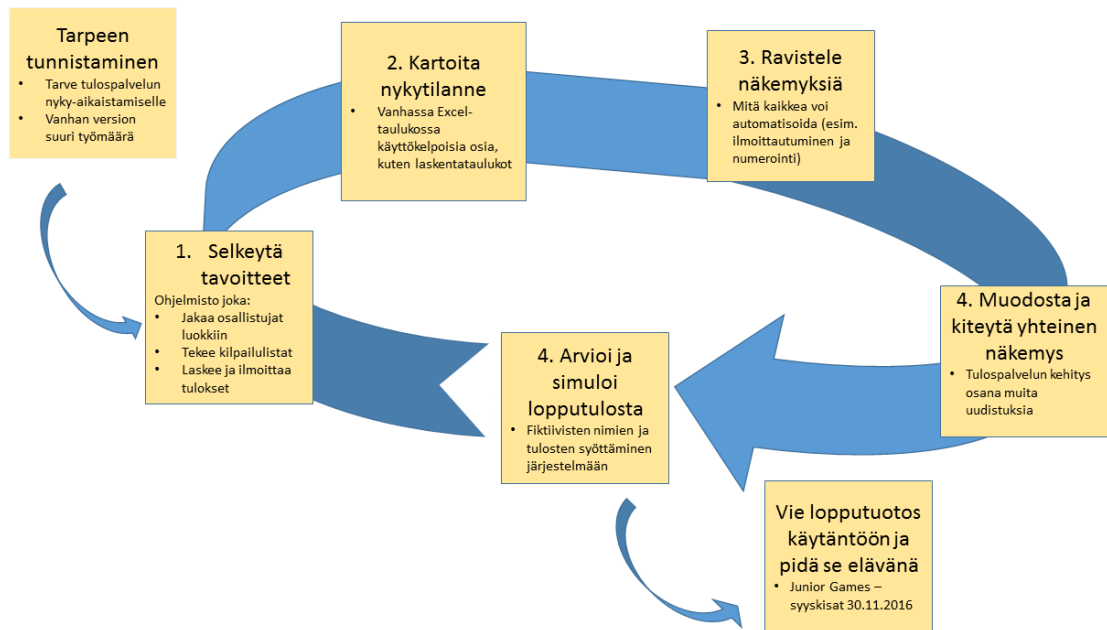
Kilpailuedun saavuttamiseksi on tarjolla kaksi yleistä strategiaa: osaamiseen panostaminen ja hintaan keskittyminen (Lehtinen & Niinimäki, 2005, 24). Koska opinnäytetyö tulospalvelun uusiminen toteutettiin osana työharjoittelua, sillä oli tarjoutua jätettäessä selkeä etulyöntiasema. Hinta ja työn tarjoaminen ilman lisävaivaa asiakkaalle olivat suurimmat kilpailuvaltiit. Työ oli tekijälleen ensimmäinen laatuaan, joten osaamisessa etulyöntiasemaa ei ollut. Lupaus tuotteesta oli konkreettinen, edullinen sekä hyvin räätälöitävissä. Mikä tärkeintä, se ratkaisi asiakkaan esittämän ongelman.

Henkilöresurssien ajankäytön allokointi on tuottavuuden kannalta keskeinen (Lehtinen & Niinimäki, 2005, 31).. Tämän opinnäytetyön tapauksessa tuottavuus ei ollut paras mahdollinen, sillä asioiden sisäistäminen ja opiskelu veivät paljon aikaa itse työnteolta.

Palvelun laadun valvonta on kehitystyön kannalta tärkeää. Reklamaatiot ja palautteet, kuten asiakastytyväisyysmittaukset, niin asiakkailta kuin henkilökunnalta ovat hyviä keinoja laadunvalvonnan kannalta. Mahdollista on myös käyttää mystery shopping -testiasiakkaita, jotka kertovat kokemuksistaan. Palveluita on hyvä myös testata itse (Parantainen, 2007, 253-257.)

Opinnäytetyössä tarkastellun tuotteen valvominen onnistui hyvin, koska se luotiin tiettyä tapahtumaa varten ja otettiin tapahtumassa käyttöön. Palautetta ja mielipiteitä otettiin heti vastaan ja tarpeelliset muutokset tehtiin heti.

Tuotteen valvominen jälkikäteen osoittautui haastavaksi, sillä sopimus loppui samaan aikaan työharjoittelun kanssa. Samasta syystä tuotepaketin oli oltava loppuun asti suunniteltu ja selkeästi ohjeistettu eli tuotteistettu. Näin ollen paketin voi hyvillä mielin antaa muiden käsiin ilman vaatimusta alkuperäisen tekijän osallistumisesta.



Kuva 2: Tuotteistamisen prosessi (Mukailtu: Järvi ym, 2015)

Kuva 1 esittää tuotteistamisen ja työskentelyn sykliä. Kuva on mukaelma kirjasta ”Palvelujen tuotteistamisen käsikirja”, jonka on kirjoittanut Tiina Tuominen, Katariina Järvi, Mikko H. Lehtonen, Jesse Valtanen ja Miia Martinsuo. Mukaan on kirjattu, miten kaavio toteutui tämän opinnäytetyön osalta. Prosessin voi toistaa useita kertoja aina, kun parantelun tarvetta on.

1. Selkeyttä tavoitteet. Kun tarve on tunnistettu, pitää tuotteen tavoitteita ja vaatimuksia tarkastella mahdollisimman monesta eri näkökulmasta.
2. Kartoita nykytilanne. Tässä tarkistetaan ja luodaan edellytykset toimivan tuotteen rakentamiselle. Mitä tietoa ja osaamista on, mitä pitäisi hankkia lisää. Tämä on tärkeä osa niin uutta kuin jo olemassa olevaa tuotetta silmällä pitäen.

3. Ravistele näkemyksiä. Tarkoituksena on saada muutettua ajattelutapaa ja saamaan osallistujat ajattelemaan ”laatikon ulkopuolelta”. Vanhat ajattelumallit saattavat olla esteenä uusille innovaatioille ja epäkohtien tunnistamiselle.
4. Muodosta ja kiteytä näkemys. Tällä varmistetaan, että kaikki osapuolet ovat tietoisia ja hyväksyviä tuotteen osista ja rakenteesta. Mukana pitää olla tahot, joilla on valta päättää tuotteen kehittämisestä ja toteuttamisesta.
5. Arvioi ja simuloi lopputulosta. Tämän osan tehtävänä on tunnistaa jatkokehitys tai muita muutostarpeita ja löytää ja korjata lastentaudit. Isommassa projektissa tämä on hyvä tapa myös tutustua omaan rooliinsa tuotteen kokonaiskuvaan ajatellen, ymmärtää lopputulosta ja nostaa arvostusta muihin tuotteen kehittämiseen osallistuviin henkilöihin (Järvi, Lehtonen, Martinsuo, Tuominen & Valtanen, 2015, 12-13.)

#### **4.2 Yleisurheilun kolmiottelun tulospalvelun taustat ja tarpeen syntyminen**

Tämä opinnäytetyö suoritettiin osana työharjoittelua syksyllä 2016 Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAA ry:lle. Työ oli osa Junior Games -syyskisojen kehittämistä, syyskisoja järjestettiin Jyväskylän Hipposhallissa 30.11.2016.

Syksyn 2016 Junior Games-kilpailua uusittiin monin tavoin. Vetovastuuseen asetettiin uusi henkilö, VAA:n lasten ja nuorten liikunnan suunnittelija Nina Peltonen. Samalla haluttiin uusia myös tapahtumamallia. Kilpailuun suunniteltiin uusi logo ja kilpasarja avattiin alle 11-vuotiaille. Lisäksi käynnistettiin Junior Games -kilpailujen tulospalvelun uusiminen.

Tulospalvelu on muuttunut moneen kertaan kilpailuiden historian aikana, ja sitä on pyritty kehittämään vastaamaan kilpailun tarvetta. Alkuaikojen kilpailuista ei ole tarkkaa tietoa, kuinka tulospalvelu on toteutettu, sillä kilpailut olivat 1980-luvulla vielä pienimuotoisia kilpailuita, joihin osallistui vain muutama koulu kerrallaan. Suurempaan tulospalvelujärjestelmään ei ollut vielä silloin tarvetta, käsin kirjaaminen riitti.

2000-luvun alussa urheilijoille jaettiin kilpailukortit, joihin tulos kirjattiin ja osallistujat toimittivat ne itse kisatoimistoon, jossa tulokset merkittiin ylös ja laskettiin pisteet. Tämä toimintamalli ruuhkautti toimiston ja osallistujat joutuivat jonottamaan. Seuraava askel tulosten kirjaamiselle oli pelaajalistojen tulostaminen kilpailupaikoille. Kilpailuiden välissä ja niiden jälkeen tulokset kerättiin kisatoimistoon ja siirrettiin tietokoneelle. Tässä vaiheessa käytössä oli jo Excel-taulukko, joka laski kilpailuiden tuloksista pisteet kustakin lajista. Nimet ja tulokset piti kuitenkin kirjata moneen paikkaan, mikä oli hidasta ja työlästä ja altisti mo-

nille virheille. Lisäksi tulospalvelu työllisti kuusi työntekijää, mikä on osittain vapaaehtoisvoimin pyörivälle järjestölle iso määrä. Kilpailuihin ilmoittautumisen muuttuessa sähköiseksi myös tulospalvelua haluttiin uusia.

Seuraavana isona uudistuksena tulospalvelu rakennettiin uudelleen. Aikaisempi tulospalvelu vaati kilpailijoiden nimien ja tulosten kirjaamisen ensin paperille ja sitten kootusti tietokoneelle ja tämä työllisti usean henkilön tietokoneiden äärelle tunneiksi kesken kilpailupäivän.

Junior Games -kisojen suunnittelukokouksissa nousi esiin tulospalvelun suuri työmäärä. Lisäksi automatisoinnin lisääminen palveluun vähentäisi myös inhimillisiä kirjoitus- ja lyöntivirheitä tuloksia kirjattaessa.

### **4.3 Muita tulospalveluohjelmistoja**

Monista etsinnöistä ja tutkimuksista huolimatta avoimia tulospalveluohjelmistoja, joihin olisi päässyt tutustumaan, ei löytynyt. Suuret liitot, seurat ja organisaatiot sekä median edustajat hankkivat usein tulospalvelunsa joko palkkaamalla asiantuntijan tekemään sellaisen tai ostamalla tuotteen alan yritykseltä. Esimerkiksi Suomen Urheiluliitto käyttää Ampotech-nimisen yrityksen tekemää ”Tuloslista”-palvelua. Helpoimmillaan tulospalvelut ovat listoja tuloksista ja monimutkaisimmillaan tulokset mitataan ja kirjataan automaattisesti. Esimerkiksi rata-autoilun väli- ja kierrosajat vaativat monimutkaisen kirjaus- ja laskeutajärjestelmän. Tekniikan ja alan erikoisosaamisen lisääntyessä yhä suurempi osa tulospalveluiden ominaisuuksista on automatisoituja. Tulokset ovat useasti näkyvillä, mutta tulospalvelut ja niiden käyttö ovat usein salattua. Tulospalveluista ei ole saatavilla kirjallista materiaalia.

### **4.4 Tulospalvelun testaus ja palaute**

Tulospalvelun käyttäjien palaute kerättiin kilpailujen aikana. Opiskelijoille lähetetystä myös Webropol-kysely koskien koko tapahtumaa ja VAU:n henkilökunnan kesken käytiin video-palaveri noin viikko tapahtuman jälkeen.

Tulospalvelua käyttäneiden opiskelijoiden palaute oli pääosin myönteinen. Palaute koski koko tapahtumaa. Kilpailut koettiin sujuvaksi ja onnistuneeksi, mikä kertoo myös tulospalvelun toimivuudesta. Ohjeistus koettiin pääosin riittäväksi, hyväksi tai erinomaiseksi. Yksi ilmoitti taulukko-ohjelman olevan ”hieman hämmentävä”. Juoksupisteellä oli ollut ongelmia lähtölistojen kanssa, koska kilpailijat tulivat suoritus pisteelle vapaassa järjestyksessä ja eri

sarjan osallistujat juoksivat toisiaan vastaan ja paremmuus selvisi sarjojen sisällä vasta aikavertailussa. Yhdessä palautteessa toivottiin, että taulukot laitettaisiin ”kuntoon”. Tämä saattoi liittyä aikarata-pisteelle, missä järjestelmän virheen vuoksi kilpailijan pisteet tulivat merkatuiksi väärin, jos kilpailija sai tulokseksi alle minuutin. Ongelma havaittiin jo kilpailun aikana, mutta lopullinen korjaus pystyttiin tekemään teknisesti vasta kilpailujen jälkeen.

VAU:n henkilökunnan palaute oli myönteistä. Palkintojen jako nopeutui, koska tulosten laskenta nopeutui ohjelman tehdessä sen ja aiemmin laskennan tehneet viisi henkilöä saattoivat osallistua muihin järjestelyihin. Edellisiin vuosiin verrattuna kilpailut päättyivät noin tuntia aikaisemmin.

#### **4.5 Huomiot ja korjaustarpeet kisapäivän aikana**

Kilpailujen aikana tulospalvelussa esiin tuli 4 virhettä. Aikarata merkitsi pisteet väärin, jos kilpailija suoritti radan alle minuutissa. Aikaradan tavoite radalla on kiertää rata niin, että suoritukseen menee mahdollisimman lähelle 1 minuutti. Ongelma yritettiin korjata kilpailuiden aikana, mutta korjaus ei linkittynyt tuloksiin. Korjaus saatettiin loppuun kilpailuiden jälkeen. Toinen virhe koski kilpailupäivänä ilmoittautuneiden numerointia. Ohjelma antoi 40 numeroa suuremman numeron kilpailijoille, jotka ilmoittautuivat vasta kilpailupäivänä. Tämä ei aiheuttanut kilpailupäivänä toimenpiteitä, mutta jos ilmoittautuneita olisi ollut kahden sijasta yli kymmenen, olisi pelaajille annetut numerolaput loppuneet kesken, mikä olisi aiheuttanut ongelmia. Numerointi korjattiin kilpailun jälkeen. Kolmas ongelma oli kilpailutulosten tulostamisessa. Ohjelmassa ei ollut tuloslistaa helposti tulostettavassa muodossa ja tulokset piti nopeasti kopioida toiseen taulukkoon, mistä tulokset saatiin paperille. Nopeassa kopioimisessa ei ole kuitenkaan mahdollista käyttää samaa taulukkoa seuraavana vuonna, joten taulukko luotiin uudelleen kilpailujen jälkeen.

Neljäs havaittu virhe oli väärinkirjoitus kaavassa. K-sarjan alle 11-vuotiaiden sarjan tuloksiin ohjelma listasi myös 11-15 vuotiaat, joten samat henkilöt päätyivät kahdelle eri listalle. Virhe löydettiin ja korjattiin kilpailujen aikana.

#### **4.6 Tilaajan palaute ohjeistuksesta**

Opinnäytetyön tilaajalle tehtiin myös käyttömanuaali. Manuaali sisältää ohjeet tulospalveluun tehtävistä toimenpiteistä ennen kisoja ja niiden aikana. Manuaali on tekstimuodossa, joihin on lisätty kuvia tueksi. Manuaali on liitteessä 4.

Palautteessa toivottiin manuaalin kuvien olevan isompia. Aluksi manuaali oli A5 kokoinen. Toinen palaute oli alussa johdannon epäselvyys. Tiedostojen nimet ja tärkeimmät tiedostot haluttiin paremmin esiin. Manuaalista puuttui myös tieto, mistä tiedostoja säilytetään. Kohtaan, jossa esitellään kilpailupäivänä lisättäviä osallistujia, pyydettiin tarkempaa selvitystä mistä tiedostosta on kysymys. Tiedostojen päivittämistä ja tiedonhakuja koskeva kohta koettiin epäselväksi. Lisäksi hämmennystä aiheutti, ettei VAU:n palvelimella ollut päivitettyä versiota tulospalvelusta, mihin manuaalissa viitattiin.

## 5 Pohdinta

Yleisesti ottaen tulospalveluohjelma onnistui erittäin hyvin. Suunnitteluvaihe sujui hyvin, sillä tuotteelle oli selkeä tilaus ja tavoitteet oli helppo asettaa. Junior Games – kisoja on järjestetty yli 20 – vuotta, joten kilpailukonsepti on muodostunut selkeäksi ja eri lajien säännöt vakiintuneet. Toimeksiantaja tyytyi kertomaan ongelman ja antoi vapaat kädet ongelman ratkaisun toteuttamiseen. Kommunikointi VAU:n kanssa oli mutkatonta ja informaatiota Junior Games – kisoista oli riittävästi saatavilla. Itse ohjelman luomisen suhteen suunnittelu oli enimmäkseen ideointia ja niiden testaamista, sillä valmiita malleja ei ollut käytettävissä. Suunnitteluvaiheessa olisi ollut hyvä huomioida valmiin tulospalvelun parempi muokattavuus. Jos mukaan otettaisiin kokonaan uusi luokka, esimerkiksi kuulovammaiset, olisi uuden luokan lisääminen hyvin työlästä. Tulokset olisi hyvä listata valmiiksi sellaiseen muotoon, että ne olisi helppo tulostaa.

Ohjelmiston valinta oli selkeä ja hyvin perusteltu. Exceliin voisi lisätä jonkin graafisen työkalun visuaalisen ilmeen ja ymmärrettävyyden parantamiseksi nettisivuja ajatellen. Tämä vaatisi palvelun tilaajalta lisää investointeja, sillä nettisivulle tarvittaisiin lisää tilaa ostamalla uudet sivut tai laajentamalla olemassa olevia sivuja uudella osiolla.

Alun perin oli tarkoitus käyttää tulospalvelua netin välityksellä, jotta tuloksia voisi seurata reaaliajassa. Tämä ei toteutunut, koska pelättiin tiedostojen vahingoittumista, jos nettiyhteys katkeaisi kesken kaiken. Tulevaisuudessa tietokoneet voisi yhdistää toisiinsa esimerkiksi langattoman kovalevyn avulla. Tämä olisi tehnyt tiedonsiirrosta automaattista ja reaaliaikaista. Näissä kilpailuissa oli käytössä muistitikku, jonka avulla tiedot siirrettiin manuaalisesti kahdesti, puolesta välissä ja kilpailun lopussa kaikilta seitsemältä koneelta.

Työntekijöiden perehdytys sujui helposti ja ohjelmisto otettiin hyvin vastaan. Tämä johtui pitkälti ohjelmiston käyttäjäystävällisyydestä. Ohjelmisto on yksinkertainen ja sen peruskäyttö onnistuu yksinkertaisilla taidoilla. Käyttäjien tarvitsee osata syöttää tulokset oikeaan muotoon ja oikeaan sarakkeeseen. Ainoastaan vastaavan käyttäjän tulee ymmärtää laajemmin ohjelman toimintaperiaatteet. Perehdytykseen olisi voitu lisätä ohjelman testaaminen myös työntekijöiden kanssa, jolloin ohjelman virheet olisivat saattaneet tulla huomatuksi jo ennen kilpailuja. Työntekijät olivat tyytyväisiä parannuksiin, sillä heidän työtaakansa väheni.

Käytännön toteutus tapahtumapäivänä sujui hyvin. Tapahtumapäivänä esiin tulleista virheistä aikaradan kanssa esiin tulleen ongelman olisi voinut välttää testaamalla ohjelmistoa

VAU:n työntekijöiden kanssa. Aikarataa testatessa VAU ry:n työntekijä olisi saattanut huomata syöttää myös alle minuutin aikoja, jotka ohjelma laski väärin. Myös K-ryhmän ja numeroinnin kanssa esiin tulleet ongelmat olisi voitu havaita ja korjata tarkemmalla testaamisella. Palkintojenjakoon haluttiin paperiset tulosteet tuloksista, joiden saamisessa oli pieniä ongelmia. Ongelma olisi voitu estää tutustumalla tarkemmin VAU ry:n toimintamalleihin.

60 metrin kelauksessa ongelmaksi paljastui, että 60 metrin juoksusta otetut viitearvot ovat liian haastavia pyörätuolikeliaajille. Tämä näkyy tuloksissa selkeästi siten, että näissä kilpailuissa kukaan osallistuja ei saanut yhtä pistettä enempää, joka johtui ajan ylittämisestä. Suoritukset kestivät yli 20 sekuntia, joka on nykyinen aikaraja. Kohtuullinen raja-arvo olisi 24 sekuntia. Ongelma johtuu säännöistä eli siitä, ettei juniori pyörätuolikelaukselle ole olemassa omia viitearvoja. Tulospalvelun kehittyminen ja selkeys mahdollistavat tällaista epäkohtien tarkastelun.

Tulospalvelussa erityisen onnistunutta oli numerointi. VAU:n alkuperäisenä toiveena oli, että koulut saisivat omille oppilailleen peräkkäiset numerot. Järjestäjien kannalta on helppoa, jos numerot ovat luokittain. Kokonaisuuden kannalta toimivin ratkaisu on yhdistää nämä mahdollisimman eheästi. Numerot jakautuivat ensisijaisesti sarjoittain ja toissijaisesti ilmoittautumisjärjestyksessä, joten numeroista on helppo päätellä, mihin sarjaan kilpailija kuuluu. Ilmoittautumisjärjestys taas takaa sen, että kaikki oppilaansa samaan aikaan ilmoittaneet koulut saavat samaan sarjaan osallistuville peräkkäiset numerot.

Palautteita kilpailuun osallistuneilta kerättiin koko kilpailua yleisesti arvioivan netissä täytettävän lomakkeen kautta. Kyselyyn olisi voinut liittää erillisiä kysymyksiä tulospalvelusta, sillä nyt palautteita oli hajanaisesti eri kysymysten alla. Palautetta tuli lähinnä virheistä, jotka huomattiin ja pyrittiin korjaamaan jo kilpailun aikana. Vähäisen palautteen vuoksi tulospalvelun voi nähdä toimineen hyvin ja näkymättömästi, niin kuin on tarkoituskin. Työntekijöiltä ei kerätty erikseen kirjallista palautetta, mikä olisi ollut hyvä opinnäytetyön kannalta.


Vammaisurheilun kehittäminen kaikin tavoin on yhteiskunnallisesti merkittävää. Sujuvat kilpailujärjestelyt ovat suuressa osassa kaikissa lapsille ja nuorille suunnatuissa tapahtumissa, mutta erityisen tärkeää sujuvuus on vammaisurheilussa, jossa osallistujien liikkuminen ja erityistarpeet korostuvat. Täsmällinen tulospalvelu on osa tavoitetta luoda vammaisurheilusta tärkeä ja vakavasti otettava osa suomalaista kulttuuria.


## 6 Lähteet

- VAU1. 3. Lokakuu 2016. *Junior Games syyskisojen luokittelu*. Luettavissa:  
[http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/junior\\_games\\_-luokittelu\\_syyskisat\\_2016.pdf](http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/junior_games_-luokittelu_syyskisat_2016.pdf)
- Apunen, A. & Parantainen, J. 2011. *Tuotteistaminen 2: Tuotteistajan 10 psykologista vipua*. Talentum Media Oy. Helsinki.
- ExcelFormulas. 2011. Excel MAX Function. *YouTube*. Katsottavissa:  
<https://www.youtube.com/watch?v=0mhr9I4M1-U>
- Flisser, B. (2016). How to use the IF function in Excel 2016. *YouTube*. Katsottavissa:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ny3tyVbp1cY>
- International Paralympic committee. Syyskuu 2015. *Explanatory guide to Paralympic classification*. Bonn, Saksa: International Paralympic committee. Luettavissa:  
[https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/150915170806821\\_2015\\_09\\_15%2BExplanatory%2Bguide%2BClassification\\_summer%2BFINAL%2B\\_5.pdf](https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/150915170806821_2015_09_15%2BExplanatory%2Bguide%2BClassification_summer%2BFINAL%2B_5.pdf)
- Järvi, K., Lehtonen, M. H., Martinsuo, M., Tuominen, T. & Valtanen, J. 2015. *Palvelun tuotteistamisen käsikirja: Osallistavia tekijöitä palvelujen kehittämiseen*.
- Lehtinen, U., & Niinimäki, S. 2005. *Asiantuntijapalvelut: Tuotteistamisen ja markkinoinnin suunnittelu*. WSOY. Helsinki
- Parantainen, J. 2007. *Tuotteistaminen: Rakenna palvelusta tuote 10 päivässä*. Talentum Media Oy. Helsinki.
- VAU2. 1. Helmikuu 2016. *Kevätkisat kilpailukutsu ja säännöt*. Luettavissa:  
[http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/kevatkisat\\_2016\\_kilpailukutsu\\_ja\\_saannot-1.pdf](http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/kevatkisat_2016_kilpailukutsu_ja_saannot-1.pdf)
- VAU3. 1.. Marraskuu 2016. *Kilpailukutsu Junior Games -syyskisoihin*. Luettavissa:  
[http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/syyskisat\\_2016\\_kilpailukutsu.pdf](http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/syyskisat_2016_kilpailukutsu.pdf)
- VAU4. 3.. Lokakuu 2016. *Luokittelu Junior Games -syyskisoihin*. Luettavissa:  
[http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/junior\\_games\\_-luokittelu\\_syyskisat\\_2016.pdf](http://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/juniorgames/junior_games_-luokittelu_syyskisat_2016.pdf)

## 7 Liitteet

### 7.1 Liite 1: Junior Games Syyskisat





**VAU** Suomen Vammaisurheilu ja liikunta

**Syyskisat, Jyväskylä 30.11.2016**

<b>Kuljetusliike V. Ollonqvist Oy</b> Jokikatu 20 06100 Porvoo puh. 019 652 331	<b>EcoOnline Oy</b> Innopoli 2 Tekniikantie 14 02150 Espoo puh.046 712 1133	<b>K CITYMARKET</b> Helsingentie 41, 04410 Järvenpää Puh. 010 538 9900 www.citymarket.fi
<b>SABIK</b> HYÖLINTÄSTÄ 2 A 06150 Porvoo puh. 019 560 1100 www.sabik.com	<b>MERITURVA</b> info@meriturva.fi www.meriturva.fi	<b>Continental</b>
<b>Pelastustieto</b> Pasilankatu 8 00240 Helsinki puh. 050 562 0735	<b>KÄÄSITALO Wilton ENGINEERING</b> Olarinluoma 16 02200 Espoo puh. 09 420 8075	<b>KYLMÄKÄRKI</b> Teollisuustie 8 16600 Järvelä puh. 041 437 0056
<b>IDO</b> Geberit Group	<b>UP Group</b> William Ruthin katu 1 Kotka puh. 05 210 8000	<b>PYLON</b> Elie Saarisentie 2 00400 Helsinki puh. 010 839 3200
<b>W</b> <b>Wimax Oy</b> Virkatilantie 3 02920 Espoo puh. 040 533 9255	<b>SATAKUNNAN SAIRAANHOITOPIIRI</b> Ihmispainuudella terveyttä ja toimintakykyä www.satashp.fi	
<b>Enertest ty</b> puh. 02 4340 700	<b>CABB</b> Hienokemian Keskilästä chemical • industry • solutions	<b>SUCROS OY</b> Maakunnantie 27820 Säkylä puh. 010 431 060
<b>KÖSKIS</b> Hienoford luonnonpuhvelia ja ristilähää suoraan Kosken kartanosta. Tilaukset: frederikka@koski.fi tai 040 540 1506 www.koski.fi	<b>Mela</b>	<b>JYVÄS-PARKKI</b>
<b>KONEWUORIO</b> Wuorionkuja 25700 Kemiö puh. 02 420 6000	<b>KMarket</b> K-market Haukiluoma Tyvikatu 7 33340 Tampere puh. 03 343 2627	MAALÄMPÖ - JA ILMALÄMPÖPUMPUT <b>lämpöYkkönen</b> www.lampoykkonen.fi puh. 020 742 410
<b>Raimo Peräkyliä Oy</b> Immulantie 432 08500 Lohja puh. 040 546 3221	<b>TAM</b> www.tam-group.fi	<b>VALTRA</b>

## Jyväskylä 30.11.2016



**Sisällysluettelo**

Nina Peltosen tervehdys.....	5
Junior Games -syyskisat päähinänkuuressa.....	7
Hipposhalli.....	8
Kisajärjelmä.....	9
Junior Games -kisojen historia.....	10
Junior Games -syyskisojen luokittelu.....	12
<b>Lajiesittelyt:</b>	
Yleisurheilun kolmiottelu.....	14
Sukkulaviesti.....	20
Sokkopöngis.....	22



**Julkaisija:** Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry  
**Ilmoitukset:** Printmix Oy puh. 020 710 9510 www.printmix.fi  
**Taitto ja painatus:** Printmix Oy, Mika Trogen



## Junior Games syyskiset pähkinäkuoressa

Lasten ja nuorten Junior Games -syyskiset järjestetään keskiviikkona **30. marraskuuta 2016** Jyväskylän Hippshallissa. Junior Games -kisat on suunnattu kaikille vammaisille ja erityistä tukea tarvitseville lapsille ja nuorille.

Syyskisiin on viime vuosina osallistunut noin 350 kilpailijaa, mikä tekee kisoista selvästi suurimmat lasten ja nuorten vammaisurheilukilpailut Suomessa.

Kisoihin voi osallistua harrastesarjaan jolloin pääsee kokeilemaan kaikkia kilpailulajeja tai kilpasarjaan yleisurheilun kolmiotteluun. Lisäksi kilpailupäivänä on mahdollista osallistua sokkopöytäkirjoon ja sukkelaviestiin. Lajit suoritetaan non stop -periaatteella, eli lajeja voi suorittaa omaan tahtiin ja missä järjestyksessä haluaa. HUOM! Sokkopöytäkirjoissa ja sukkelaviesteissä on erillinen aikataulu sekä juoksujen kilpailuissa.

Junior Games -kisoja on järjestetty 1980-luvulta saakka, ja kisat ovat toimineet ensikosketuksena kilpailuun tuhansille vammaisille lapsille ja nuorille, aina paralympia mitalisteista **Leo-Pekka Tähdöstä** ja **Henry Mannista** lähtien.

Kisat toteutetaan matalan kynnyksen periaatteella, jotta osallistuminen olisi mahdollisimman helppoa. Mukana on perinteisiä yleisurheilulajeja, kuten juoksu, kuulantyyttö ja pituushyppy, mutta myös lajisovelluksia, kuten slalomrata ja tarkkuuspallonheitto. Sovellusten ansiosta vaikeavammaisille lapsille löytyy myös sopivia lajeja.

Osallistujat voivat myös valita osallistuvako kilpa- vai harrastesarjaan. Kilpasarjoissa tulokset julkaistaan paremmuusjärjestyksessä ja sijamitalit jaetaan sarjan kolmelle parhaalle. Harrastesarjassa kaikki palkitaan. Ja lisäksi jokainen osallistuja saa osallistuja diplomin.

Kisojen ohjelmiin kuuluvat mm. tempurata, sovelletut pelit ja taitovalmisteitit. Kokeilutavaksi on SOLIA:n liikunnan apuvälineitä.

### Sarjat:

Alle 11-vuotiaat (2005 ja sitä myöhemmin syntyneet)

Alle 12-15-vuotiaat (2001–2004 syntyneet)

Alle 16-19-vuotiaat (1997–2000 syntyneet)

Lisäksi kilpailijat on jaettu liikunta-, näkö- ja kehitysvammaisten luokkiin sekä elinsiirrokkeiden luokkaan ja avoimeen luokkaan.

Tarkemmat tiedot Junior Games -kisojen luokista löytyvät kisojärjestelmän sivuilta.



## Junior Games syyskiset 2016

### GAIJARI Oy

ASHLAND

KerabitPro®  
Pitävä ja pätevä.

PÖYRY  
www.poyry.fi

Kiteen kaupunki  
www.kitee.fi

LÄHITAPIOLA  
LAPPI

**KAIKKI PALVELUT  
JÄRJESTÖLEHDILLE  
SAMAN KATON ALTA**

Printmix Oy tarjoaa jäsen-, kilpailutapahtuma- ja juhlaehtien toteutukset alusta loppuun. Suoritamme lehtien: ilmoitusmyynnin laskutuksen suunnittelun painamisen postitukset. puh. 020 710 9510

Printmix

Junior Games syyskisiin 2016 olemme saaneet uuden kisa-ilmeen uudistuneen Junior Games -logon myötä. Uudessa logossa on onnistuminen ja liikunnan riemu aistittävissä. Logoon haettiin värimaailma suomen lipun väreistä ja VAU:n värimaailmasta. Logon uudistamisessa oli mukana vahvasti VAU:n uusi työntekijä Henry Manni, joka on itsekin Junior Games -kisoista aloittanut urheilijan polkunsa.



Kolmiottelu, sokkopöytäkirjoitus ja huikean sähköinen sukkelaviesti ovat syksyn kisojen pääajit, jotka ovat säilyttäneet vahvasti asemansa syyskisan ohjelmassa. Tänä vuonna avasimme kolmiottelun kilpasarjan myös Junior Games -kisojen nuorimmille osallistujille.

Toivotaan, että Junior Games kisapäivänä tulee mahdollisimman monelle onnistumisen kokemuksia ja koemme liikunnan ja urheilun sykähdyttäviä hetkiä. Junior Games kisapäivällä on myös paralympiamitalisti Henry Manni, joka on kertomassa kokemuksia paralympialaisista ja omasta liikkujan polustaan. Tiedä vaikka pääsisit näkemään ja kuulemaan Henryn pronssimitalin.

Jälleen kerran on mahtava kisapäivä tulossa.

Tervetuloa Jyväskylään!

### Nina Peltonen

Junior Games -kilpailun johtaja  
nina.peltonen@vammasurheilu.fi  
puh. 050 400 1532

PS. Junior Games on nyt myös Instagramissa @vaujuniorgames – seuraa menoa siellä! Facebookissa @vammasurheilu.



# Hipposhalli

# Kisaohjelma

Jyväskylän Hipposhalli on ympärivuotisessa käytössä oleva liikuntahalli, joka tarjoaa oivat puitteet massatapahtumille. Hipposhalli on valmistunut vuonna 1992. Junior Games -kisojen näyttämönä halli toimi ensimmäisen kerran jo 1990-luvulla. Yhtämittaisesti syyskisa on järjestetty Hipposhallissa vuodesta 2004 lähtien.

Hallissa on yleisurheilua varten 200 metrin pituinen kumirouhepäällysteinen juoksurata, pi-tuushyppy-, korkeushyppy- ja seiväshyppyapaikat sekä heittotarjottelupaikka. Palloilulajeista Hipposhallissa voi harrastaa mm. sulkapalloa, salibandya, lentopalloa, tennistä ja jalkapalloa.

Junior Games -kisojen kaikki kilpailulajit – yleisurheilun kolmiottelu, sukulaviesti ja sokkopin-gis – järjestetään yleisurheilualueella tai sen välittömässä läheisyydessä.

Hipposhallin kahviossa järjestetään Junior Games -kisojen ruokailu klo 10.30–15.00. Opetta- ja -huoltajapalaveri järjestetään klo 14.00 Hipposhallin auditoriossa.

[www.jyvaskyla.fi/liikunta/sisaliikuntapaikat/hippohalli](http://www.jyvaskyla.fi/liikunta/sisaliikuntapaikat/hippohalli)

## Keskiviikko 30.11

9.00	Kilpailut alkavat (non stop -pisteet auki, sokkopingisturnaus alkaa)
10.30–15.00	Ruokailu
11.30	Avajaiset
12.00	Sukulaviestit
12.30	Kilpailut jatkuvat sekä juoksujen ja kelausten kilpaerät
13.30	Harrastesarjan osallistumismitaleiden jako
14.00	Opettaja/huoltajapalaveri
n. 14.30	Kolmiottelun kilpasarjan, sokkopingisturnauksen ja sukulaviestien palkintojenjako sekä paras kannustus -palkinto
n. 16.00	Kilpailut päättyvät



## Junior Games -kisojen historiaa

**1980-luvun alku:** Erityiskoulut ryhtyivät järjestämään yhteistyössä koulujen välisiä liikunta-vammaisten kisoja.

**1989:** Suomen Invalidien Urheiluliitto (SIU) otti järjestysvastuun kisoista. Ensimmäiset SIU:n **Nuorisokisat** keväällä Kuortaneella. Lajeina uinti ja seitsemän lajin moniottelu.

**1990:** Kevätkisat teki syrjähyppyn Kuortaneelta Turkuun. Syyskisat järjestettiin 90-luvun taitteessa useamman kerran peräkkäin Tampereella. Syyskisojen lajivalikoima painottui alusta alkaen yleisurheilulajeihin. 90-luvun puolivälissä lajivalikoimaan tuli mukaan näkövammais-ten sokkopingis.

**1991:** Kevätkisojen järjestämispaikkakunnaksi sinetöitiin Kuortaneen urheilupuisto.

**1992:** Näkövammaisten Keskusliitto (NKL) tuli mukaan järjestämään kisoja.

**1993:** Kisojen nimi muutettiin **Futuuri-nuorisokisoiksi**. SIU:n vuonna 1990 käynnistynyt nuorisiohjelma oli nimeltään Futuuri ja nuorisokisat haluttiin liittää myös nimellisesti tähän kokonaisuuteen. Lajeina kevätkisoissa tuolloin olivat uinti, boccia, maalipallo ja kenko-palolla pelattava istumalentopallo. Syyskisojen järjestämispaikkaa ryhdyttiin kiertämään paikkakunnalta toiselle: Kuopioon, Jyväskylään, Turkuun, Ouluun, Rovaniemelle, Poriin ja Vaasaan.



**1998:** Futuuri-nuorisokisat lyhentyi **Futuuri-kisoiksi**.

**1999:** Syksyllä kisojen nimeksi vaihtui **SM-nuorisokisat**. Nimenvaihdoksen taustalla oli erityiskoulujen toive SM-statukselta, jotta kunnat olisivat myötämälisempiä jakamaan tukea kouluille kisamatkaa varten.

**2003:** Suomen Kehitysvammaisten Liikunta ja Urheilu (SKLU) tuli syksyllä mukaan kisajär-jestelyihin. Kehitysvammaiset urheilijat tulivat mukaan kisoihin varsinaisesti vasta vuodesta 2004 lähtien.

**2004:** Keväällä mentiin vielä SM-nuorisokisojen nimellä, mutta syksyllä nimeksi vaihtui nykyinen **Junior Games**. Nimenvaihdoksen taustalla oli käytännössä ideologinen u-käännös SM-statusajatteluun nähden. Nuoren Suomen uusissa kilpailutoiminnan suosituksissa painotettiin, ettei lasten urheiluun saa kuulua ulkoa asetettuja suorituspaineita ja menestymisen vaatimuk-sia. Suosituksissa mm. linjattiin, ettei alle 14-vuotiaalle järjestetä SM-kilpailuja. Näin SM-statukselta luovuttiin ja Junior Games -kisojen nuorimmille osallistujille ryhdyttiin jakamaan osallistumismitaleita. Syyskisat on järjestetty Jyväskylässä vuodesta 2004 lähtien.

**2010:** Junior Games siirtyi vastaperustetun Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU:n alaisuuteen. VAU syntyi SIU:n, SKLU:n, NKL:n liikuntatoimen ja Elinsiirtöväen Liikuntaliitto ELLI:n yhdistymisen tuloksena.



## Junior Games -syyskisojen luokittelu

Junior Games -syyskisojen tarkemmat luokitteluperiaatteet löytyvät osoitteesta [www.vammaisurheilu.fi](http://www.vammaisurheilu.fi), Liikunta ja urheilu, Lapset ja nuoret, Junior Games.

### Liikuntavammaisten luokat

#### Pyörätuolin käyttäjät

- L1** Sähköpyörätuolia tai sähköisiä kelausvanteita käyttävät henkilöt. Vaikeavammaiset, jotka saattavat kelaata epäsymmetrisesti tai jäykällä käsillä.
- L2** Henkilöt, joilla on käsissä selvä toiminnanvaja ja/tai jäykkyyttä. Tahdottomia liikkeitä voi myös näkyä.
- L3** Yleensä pyörätuolin käyttäjiä. Henkilöt, joiden käsien toimintakyky on normaali tai lähes normaali.

#### Kävelevät

- L4** Vaikeavammaiset kävelevät CP-vammaiset henkilöt. Juoksussa näkyy selvää alaraajojen jäykkyyttä.
- L5** Lievemmat CP-vammaiset henkilöt, joiden juoksu on jo melko sujuvan näköistä.

### Näkövammaisten luokat

- B1** Sokeat, näöntarkkuus vaihtelee valon erotuskyvyn puuttumisesta siihen, että erottaa valon, mutta ei kykene tunnistamaan käden muotoa miltaan etäisyydeltä.
- B2** Heikkonäköiset, joilla on diagnosoitu näkövamma.

### Kehitysvammaisten luokka

- K** Henkilöt, joilla on diagnosoitu kehitysvamma.

### Elinsiirrokkaisten luokka

- E** Elinsiirron saaneet ja dialyysipotilaat.

### Avoimet luokat

- A1** Selkeästi kömpelöt tai sellaiset henkilöt, joilla on hyppissä ja/tai heitoissa koordinaatiovajeita.
- A2** Henkilöt, joilla on esim. kielellinen erityisvaikeus (dysfasia), autismin kirjo, MBD tai ADHD.



12



13



## Yleisurheilun kolmiottelu

Yleisurheilun kolmiottelussa kilpailijat tekevät kilpailusuorituksen kolmessa lajissa. Vaihtoehtoisina lajeina ovat aikarata, tarkkuuspallo, pyörätuoli-sähköpyörätuolislalom, 30 m kelaus, 60 m kelaus, 60 m juoksu, turbokehäs, kuulantyyntö ja pituushyppy. Kolmiottelun kilpasarjoissa suoritettavat lajit määräytyvät kilpailuluokan mukaan.

### Liikuntavammaisten luokat

- L1:** aikarata, tarkkuuspallo ja spt-slalom  
**L2:** 30 m kelaus, tarkkuuspallo ja pt-slalom  
**L3:** 60 m kelaus, pt-slalom ja turbokehäs  
**L4:** 60 m juoksu, turbokehäs ja kuula  
**L5:** 60 m juoksu, turbokehäs ja kuula

### Näkövammaisten luokat

- B1:** 60 m juoksu, pituus ja kuula  
**B2:** 60 m juoksu, pituus ja kuula

### Kehitysvammaisten luokka

- K:** 60 m juoksu, pituus ja kuula

### Elinsiirrokkaisten luokka

- E:** 60 m juoksu, pituus ja kuula

### Avoimien luokkien

- A1:** 60 m juoksu, pituus ja turbokehäs  
**A2:** 60 m juoksu, pituus ja turbokehäs

Kolmiottelussa katsotaan lajikohtaiset pisteet pistetaulukosta ATK-ohjelmalla. Kolmiottelun voittaja on se, joka on kerännyt suurimman pistemäärän kolmesta lajista. Tasatilanteessa jaetaan jaetut sijamitalit.



14





## Sukkulaviesti

Sukkulaviesti on viestijuoksun muoto, jossa juostaan suoraa rataa edestakaisin siten, että suunta muuttuu aina vaihdossa. Sukkulaviesti juostaan ilman kapulaa ja vaihto tapahtuu käteen koskettamalla lähtöpaikkaa merkkivaan muovikartion takana. Vaihdossa ei saa ottaa ennakkoa.

Sukkulaviestijoukkueet kootaan pääsääntöisesti kouluittain. Yhdessä joukkueessa on neljä kilpailijaa, ja joukkueet ovat ns. sekajoukkueita, eli niissä on tyttöjä ja poikia. Sukkulaviestijoukkueen juoksijat on ilmoitettava viimeistään klo 10.30 kilpailupäivänä kisainfoon.

### Viestiluokat

**L** Neljä liikuntavammaista kilpailijaa, joista kaksi kelaajaa ja kaksi pystyjuoksijaa. Joukkueessa on oltava sekä tyttöjä että poikia (väh. yksi tyttö/poika).

**B** Neljä näkövammaista kilpailijaa. Kilpailijat voivat tarvittaessa käyttää opasta. Joukkueessa on oltava sekä tyttöjä että poikia (väh. yksi tyttö/poika).

**K** Neljä kehitysvammaista kilpailijaa. Joukkueessa on oltava sekä tyttöjä että poikia (väh. yksi tyttö/poika).

**A** Avoimessa luokassa osallistujat voivat olla minkä kilpailuluokan kilpailijoita hyvänsä. Joukkueessa on oltava sekä tyttöjä että poikia (väh. yksi tyttö/poika).

**E** Neljä elinsiirron saanutta tai dialyysipotilasta. Joukkueessa on oltava sekä tyttöjä että poikia (väh. yksi tyttö/poika).

Sukkulaviestien voittajajoukkueille jaetaan pokaali. Kolme (3) parasta joukkuetta palkitaan Junior Games -mitaleilla osallistujien iästä riippumatta.



## Sokkopingis

Sokkopingis on näkövammaisille henkilöille kehitetty mailapeli, johon voivat Junior Games -syyskisoissa osallistua kaikki muut kilpailijat paitsi pyörätuoliin L1–L3 kuuluvat. Junior Games -kisojen sokkopingisturnaus on oma turnauksensa, johon täytyy ilmoittautua erikseen. Se ei siis ole yksi kolmiottelun lajeista.

Sokkopingis muistuttaa etäisesti pöytätennistä, mutta verkon yli lyömisen sijaan palloa lyödään laidoilla reunustetun kaukalon pintaa pitkin kohti vastustajan maalisyvennystä. Pelaajat käyttävät läpinäkymättömiä silmäsuojia ja pallon sisällä on kulkusia äänilahteenä, joten peli perustuu kuuloaistiin.

Sokkopingiksessä saa kaksi pistettä, kun onnistuu lyömään pallon vastustajan maalisyvennykseen ja yhden pisteen vastustajalle sattuvista virheistä, kuten pallon kimpoamisesta pois pelipöydältä. Pelaaja, joka saavuttaa ensin 11 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastustajaan, on erän voittaja.

Junior Games -kisoissa ottelut pelataan kaksieräisinä. Turnausaikataulussa pysymisen turvaamiseksi turnausjärjestäjä voi myös määrätä otteluihin aikarajan, jolloin pelin voittaja on pelaaja, joka on aikarajan täytyessä johtoasemassa. Tasatilanteessa suoritetaan uusi arvonta syöttövuorosta ja seuraavan pisteen saanut pelaaja voittaa ottelun.

Pelaaja syöttää palloa kaksi kertaa peräkkäin, jonka jälkeen syöttövuoro vaihtuu. Syöttöä aloituspallon pitää koskettaa syöttäjän puoleista sivuseinää ennen kuin se alittaa keskiseinän.

## 7.2 Liite 2: Junior Games -luokittelu



### JUNIOR GAMES -LUOKITTELU (päivitetty 3.10.2016)

Luokka	Kuvaus vammasta ja toimintakyvystä	Lajit
<b>Pyörätuolin käyttäjät:</b>		
L1	Sähköpyörätuolia tai sähköisiä kelausvanteita käyttävät urheilijat. Vaikeavammaiset, jotka saattavat kelata epäsymmetrisesti tai jäykällä käsillä, jotka eivät pysy kunnolla kelausvanteella. Ote voi olla myös vaikeasti irrotettavissa (sormet harottavat). Pylly voi nousta kelatessa istuintyynystä ja vauhti pysähdellä tai kelaaja etenee nytkähdellen. Heitto voidaan suorittaa tuettuna (esim. lihassairaat) tai omalla tyyliillä.	aikarata tarkkuuspallo spt-slalom
L2	Käsissä selvä toiminnanvaja ja/tai jäykkyyttä. Tahdottomia liikkeitä voi myös näkyä. Kelaus on yhtäjaksoista ja rytmistä, mutta vartalo ei pysty täysin myötäilemään liikettä. Käsien saatto on normaalia lyhyempää. Nämä urheilijat eivät jaksa kelata ylämäkiä, eivätkä lumessa. Heitoissa näkyy selvä normaalista poikkeava tyyli. Monet CP-vammaiset, jotka kuuluvat tähän, voivat käyttää myös sähköpyörätuolia.	30 m kelaus tarkkuuspallo pt-slalom
L3	Yleensä pyörätuolin käyttäjiä. Käsien toimintakyky on normaali tai lähes normaali. Saattavat kävellä lyhyitä matkoja apuvälineellä tai ilman. Useimmat selkädin vammaiset kuuluvat tähän, kuten myös urheilijat, joilla on selkädinkohju.	60 m kelaus pt-slalom turbokeihäs



Luokka	Kuvaus vammasta ja toimintakyvystä	Lajit
<b>Kävelevät:</b>		
L4	<p>Vaiveavammaiset kävelevät CP-vammaiset kuuluvat tähän. Juoksussa näkyy selvää alaraajojen jäykkyyttä, myötäliikkeet ovat "lyhyet". Toinen jalka on juostessa maassa. Hyppy – Ei pysty ponnistamaan hyppyissä. Vauhdinotto ei juuri paranna suoritusta, koordinaatio on vaikeaa.</p> <p>Heitto – Vauhdin ja heiton yhdistäminen on usein vaikeaa. Heitto tapahtuu usein staattisesta asennosta. Keihään lentomatka on lyhyt.</p>	60 m juoksu turbokeihäs kuula
L5	<p>Lievemmat CP-vammaiset, joiden juoksu on jo juoksun näköistä, melko symmetristä – poikkeuksena hemit. Juoksu saattaa olla sujuvamman näköistä kuin kävely.</p> <p>Hyppy – Ponnistus on puutteellinen, ilmalento lyhyt, alastulo "jäykkä".</p> <p>Heitto – Saattoliike on puutteellinen.</p>	60 m juoksu turbokeihäs kuula sokkopingis
<b>Näkövammaiset:</b>		
B1	<p>Sokeat, näöntarkkuus valon erotuskyvyn puuttumisesta valon erottamiseen, mutta kykenemättömyys tunnistaa käden muotoa miltään etäisyydeltä tai mistään suunnasta. Ei pysty liikkumaan näön turvin tuntemattomassa paikassa.</p>	60 m juoksu pituus kuula sokkopingis
B2	<p>Heikkonäköiset, joilla on diagnosoitu näkövamma.</p>	60 m juoksu pituus kuula sokkopingis



Luokka	Kuvaus vammasta ja toimintakyvystä	Lajit
<b>Kehitysvammaiset:</b>		
<b>K</b>	<p>Kehitysvammaisten luokassa voivat kilpailla urheilijat, joilla on selvä diagnostisoitu kehitysvamma. Mahdollinen kehitysvammadiagnoosi löytyy oppilaan HOJK:sta. Kehitysvammaiset oppilaat, joilla on jokin liitännäisvamma (esim. liikunta- tai näkövamma), joka oleellisesti vaikuttaa oppilaan toiminta- ja liikuntakykyyn, voidaan ilmoittaa L- tai B- luokkiin.</p> <p>Juoksu, hyppy- ja heittokyky saattavat vaihdella eri oppilaiden kohdalla huomattavasti.</p>	<p>60 m juoksu pituus kuula sokkopingis</p>
<b>Elinsiirroksia</b>		
<b>E</b>	Elinsiirron saaneet ja dialyysipotilaat.	<p>60 m juoksu pituus kuula sokkopingis</p>
<b>Avoimet luokat:</b>		
<b>A1</b>	<p>Selkeästi kömpelöt tai sellaiset oppilaat, joilla on hyppyssä ja/tai heitoissa koordinaatiovaikeutta. Lihasjänteisyys saattaa olla alentunut, eikä juoksu ole oikein juoksun näköistä esim. juoksuaskel matalaa ja oppilas väsy helposti.</p>	<p>60 m juoksu pituus turbokeihäs sokkopingis</p>
<b>A2</b>	<p>Avoim luokka, jossa kilpailevat oppilaat, joilla on esim. kielellinen erityisvaikeus (dysfasia), autismin kirjo, MBD, ADHD.</p> <p>Juoksu on sujuvaa, hyppy ja heitot eivät tuota vaikeuksia.</p>	<p>60 m juoksu pituus turbokeihäs</p>

# Käyttäjämateriaali

## Johdanto

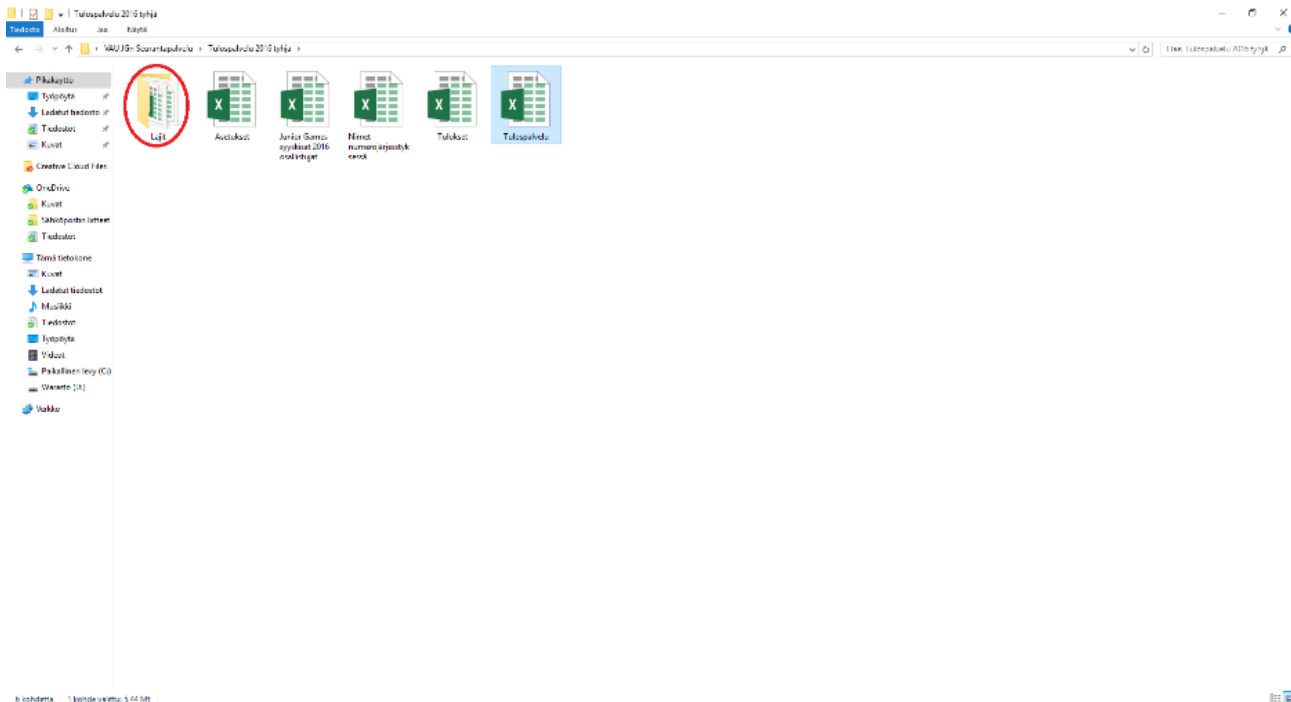
Tulospalvelu koostuu seuraavista taulukoista ja tiedostoista:

- 1) "Tulospalvelu" joka on ns. päätiedosto. Se yhdistää ja laskee kaiken tiedon.
- 2) "Asetukset"-tiedosto, johon voi linkittää osallistujat. Sillä voi muokata lajittelukriteerejä, kuten sitä minä vuonna syntyneet kuuluvat mihinkin sarjaan.
- 3) "Nimet numerojärjestyksessä" on osallistujalistojen tulostamista ja tarkastelua varten. Tästä taulukosta löytyy myös koulukohtaiset ilmoittautumiset ja yksittäisten osallistujien etsiminen on helpompaa, kuin "Tulospalvelu"-tiedostosta.
- 4) "Tulokset"-tiedosto on tulostusversio lopullisia tuloksia varten. (Ks. Kuva 1)

"Lajit"-kansiossa löytyy jokaiselle lajipisteelle omat tiedostot. Näihin tiedostoihin merkataan tulos, josta ohjelma laskee pisteet. Tiedostot ovat "Juoksu ja kelaus", "Pituushyppy", "Turbokeihäs", "Kuulantyöntö", "Aikarata", "PT ja SPT Slalom" sekä "Tarkkuuspallo".

Pääkäyttäjän hallussa oleva tietokone on "Päätietokone".

Sieltä löytyvät kaikki tarvittavat tiedostot ja lopulliset tulokset saadaan Päätietokoneelta. Suorituspaikalla olevat tietokoneet ovat "Lajipisteiden tietokoneita" ja niille merkataan lajien tulokset.



**Kuva 1: Yleiskuva tiedostoista. Pää tiedosto ”Tulospalvelu” on maalattu, Lajikansio on ympyröity punaisella.**

## Alkuvalmistelut

Ohjelmasta vastaava henkilö tekee ennen kilpailujen alkua.

1. Lataa Webropolista osallistujalista.
2. Avaa ”Asetukset”-tiedosto
3. Linkitä tiedot osallistujalistasta ”Asetukset”-tiedostoon Otsakkeiden alle. (Ks Kuva 2)
4. Tarkista, että ikäraajat ovat oikeina syntymävuosina ja numeraaliset arvot vastaavat oikeita luokkia sukupuolen, kilpailuluokan sekä kilpa ja harrastesarjajavallinnan kohdalla. Muuta arvoja tarvittaessa.
5. Avaa Kaikki tiedostot auki Päättökoneella. Tarkista, että tiedot siirtyvät oikein joka paikkaan.





2. Siirrä jokaiselle lajipisteen tietokoneelle lajikohtainen tiedosto kansiota ”Lajit” (Ks. Kuva 4). Siirto voi tapahtua esim. muistitikun avulla tai internetin välityksellä.

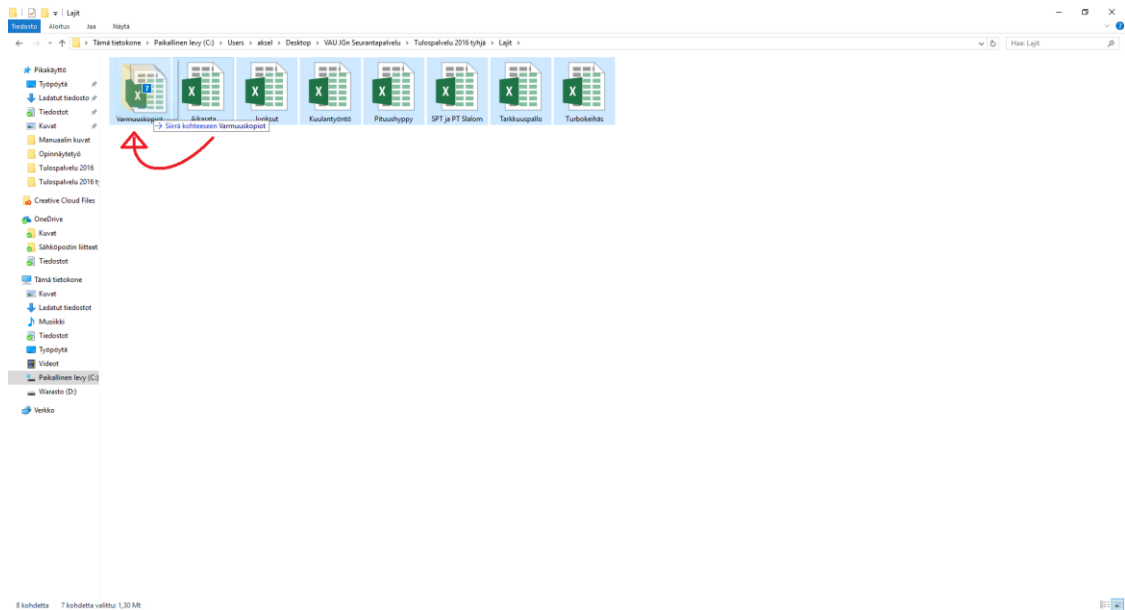
The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data structure:

60M Juoksu					60M Kelaus				
Luokka	Nimi	Nro	60M Juoksu	Pisteet	Luokka	Nimi	Nro	60M Kelaus	Pisteet
L1	Rosanna Lanki	17	00:21.4	1	L1	Jean-Pierre Sibomana	13	00:13.5	46
L1	Ulla Korvasmaa	21	00:22.5	1	L1	Jarmo Nykänen	14	00:22.5	1
L1	Roni Ahlroth	22	00:20.0	1	L1	Oskari Koski	15	00:19.2	1
L1	Jenna Lind	23			L1	Emma Kekkonen	16	00:18.0	3
L1	Irja-Katja Luoma	24	00:26.0	11	L1	Nora Miettinen	17	00:26.7	1
L1	Nousu Luoma	25	00:19.4	1	L1	Teemu Luoma	18	00:19.4	10
L1	Urho Hakkarainen	41			L1	Arttu Niemelä	19	00:21.8	1
L1	Juha Mäkelä	42	00:18.8	7	L1	Joni Tikkanen	20		
L1	Jenna Hakkarainen	43	00:11.7	102	L1	Roni Raju	26	00:26.3	1
L1	Urho Oksanen	44	00:12.0	89	L1	Jarmo Hakkarainen	27	00:25.0	1
L1	Jenna Tuokkari	45	00:15.3	39	L1	Jaakko Tuohimäki	28	00:11.2	135
L1	Susanna Nummi	46	00:10.0	170	L1	Lauri Tuusula	29	00:10.7	102
L1	Jenna Saarela	47	00:09.1	175	L1	Joni Tuusula	30	00:09.5	1
L1	Emma Kallio	48	00:08.9	239	L1	Urho Luoma	34	00:14.4	11
L1	Juha Heikonen	49	00:11.2	160	L1	Pasi Tuusula	35	00:13.4	48
L1	Sanna Gronberg	50	00:11.4	117	L1	Rasmus Tuusula	36	00:17.4	7
L1	Matti Kallio	51	00:10.0	170	L1	Urho Luoma	38	00:14.0	86
L1	Jenna Kallio	52			L1	Urho Luoma	39	00:13.0	55
L1	Antti Anttila	53	00:10.3	200	L1	Juha Nieminen	40	01:04.4	1
L1	Joni Lempi	54	00:10.1	194	L1	Urho Luoma	41	00:09.7	295
L1	Katri Peltola	55	00:11.2	220	L1	Miro Kauppinen	42	00:25.4	20
L1	Urho Luoma	56			L1	Tommi Pääntä	43	00:16.2	13
L1	Urho Luoma	57			L1	Viljami Luoma	44	00:17.4	7
L1	Urho Luoma	58			L1	Urho Luoma	45	00:13.1	55
L1	Urho Luoma	59	00:12.0	89	L1	Urho Luoma	46	00:10.4	34.7
L1	Urho Luoma	60	00:12.0	89	L1	Urho Luoma	47	00:11.8	86
L1	Urho Luoma	61	00:12.4	81	L1	Urho Luoma	48	00:12.0	89
L1	Urho Luoma	62	00:11.2	112	L1	Urho Luoma	49	00:14.8	69
L1	Urho Luoma	63	00:09.5	239	L1	Urho Luoma	50	00:10.1	102

Kuva 5: Tietojen merkitseminen nuolen alle, punaisella ympyrällä on kuvattu ohje tuloksen oikein merkitsemiseen.

3. Ohjeista lajipisteitä kirjaamaan tiedot tulos-sarakeeseen (ainoa sarake, mihin muutoksia voi tehdä). Huomioi, että tulos täytyy kirjata oikeassa muodossa lajista riippuen. Ajanottolajeissa muodossa MM:SS,SS (pilkku erityisen tärkeä), pituushypyssä hypätyt senttimetrit, Turbokeihäessä ja Kuulantyönössä metrit. Tarkista, että ohjelma laskee pisteet oikein. Jos kaikki saavat esim. 0, 1 tai 100 pistettä, on kirjaamistavassa virhe. Lajikohtaisissa tiedostoissa on ohje tuloksen syöttämiseen. (Ks. Kuva 5)



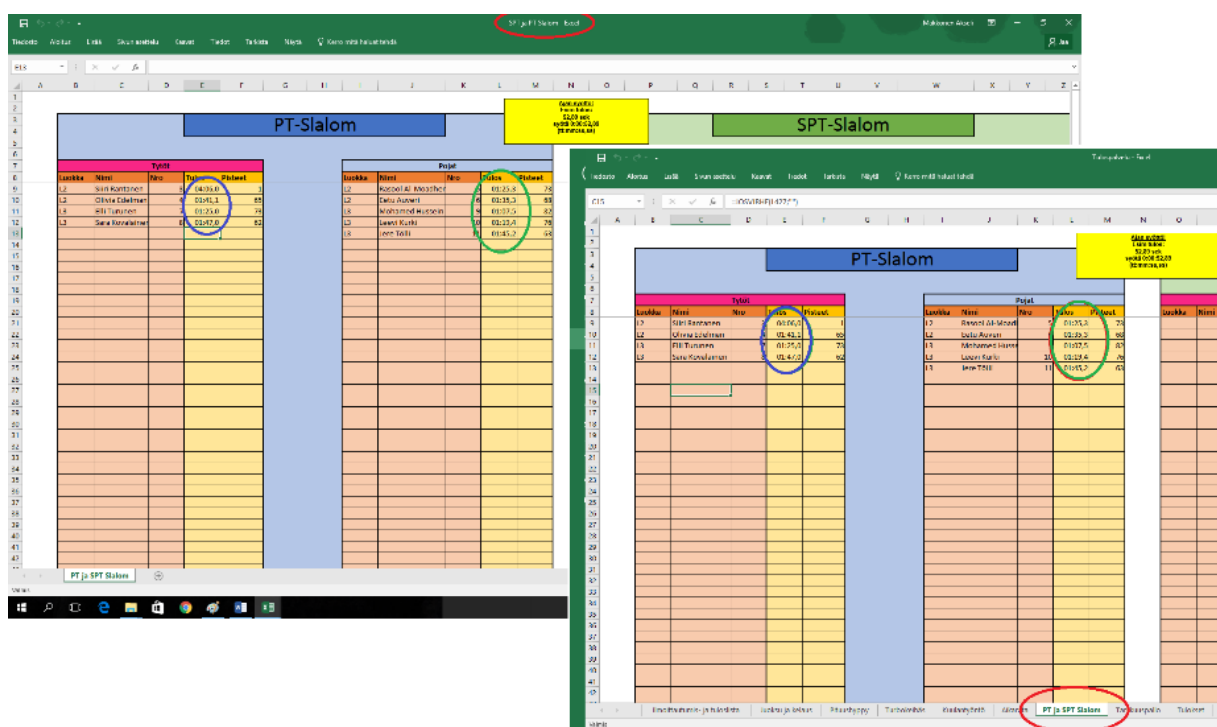


**Kuva 7: Siirrä tiedostot ”Varmuuskopiot”-kansioon ennen uusien tiedostojen hakua.**

5. Tietojen päivittäminen käsin. Tätä toimintamallia tarvitaan, jos lajipisteiden tietokoneet eivät ole yhdistetty ”Pääkoneeseen” internetin tai muun reitittimen välityksellä. Tee seuraavat kohdat ohjeiden mukaan järjestyksessä a:sta f:ään:
  - a. Sulje Päätietokoneelta lajikohtaiset tiedostot, ja siirrä ne ”Varmuuskopiot”-kansioon. (Ks. Kuva 7)
  - b. Mene Päätietokoneen kanssa ensimmäisen lajipisteiden tietokoneelle. Tallenna lajipisteiden tietokoneella haluamasi tiedosto ennen siirtoa. Siirrä tietokoneelta lajikohtainen/lajikohtaiset tiedosto(t) Päätietokoneen ”Lajit”-kansioon.
  - c. Avaa tiedosto(t) koneellasi ja tarkista, että kirjautut tulokset näkyvät ”Tulospalvelu”-tiedoston välilehdessä, jonka nimi vastaa lajipisteiden tietokoneen tiedostoa. (Ks. Kuva 8)
  - (d.) Tämä kohta tehdään vain, jos kilpailupisteelle halutaan päivittää pelaajalistaa (kilpailupäivänä tulleet muutokset). Kun kohdat a.-c. on tehty,

muuta lajipisteen tietokoneella olevan tiedoston nimeksi esim. Varmuuskopio 1 (tai muu numero, jos 1 on jo olemassa). Tallenna ja sulje Päättietokoneelta lajikohtainen tiedosto ja siirrä se takaisin lajipisteen tietokoneelle. HUOM! On tärkeää, että tiedosto siirtyy ensin lajipisteen koneelta Päättietokoneelle, jotta jo kirjatut tulokset EIVÄT KATOJA. Toista kohdat b.-d. kaikilla lajipisteillä.

- e. Tarkista lopuksi, että kaikki 7 tiedostoa on kerätty ”Lajit”-kansioon.
- f. Kun kaikki tulokset on kirjattu ja siirretty Päättietokoneelle, tarkista että tiedot ovat oikein ja tulosta ”Tulokset”-tiedosto. (Ks. Kuva 9)



**Kuva 8: Tarkista tietojen siirtyminen: Sinisellä ja vihreällä ympyröidyt täsmäävät saman värisen kanssa. Punainen osoittaa tiedoston nimen ja vastaavan välilehden.**

Tulokset - Excel

Makkonen Ahseli ? - - X

Tiedot  
Uusi  
Avaa  
Tallenna  
Tallenna  
nimeksi  
Hakemisto  
Tulosta  
Jaa  
Vie  
Julkaise  
Suojaa  
Tä  
Asetukset  
Palauta

## Tulosta

Kopioi: 1

Tulosta

Tulostin  
Microsoft Print to PDF  
Vapaa  
Tulostimen ominaisuudet

### Asetukset

Tulosta aktiiviset laskentat...  
Tulosta vain aktiiviset taulu...

Sivut: 1 / 12

Leikkaus  
1,23 1,23 1,23

Pystysuunta

A4  
21 cm x 29,7 cm

Normaali reunukset  
Vasen: 1,78 cm Oikea: 1,7...

Et skaalautu  
Tulosta taulut täyskokois...

Sivun asetukset

L1			
15-19 VUOTIAAT			
Pojat	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	2	Riku Paiman	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
Aikarata			
SD			
ALLE 11 VUOTIAAT			
Pojat	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	1	Peria Särkinen	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
Aikarata			
SD			
L2			
15-19 VUOTIAAT			
Pojat	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	5	Rasool Al-Moadhen	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
2.	6	Eetu Auveri	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
30M Keskus			
SD			
SD			
ALLE 11 VUOTIAAT			
Työt	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	4	Onni Edelman	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
2.	3	Siri Rantanen	Vaheri-koulu, Orona
30M Keskus			
0			
L3			
15-19 VUOTIAAT			
Työt	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	8	Sara Kivimäki	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
60M Keskus			
1			
Pojat	Kilpailunumero	Nimi	Koulu
1.	11	Joni Toivi	Huhtalaan ohjaukkeskus
2.	10	Levi Kurki	Mäkelän koulu
60M Keskus			
1			
1			
ALLE 11 VUOTIAAT			
Työt	Nro	Nimi	Koulu
1.	7	Elli Turunen	Huhtalaan ohjaukkeskus
60M Keskus			
1			
Pojat	Nro	Nimi	Koulu
1.	9	Mohamed Hussein	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
60M Keskus			
1			
L4			
15-19 VUOTIAAT			
Pojat	Nro	Nimi	Koulu
1.	17	Noora Montonen	Märjätie-koulu
60M Jousi			
1			
15-19 VUOTIAAT			
Työt	Nro	Nimi	Koulu
1.	12	Rosaana Lanki	Oppimio- ja ohjaukkeskus Vaheri, Ruusko
60M Jousi			
1			

1 / 12

**Kuva 9: Tulostuksen tulostaminen.**