

## 1. Yleistä

- 1.1. Tässä ohjeessa kuvataan lyhyesti Badminton Tournament Plannerissa (BTP) tehtävät toimet sen jälkeen, kun kilpailun online-hakemus on hyväksytty, SSuL:n toimesta julkaistu ja kilpailunjärjestäjä (järjestäjä) on saanut **KilpailuID**:n (Tournament number) ja julkaisuluvan sekä tämän ohjeen liitteineen Suomen Sulka-Palloliitolta (SSuL). Hyväksytty kilpailu on Tournamentsoftwaren (TSW) kilpailukalenterissa **perustiedoin** ennen kilpailujärjesäjän päivitystä, joten päivityksen tekeminen on hyvä tehdä **mahdollisimman pian** ja kaikissa tapauksissa **ennen** ilmoittautumisen alkua.
- 1.2. KilpailuID syntyy TSW:een, kun kilpailunjärjestäjä/-hakija on tallentanut kilpailuhakemuksen. Sen avulla kilpailun perustiedot haetaan TSW:sta tallennetun mukaisina BTP:iin kun **hakija** avaa BTP:ssa uuden kilpailun **omalla tunnuksellaan ja salasanallaan kilpailua** BTP:lla päivitettäessä.
- 1.3. Edeltävinä toimenpiteinä tulee olla tehtynä:
  - 1.3.1. **Viimeisimmän BTP sovellusversion asennus** käytettävälle laitteelle, viimeisin versio on ladattavissa nimellä **Badminton Tournament Planner**, lataa **English** -kieliversio, osoitteesta: <https://www.tournamentsoftware.com/product/download.aspx?id=16&s=2> Samasta osoitteesta löytyy myös BTP:n **peruskäyttöohje** vuodelta 2021 vanhoilla näyttökuvilla, BTP:ssa on myös sovelluksen perustoimintojen online -käyttöohje, **joissa ei ole** suomalaisia ominaisuuksia/määrittelyjä tai sääntöjen vaatimuksia kerrottu ja näyttökuvat ovat vanhoja.
  - 1.3.2. BTP:n sovelluksen kanssa **samaa** vuosikertaa olevan **lisenssiavaimen** tallennus käytettävälle laitteelle sellaiseen resurssiin (kiintolevyille), jonka sijainnin voit helposti määrittellä/hakea (Browse) BTP:ssa. Lisenssiavaimen SSuL:n sanktioimia kilpailuita järjestäville seuroille tilaa ja toimittaa SSuL ilman eri veloitusta.
  - 1.3.3. Tuoreimmat säännöt saatavilla: <https://www.sulka-pallo.fi/kilpaileminen/kilpailu-ja-luokitussaannot/>
  - 1.3.4. Käytettävällä laitteella on yhteys internettiin. Tarvitaan tietojen hakuun ja julkaisuun.
- 1.4. Ohjeen **lähtökohtana** on se, että käyttäjällä on käyttövalmis laite ja tuore BTP järjestäjän lisenssiavaimen kytkettynä. Lisenssiavaimen saa tarvittaessa pyytämällä: [kilpailut@sulka-pallo.fi](mailto:kilpailut@sulka-pallo.fi) Tämän ohjeistus on päivitetty BTP:n versioilla 2023.1.8535.25856 (15-5-2023 14:21) ja 2026.3.9664.18455 (17-6-2026 10:15) – versiotieto löytyy sovelluksen Help -valikosta valinnalla "About Badminton Tournament Planner"
- 1.5. Tässä ohjeessa kuvataan kaikki tehtävät, jotka tulee tehdä tai on ainakin ajankäytön kannalta hyvä tehdä ennen ilmoittautumisen päättymistä. Näistä vain **osa** on tehtävä **ennen** kilpailun **ensimmäistä** järjestäjän julkaisua ilmoittautumista varten. Ennen ensimmäistä julkaisua **tee ainakin** seuraavat kohdat:
  - 1.5.1. Kilpailun perustaminen, kohdat 2.1 – 2.4
  - 1.5.2. Kilpailun perustiedot (Properties), kohdat 2.5.1 – 2.5.4.1
  - 1.5.3. Luokkien (Event) hinnoittelu, kohta 2.10
  - 1.5.4. Julkaisua edeltävät tarkennukset ja vaiheet (Tournament Online) koko kohta 3
- 1.6. Muita asioita voit päivittää/täydentää ensimmäisen julkaisun jälkeen ja ne kannattaa pitkälti tehdä valmiiksi **ennen** viimeistä ilmoittautumispäivää.

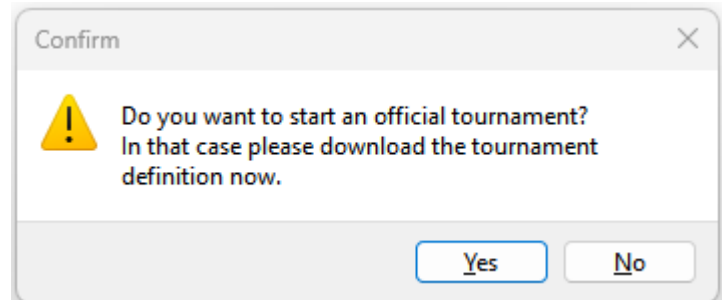
## 2. Kilpailun avaaminen/perustaminen Badminton Tournament Planneriin

2.1. Avaa BTP ja luo uusi kilpailu, jolle annat saman nimen, kuin on käytetty kilpailuhakemuksessa.

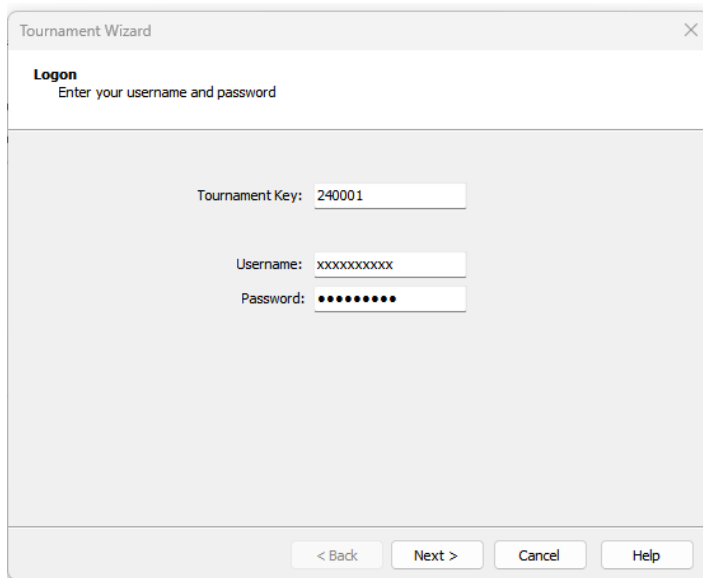
### 2.2. Valitse ylävalikosta **Tournament – New**

2.2.1. Määritä laitteelta paikka, johon tallennat kilpailun niin, että se on helposti käytettävissä kaikkialla missä kilpailua ylläpidetään ja anna kilpailun tiedostonimi, joka on sama mitä käytit hakemuksessa. BTP tallentaa kilpailun automaattisesti samaan paikkaan ja samalla nimellä koko ajan, kun sen tekeminen edistyy, erillistä tallennusta ei tarvitse tehdä.

2.3. Näytölle tulee kysymys ”official tournamentista” ja sen tietojen lataamisesta. Kun sinulla on KilpailuID ja teet sanktioitua kilpailua, vastaa kysymykseen **Yes** -painikkeella.



2.4. ”Yes”-painike avaa seuraavan ikkunan. Kun tarvittavat tiedot on oikein kirjattu ja on painettu ”Next”, BTP muodostaa yhteyden haettuun kilpailuun ID:n perusteella ja sen tietojen hakeminen internetistä edellyttää, että yhteys on käytettävissä ja aktiivinen.

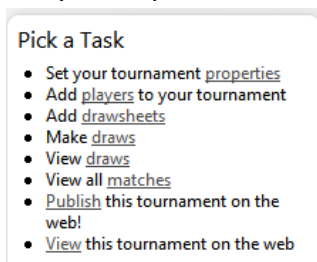
A screenshot of the 'Tournament Wizard' application window. The title bar says 'Tournament Wizard'. Inside, there's a 'Logon' section with the instruction 'Enter your username and password'. Below this, there are three input fields: 'Tournament Key:' with the value '240001', 'Username:' with the value 'xxxxxxxxxx', and 'Password:' with masked characters '.....'. At the bottom, there are four buttons: '< Back', 'Next >', 'Cancel', and 'Help'.

Tournament Key -kenttään tulee saamasi **KilpailuID**, joka tässä kuvassa on 240001. **Username** ja **Password** ovat sen käyttäjän tietoja TSW:ssa, joka **teki** kilpailuhakemuksen **tai henkilö, jolle seuran kilpailun ylläpitäjä on antanut oikeuden**.

Anna pyydetyt tiedot ja paina Next -painiketta. BTP näyttää hakutoimintonsa tilan ja välilehdet Tasks ja Errors, toiminto kestää joitakin sekunteja mm luokkien määrän mukaan. Jos haku ei onnistu, Errors välilehdeltä voi etsiä syytä. Kun haku onnistuu, näkymä häviää ja homma

etenee....

2.5. Seuraavaksi täydennetään ja tarkennetaan **Tournament Properties**- eli kisan perustietoja. Näkymään pääsee BTP:n aloitussivun "Pick a Task" -listan "properties" -linkistä



Pick a Task listassa on muitakin pikalinkkejä BTP:n eri näkymiin. Alimmasta pääsee katsomaan miltä kisa näyttää TSW:ssa.

2.5.1. Kuvan kentissä **Info -välilehdellä** on merkittynä toimet kunkin kentän osalta. Ne kentät, joissa on jo selkeä tieto, on tuotu hakemuksesta. Kuva on satunnaisesta kilpailusta, vain tätä ohjetta varten.

Oletuksena tuotavia tietoja ovat:

**Tournament Name:** kisan nimi  
hakemuksesta

**Tournament Number:** ID hakemuksesta  
Tournament Type: tässä ei merkitystä, siihen voi valita kilpailun tason, kuten hakemuksessa, mutta Premier Elite puuttuu.

**Organizer Phone:** tarkasta ja tarvittaessa korjaa kisan yhteyshenkilön puhelinnumero.

**Organizer E-mail:** tarkasta ja tarvittaessa korjaa kisan yhteyshenkilön sähköposti.

Täydennettäviä ovat:

**Tournament Organizer:** kirjoita **yhteyshenkilön** nimi  
(tähän tuodaan oletuksena hakijan/käsittelijän nimi?)

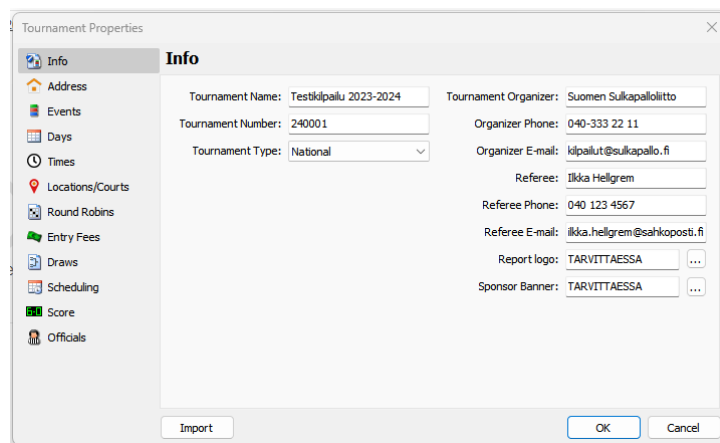
**Referee:** ylituomarin nimi – on **oltava** tiedossa jo tässä vaiheessa!

**Referee Phone:** Ylituomarin puhelinnumero

**Referee E-mail:** Ylituomarin sähköposti

**Report logo:** Jos sinulla on kätevästi seuran logo saatavilla ja tulostat raportteja, joissa se voisi näkyä, hae logo tiedostoistasi tuohon ja se tulostuu tiettyihin raportteihin. Tuomaripöytäkirjoissa ja tulostarkenteissa se ei näy.

**Sponsor Banner:** ei ole meillä erityisessä käytössä.



2.5.2. **Address -välilehdellä** on kilpailupaikan tietoja, joista vasemmassa osiossa olevat tuodaan hakemukselta

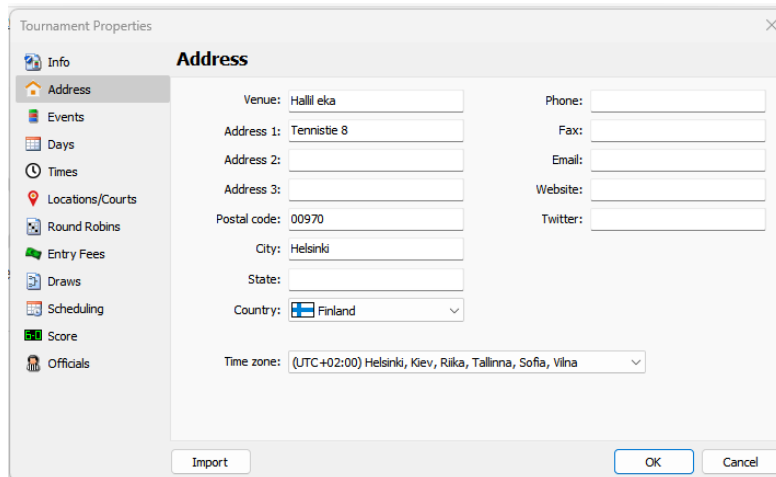
### Tarkasta oikeellisuus

**Address 1** on **hallin** katuosoite, jonka perusteella Google maps näyttää TSW:sta "Route" -linkin kautta sijainnin. Kannattaa olla oikein. Tarkasta, että kaupunki (**City**) ja postinumero (**Postal Code**) ovat oikein ja tarvittaessa korjaa/lisää. Valitse **Country** -alasvetovalikosta Finland

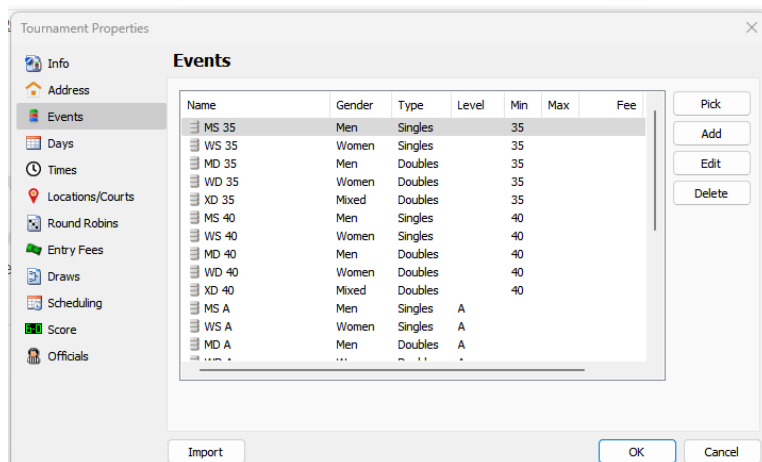
Koska kyseessä on **kilpailupaikan** tiedot, siihen riittää

puhelinnumero ja sekin tilanteessa, jos siitä saa kilpailun järjestäjiä kiinni.

**Website** eli kotisivu saattaa toki olla pelaajillekin käyttökelpoinen, jos hallin tiedot kiinnostavat ja osoite on olemassa ja siellä tiedetään olevan pelaajia kiinnostavaa tietoa kisan ajalle.



2.5.3. **Events -välilehdellä** on kilpailuun haetut/hyväksytyt luokat. **Niitä EI kannata** ryhtyä oma-aloitteisesti lisäämään tai poistamaan, saattaa vaikuttaa rankinglaskentaan! Mahdolliset **harrasteluokat** voi lisätä tässä ja vain tässä sellaisina, että ne **eivät ole saman nimisiä** kuin rankinglaskentaan tulevat kilpailuluokat. Tässä vaiheessa tulee tehdä luokkien hinnoittelu niillä hinnoilla, jotka pelaajille on kutsussa ilmoitettu. Seuraavissa kuvissa ja niiden selosteissa on kerrottu mitä Eventeille (luokkien pelimuodot) **pitää, voi tai saa tehdä**.



| Name  | Gender | Type    | Level | Min | Max | Fee |
|-------|--------|---------|-------|-----|-----|-----|
| MS 35 | Men    | Singles | 35    |     |     |     |
| WS 35 | Women  | Singles | 35    |     |     |     |
| MD 35 | Men    | Doubles | 35    |     |     |     |
| WD 35 | Women  | Doubles | 35    |     |     |     |
| XD 35 | Mixed  | Doubles | 35    |     |     |     |
| MS 40 | Men    | Singles | 40    |     |     |     |
| WS 40 | Women  | Singles | 40    |     |     |     |
| MD 40 | Men    | Doubles | 40    |     |     |     |
| WD 40 | Women  | Doubles | 40    |     |     |     |
| XD 40 | Mixed  | Doubles | 40    |     |     |     |
| MS A  | Men    | Singles | A     |     |     |     |
| WS A  | Women  | Singles | A     |     |     |     |
| MD A  | Men    | Doubles | A     |     |     |     |

### 2.5.4. Eventin tiedot voidaan ylläpitää avaamalla kaksoisnapauttamalla (tai Edit -painikkeesta)

Eventin lisätiedot (Event Properties) auki.

Avatun Eventin tiedoissa on neljä uutta välilehteä:

**General** – nimi, sukupuoli, pelimuoto ja taso sekä ruksi karsinnan ja pääkisan erillisen sijoittamisen tekemiseksi (Separate seeding), jos kilpailussa pelataan erillinen karsinta. Poolikilpailun poolit ja CUP-kaaviot **eivät ole** sellainen tapahtuma. Lisäksi tässä on mahdollista merkitä luokan ala- ja yläikärajat sekä se tärkeä osallistumismaksu. Maksu merkitään aina **per pelaaja!**

**Stages** – Kilpailun sisällä olevat ”tasot”, joista ei tarvitse välittää, ne muodostuvat automaattisesti. Rankinglaskennasta vastaava voi näillä operoida pistelaskentaa sääntöjen mukaiseksi. Stages välilehden ”Main Draw” tasolla voi erikseen halutessaan asettaa erilaisen pistelaskun per luokka, pelimuoto kerrallaan, jos sen haluaa poikkeavan **kisan oletuksesta**. **Pääsääntöisesti ei tarvitse toimia**. Jos et tiedä mitä tekisit, älä tee mitään!

**Grading** – pistelaskun taso, **ei ole syytä muuttaa**, jos se on oikein. Käytetään vain, jos kilpailuun jostain syystä lisätään luokkia, joita ei kutsussa ole. Luokkia/pelimuotoja **Ei saa lisätä oma-aloitteisesti!**

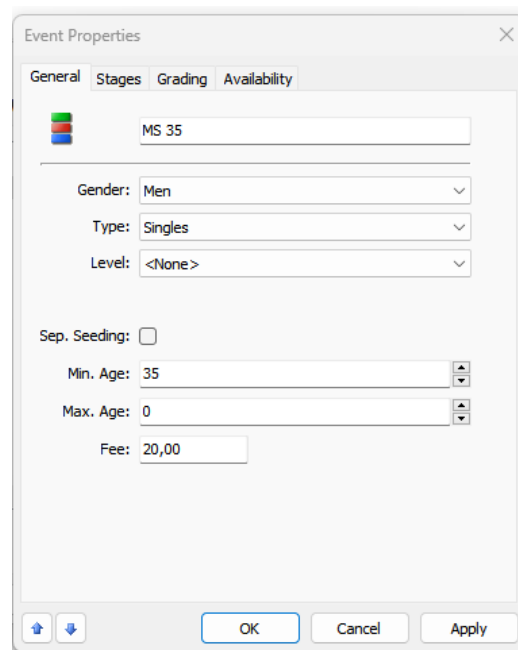
**Pääsääntöisesti ei tarvitse toimia**. Jos et tiedä mitä tekisit, älä tee mitään!

**Availability** – **ei käytössä** meillä ainakaan toistaiseksi.

#### 2.5.4.1. Event Properties - General

-välilehdellä annetaan vähintään osallistumismaksun hinnat kullekin luokalle pelimuoto kerrallaan, hinta tallennetaan **Fee**: - kenttään ja se on **hintaa per pelaaja**. Nelinpelissä siis puolet parin hinnasta.

Jos kilpailussa on erikseen karsintakilpailu ja pääkilpailu ja niiden sijoittaminen tehdään erikseen, tässä voidaan merkitä valintaruutu kohdassa ”Sep. Seeding” niihin luokkiin ja pelimuotoihin, joissa sitä käytetään. Tällä hetkellä tämä on käytössä **vain SM-kilpailussa**. Sekä juniori- että seniori-ikäluokissa tässä näkyy pelaajan vähimmäis- ja/tai enimmäisikä, jotta luokkaan voi osallistua. Sitä ei ole syytä muuttaa tässä vaiheessa.



Näkymän vasemmassa alakulmassa olevilla nuolilla pääset ”Eventistä” toiseen sulkematta näkymää (sulkeutuu painamalla OK) välillä ja yksi OK lopussa riittää.

**NYT voit katsoa [kohdasta 2.10](#)** miten merkitset oikean valuutan näkymään myös TSW:n ilmoittautumisen yhteydessä pelaajille.

Kun tässä (ja 2.10) on kaikki valmista, etkä tunne tarvetta muuttaa tietoja muilla välilehdillä, kilpailu on lähes valmis **tämän vaiheen** julkaisuun eli luokat on hinnoiteltu ja valuuttaa asetettu. **Luokkia ja/tai pelimuotoja, jotka ovat mukana rankinglaskennassa, EI SAA LISÄTÄ EIKÄ POISTAA.** Ilmoittautuminen ja rankinglaskenta eivät välttämättä pysty käsittelemään tässä tehtyjä muutoksia.

Julkaisemisen ohje löytyy tämän dokumentin [kohdasta 3.](#)

Nyt tapahtuvan julkaisun jälkeen ilmoittautuva pelaaja näkee hinnoiteltujen luokkien perusteella oman ilmoittautumiskulunsa ja siksi julkaisu tässä vaiheessa on palvelua pelaajille. Muut Properties -välilehdet voi käsitellä ensimmäisen julkaisun jälkeen, kuitenkin **ennen** ilmoittautumisen päättymistä.

### 2.5.4.2. Stages -välilehti

Stages -välilehdellä näkyy kilpailun oletustasot (vaiheet), jotka **voit normaalissa kilpailussa jättää käsittelemättä.**

Jos jostain syystä kilpailussa pelataan osa luokista (esim. harrasteluokat) kilpailun vakiosta poikkeavalla pistelaskulla, se merkitään luokkiin tätä kautta avaamalla "Main Draw" kyseisestä luokasta (Event) tästä valitsemalla Main Draw ja painamalla "Edit" -painiketta.

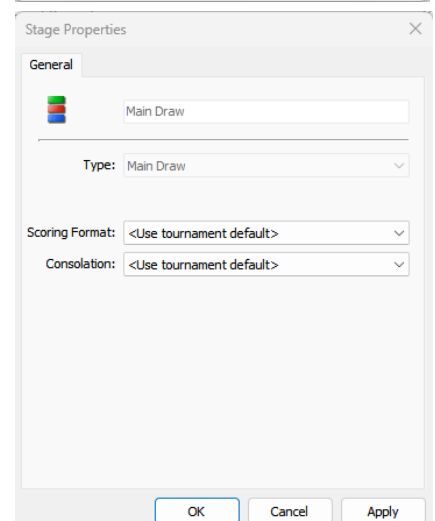
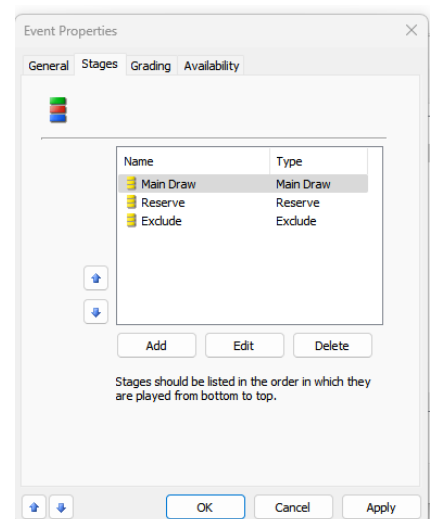
Käytettäessä poikkeavaa pistelaskua (muu kuin 3x21) sen **tulee olla kilpailukutsussa merkittynä!** (Lisätiedot, Regulations)

Avattuasi Main Draw Stagen ylläpidettäväksi saat näkyviin oheisen näkymän.

Pistelasku voi olla erikseen kuvassa näkyvissä tilanteissa eli **Pääkisa** (Scoring Format [Main Draw]) **tai Consolation** ("lohdutus"kaavioissa), jota ei voi SSuL:n sanktioimissa kilpailuissa rankinglaskennan takia järjestää.

Vaihtoehtoiset pistelaskutavat näkyvät alavetovalikoissa ja ovat samat kuin Score -välilehdellä valittavat vaihtoehdot:

- Näkyvissä oleva Tournament default
- Standard = default
- 5x11 = kolme voitettua erää 11 pisteeseen ilman jatkopisteitä
- 5x11 (15) = kolme voitettua erää kahden erolla max 15 pisteeseen
- 5x11 (13) = kolme voitettua erää kahden erolla max 13 pisteeseen
- 3x15 (21) = kaksi voitettua erää kahden erolla max 21 pisteeseen



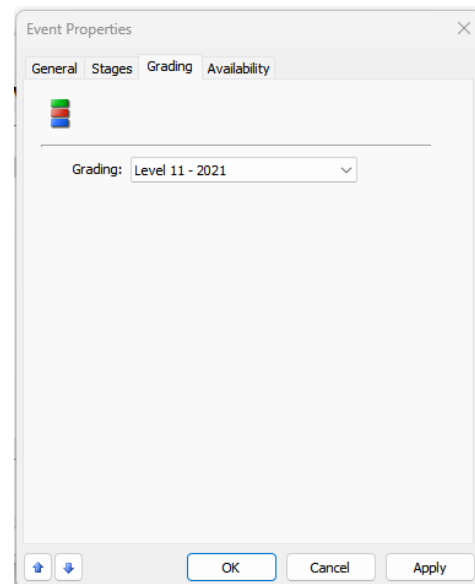
### 2.5.4.3. Event Grading

Event Grading on kilpailun luokkien pistetaso rankinglaskentaa varten ja sitä **ei** tule oma-aloitteisesti tässä muuttaa. Grading haetaan tähän kilpailuhakemuksesta ja poikkeukset sotkevat rankinglaskennan.

Kun luokkia sovitaan SSuL:n kanssa lisättäväksi, järjestäjän vastuulla on lisätä/ylläpitää jokaisen luokan ja pelimuodon Grading sen listan mukaisesti, josta ne on kilpailuhakemukseenkin merkitty. Tästä tulee aina sopia SSuL:n kanssa.

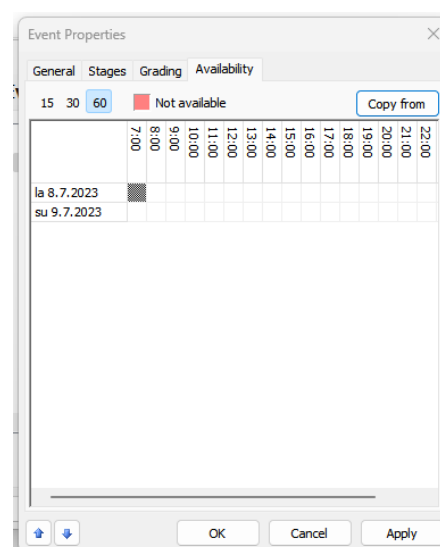
Grading valitaan alavetovalikosta, jossa on kaikki mahdolliset tasot kilpailutyypistä riippumatta.

Ainakin **ABC Luokkamestaruus-kilpailussa** mahdollisesti pelattavan Valio-luokan Grading on poikkeuksellisesti muutettava tästä, koska se on kilpailun lisäluokka kansallisen tason pistein, oikea Grading Valio-luokan pelimuodoille on Level 11 – **2021** (kansallinen). A- B- ja C-luokkien Grading on Level 8 – **2021** (Mestaruuskilpailu). Tee muutos **kaikkiin** Valio-luokan **pelimuotoihin!**



### 2.5.4.4. Event Availability

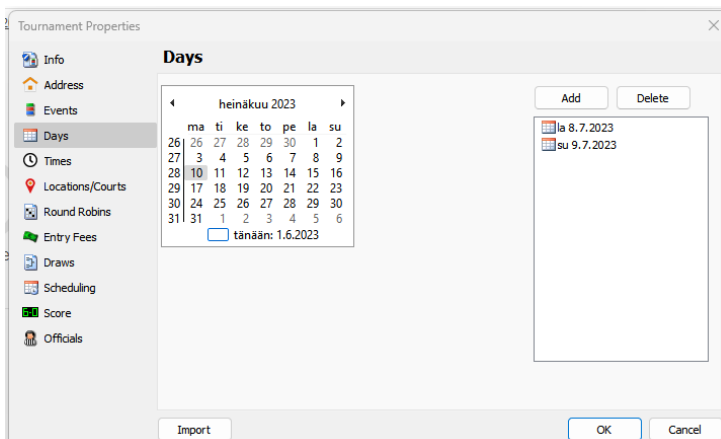
Event Availability ei ole Suomessa ainakaan toistaiseksi käytössä, joten sitä ei tässäkään kuvata tämän tarkemmin.



### 2.6. Days -välilehti

Days välilehdellä kursori on kuluvalle päivällä (tai kilpailun viimeisen päivän jälkeisellä päivällä) ja kilpailupäivä(t) on haettu valmiiksi TSW:n kilpailuhakemuksesta.

Tarkasta, että kilpailupäivä tai päivät ovat oikein. Tässä ei pitäisi olla muutostarvetta vaan voidaan siirtyä eteenpäin.

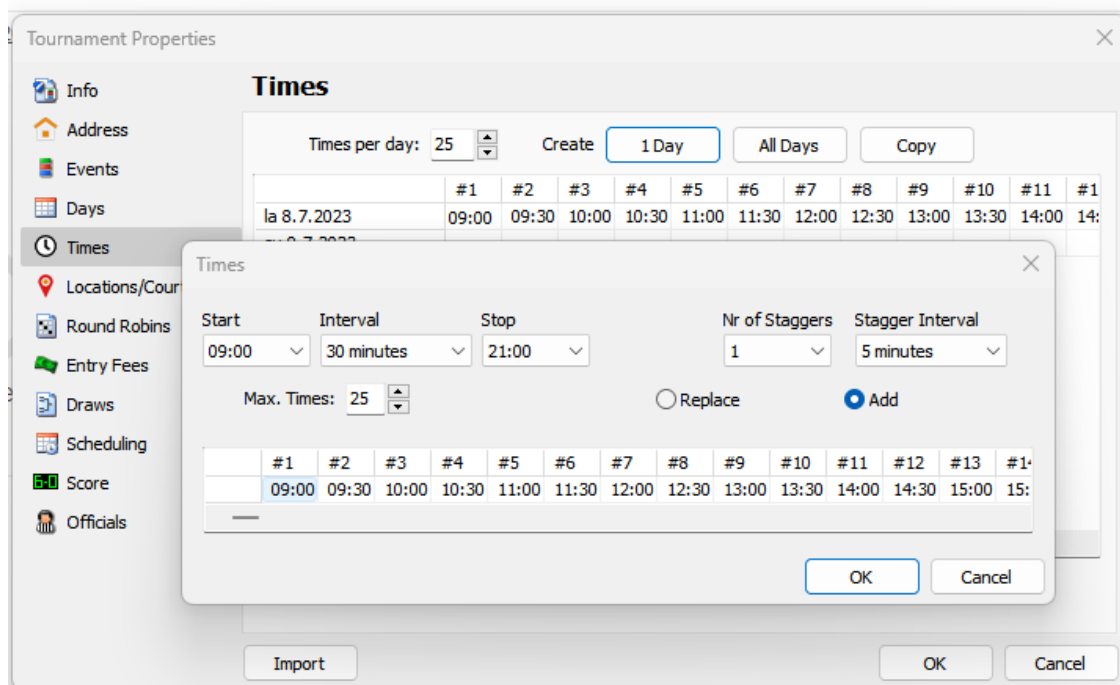


### 2.7. Times – välilehti

Times -välilehdellä annetaan kilpailupäivälle (-päiville) aikataulu.

Kilpailusäännöissä on mainittu kierrosten minimipituuksia ainakin osalle kilpailuista, kuten mestaruuskilpailut ja Premier Elite ja Eliitti. Toimi niiden mukaan. Normaali jaksotus on 30 minuuttia per kierros. Muutakin saa käyttää, jos on tarpeen ja mahdollista jos säännöissä ei ole erityisesti jotain määrätty.

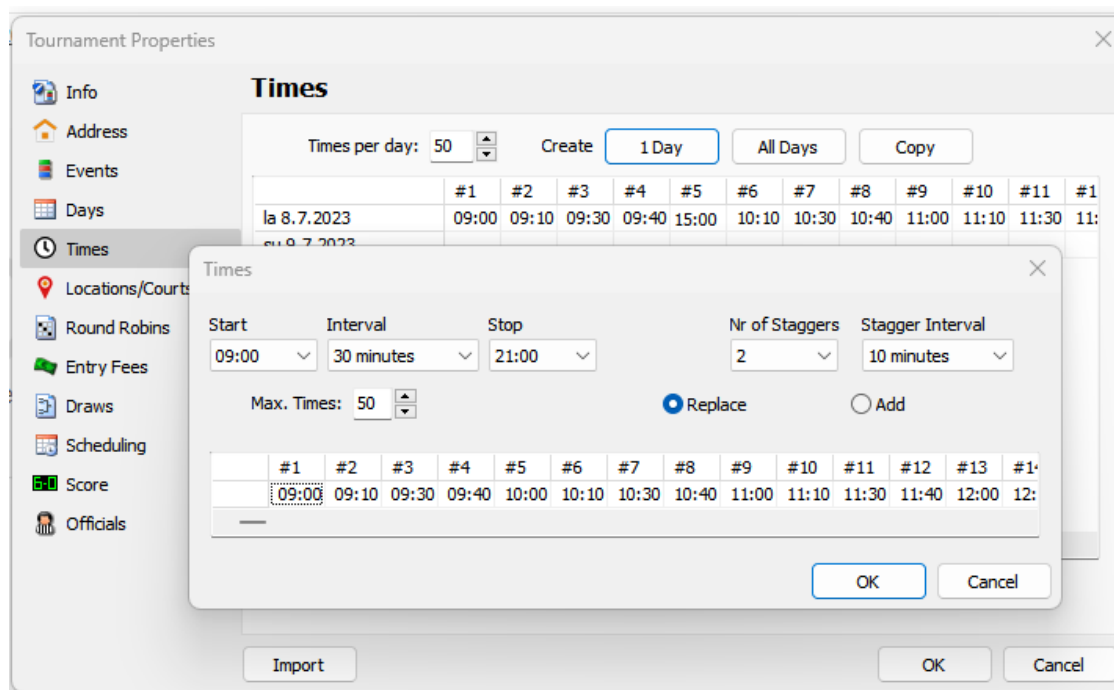
Mallissa on valittu 30 minuutin jaksotus yhdelle päivälle ja sääntöjen mukaiselle enimmäisajalle klo 09:00 – 21:00 ja pyydetty 25 kpl 30 minuutin jaksoa valitsemalla halutut asiat valikoista.



OK-painikkeella hyväksytään, jos näyttää hyvältä. Päätymisajalla voi säätää aikojen loppumista, vaikka annettu aikojen määrä veisi viimeisen aloituksen sääntöjen määräämää myöhemmäksi. 25 jaksoa tuottaa 30 minuutin jaksolla ajat klo 09:00 – 21:00.

### 2.7.1. Stagers (porrastus)

Stagger -asetuksella voi säätää aikoja normaalin jaksetuksen väliin automaattisesti. Jos Staggereiden määrä on 1, porrastusta ei aseteta, kuten edellisestä kuvasta näkyy.



**Tournament Properties**

**Times**

Times per day: 50 Create 1 Day All Days Copy

|             | #1    | #2    | #3    | #4    | #5    | #6    | #7    | #8    | #9    | #10   | #11   | #12   |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| la 8.7.2023 | 09:00 | 09:10 | 09:30 | 09:40 | 10:00 | 10:10 | 10:30 | 10:40 | 11:00 | 11:10 | 11:30 | 11:40 |

**Times**

Start: 09:00 Interval: 30 minutes Stop: 21:00 Nr of Stagers: 2 Stagger Interval: 10 minutes

Max. Times: 50 ☒ Replace ☐ Add

|       | #1    | #2    | #3    | #4    | #5    | #6    | #7    | #8    | #9    | #10   | #11   | #12   | #13   | #14   |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 09:00 | 09:10 | 09:30 | 09:40 | 10:00 | 10:10 | 10:30 | 10:40 | 11:00 | 11:10 | 11:30 | 11:40 | 12:00 | 12:10 | 12:20 |

OK Cancel

Import OK Cancel

Yllä olevassa kuvassa Staggereiden määrä on asetettu arvoon 2 ja se lisää valitun "Stagger Interval" ajan mukaisen porrastuksen 30 minuutin jaksojen väliin.

Asetuksella, jossa Staggereiden määrä on kaksi ja porrastus 10 minuuttia, saadaan aika aina tasalta, puolelta sekä lisäksi xx:10 ja xx:40, jolloin voidaan tilanteen mukaan porrastaa kisan ajaksi tai jollekin jaksolle päivän aikana tuollainen kierto kaikille ajoille tai vaikkapa varata Valio-luokalle 40 minuutin jaksoja. Aikoja muodostuu tällä asetuksella kaikkiaan 49 (viimeinen asetuksen mukaan 21:00), kaikkia aikajaksoja ei tarvitse käyttää päivän aikana, ainoastaan tarpeelliset ruuhkien välttämiseksi.

Kun staggeria käytetään, tuo 30 jaksoa lopettaisi kisan jo kesken päivän, joten aikojen määrää pitää lisätä reilusti.

Lisäksi tulee olla tarkkana kenttämäärien asettelussa kullekin ajalle, ettei yritä saada mahtumaan pelejä yli kapasiteetin. Näitä kannattaa rauhassa kokeilla ja varmistua haluamastaan lopputuloksesta, yhtä ainoaa oikeaa tapaa ei ole.

## 2.8. Locations/Courts

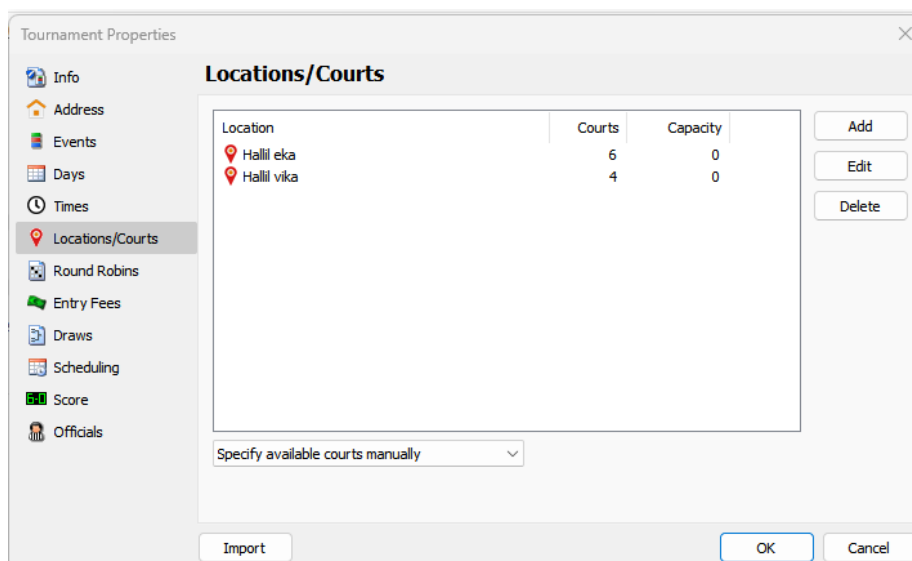
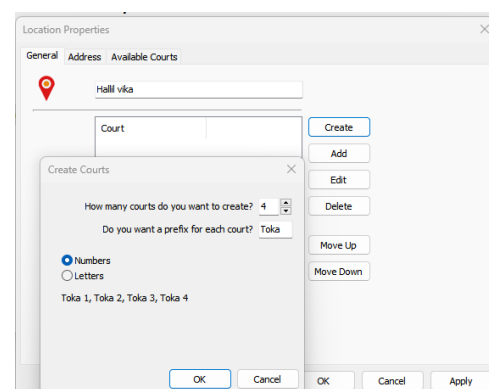
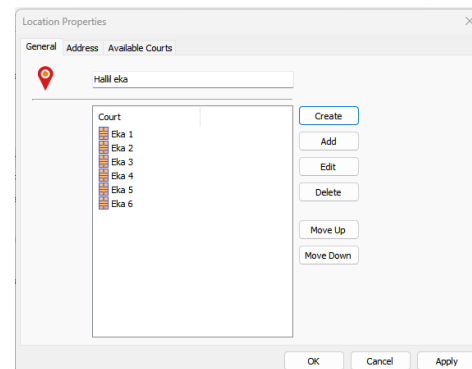
Sijaintien ja kenttien määrittely. Jos kilpailu pelataan kahdessa eri hallissa, ne on mahdollista (ja erittäin suotavaa) käsitellä yhtenä kilpailuna, vaikka kahdella laitteella. Tulosten tallentamiseen ja yhdelle laitteelle julkaisua varten on erilaisia mahdollisuuksia. Kuvassa on yhteen sijaintiin luotu kuusi kenttää. Kentät on mahdollista nimetä myös yksitellen esimerkiksi sponsoreiden nimillä ja ne näkyvät TSW:ssa.

Kenttien luonti / määrittely aloitetaan kaksoisnapauttamalla (tai Edit -painikkeella) hakemukselta tuotua sijaintia tai luotua toista sijaintia ja näkymä on seuraava, kun Create -painikkeella on kerrottu, että ollaan luomassa kenttiä.

Tuossa Create-ikkunassa merkitään kenttien määrä ja niin haluttaessa tarkenne (Prefix) numeron tai kirjaimen eteen. Tässä kahden sijainnin tapauksessa nimetään toisen (Hallil vika) sijainniksi "Toka" ja siksi se on neljän kentän prefixinä. Paina OK ja kentät on luotu.

Location Properties näytön Address -välilehdellä voi käydä tarkastamassa oletus sijainnin (Eka) osoitteen, joka on kilpailuhakemukselta tuotu ja samalla lisätä sinne Countrysn FIN, joka ei periydy aikaisemmista näytöistä. Tokan sijainnin osoite lisätään samoin Address -välilehdellä.

Kenttien lisäämisen jälkeen kahden sijainnin tapauksessa Locations/Courts näkymä näyttää tältä:

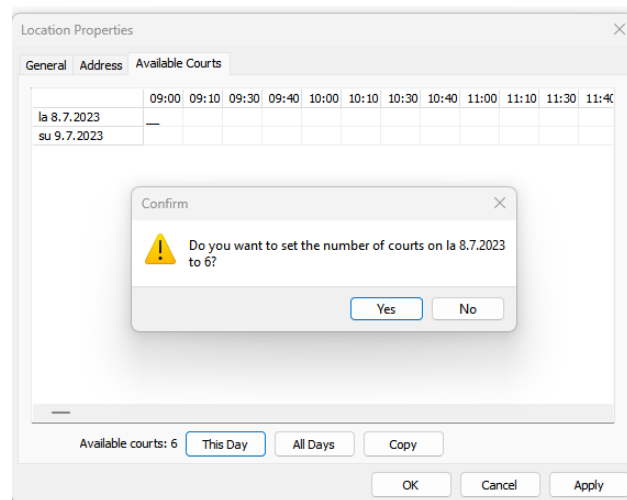


Tuo käytettävissä olevien kenttien määrittelyn asetus "Specify available courts manually" voi olla oletuksena ja muuttamatta.

### 2.8.1. Available Courts (Käytettävissä olevat kentät)

Näytöllä määritellään kullekin ajankohdalle käytössä olevien kenttien määrä, jonka voi asettaa yhdelle päivälle kerrallaan, kuten tässä. Määrittäminen aikojen luomisesta annetaan näytön alareunassa, tässä valittu käytössä olevien kuuden kentän asetus yhdelle päivälle ja kaikille ajoille.

Jos käytit Times -asetuksissa Staggereita, se pitää huomioida tässä ja antaa manuaalisesti kaikille ajoille oikea määrä kenttiä, ettei käy niin, että kenttiä on käytössä jatkuvasti liikaa kaikilla ajoilla. Vaihtoehtoisesti ”se pitää vain muistaa”, ettei tule tahattomia ylivarausmia kentille.



Location Properties

General Address Available Courts

|             | 09:00 | 09:10 | 09:30 | 09:40 | 10:00 | 10:10 | 10:30 | 10:40 | 11:00 | 11:10 | 11:30 | 11:40 |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| la 8.7.2023 | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     |
| su 9.7.2023 |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |

Confirm

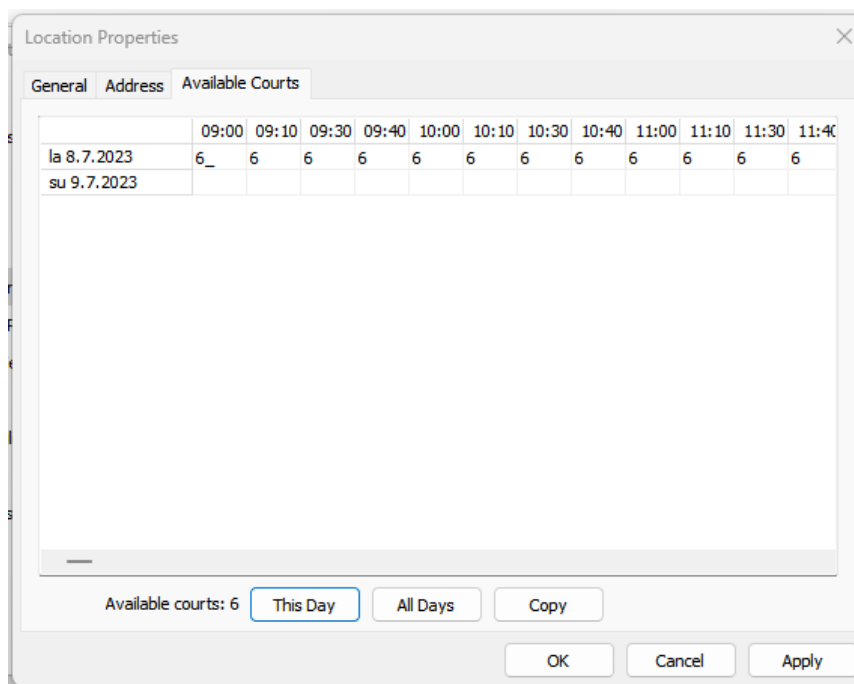
Do you want to set the number of courts on la 8.7.2023 to 6?

Yes No

Available courts: 6 This Day All Days Copy

OK Cancel Apply

Edellisen kuvan ”Yes” -painikkeen painamisen jälkeen Location ”Eka” näyttää tältä:



Location Properties

General Address Available Courts

|             | 09:00 | 09:10 | 09:30 | 09:40 | 10:00 | 10:10 | 10:30 | 10:40 | 11:00 | 11:10 | 11:30 | 11:40 |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| la 8.7.2023 | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     | 6     |
| su 9.7.2023 |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |

Available courts: 6 This Day All Days Copy

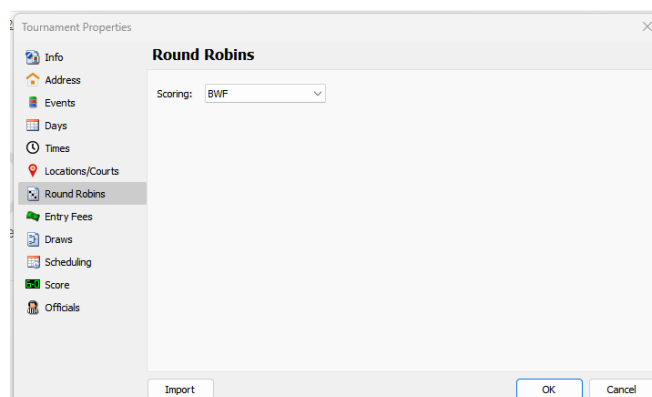
OK Cancel Apply

Ja matka jatkuu OK-painikkeen painamisella.

### 2.9. Round Robins -välilehti

Tässä määritellään, miten poolien pisteet lasketaan. SSuL:n sanktioimissa kilpailuissa käytetään oletuksena olevaa asetusta "BWF". Muissa, kuten harrastekisoissa, voidaan kokeilla muitakin vaihtoehtoja. Niistä ei tosin ole missään manuaalisissa mainintaa, miten ne toimivat.

Muistathan myös **kilpailun aikana** käyttää pooleihin määriteltyjä tulosmerkintöjä, jotka ovat erilaiset poisjääneen ja keskeyttäneen osalta, kun/jos luokka pelataan **kokonaan poolina** ilman jatkopelejä. Kilpailusääntö **21.6**.



### 2.10. Entry Fees -välilehti

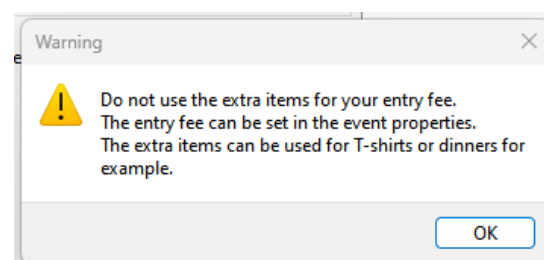
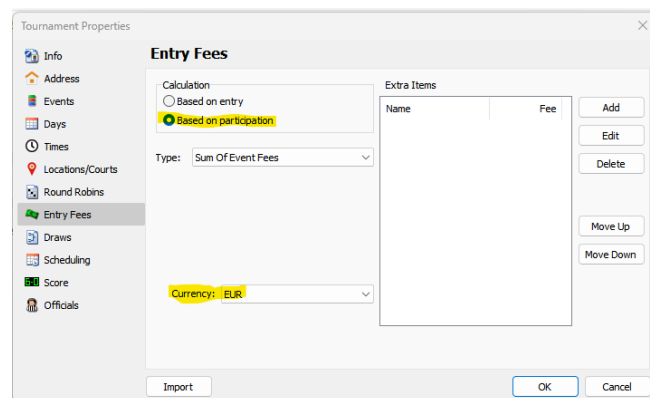
Tässä määritellään, miten osallistumismaksut lasketaan ja voidaan lisätä erikseen tilattavia palveluita ja/tai tuotteita. Maksullisten lisäpalveluiden käsittelyssä on huomioitava, että niitä voi hyvin harvoin laskuttaa pelaajan seuralta.

Muutettavia kohtia on kaksi: **Calculation** on aina *Based on participation*, eli vain arvonnassa mukana olevia laskutetaan. **Currency** on **EUR**.

Jos haluat nähdä osallistumismaksujen kertymää ennen pelaajien viemistä luokkiin ja arvontaa, voit **väliaikaisesti** merkitä laskennan (Calculation) perustuvan ilmoittautumiseen (Based on entry). **Muista** muuttaa ennen laskutuslistojen luomista!

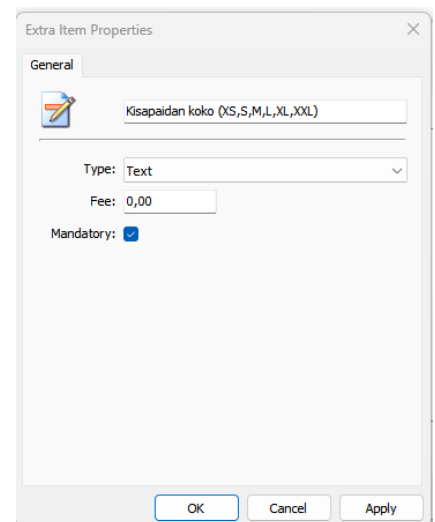
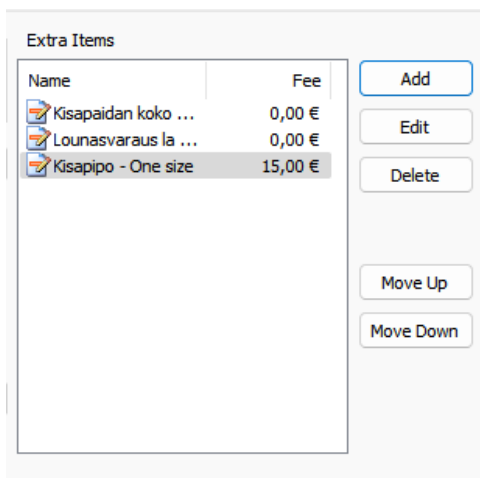
**Extra Items** ominaisuutta voi käyttää erillisten palveluiden ja tuotteiden myyntiin, jolloin pelaaja ilmoittautuessaan tekee pyydetyn merkinnän, jonka **voi** määrittää myös pakolliseksi, silloin kun joku Extra on tähän **merkittävä**.

Extra Item:n lisääminen (Add-painike) myös varoittaa ja opastaa käyttötarkoituksesta.



Type -kentässä on tyyppi pelaajan vastaukselle ja se voi olla tekstiä, numeroita tai Yes/No -valinta.

Tässä kysytään **osallistumismaksuun sisältyvän** kisapaidan kokoa kaikilta ilmoittautuvilta pelaajilta.



Tässä mallissa on muutama esimerkki Extra Items:sta.

Maksulliset voidaan veloittaa kisapaikalla mutta ne teettävät työtä osallistumismaksujen laskutuksen yhteydessä, koska niitä harvoin voi seuralta laskuttaa ja ne on ennen laskutusta käsiteltävä niin, etteivät tule mukaan Entry Fee -laskentaan.

Nämä vaihtoedot näkyvät pelaajalle ilmoittautuessa, kun niiden näyttämiseen vaikuttava ruksi muistetaan

merkitä julkaisun yhteydessä (Ohjeen kohdassa 3).

**NYT voit jatkaa ohjeen kohdasta [3. Publish](#) ja palata tähän myöhemmin.**

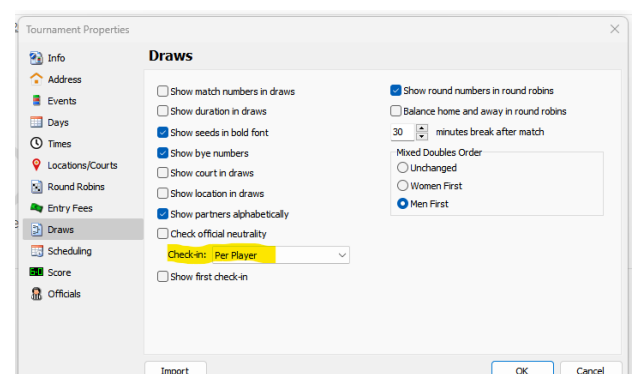
## 2.11. Draws -välilehti

Välilehdellä asetetaan kaaviossa näkyvät tiedot ja osin niiden muoto.

Normaalisti oletukset sopivat lähes kaikkiin tapauksiin.

Jos kilpailu pelataan kahdessa pelipaikassa, pelaajia hyödyttävä tieto on *"Show location in draws"* ja sen voi ruksata mukaan.

Mixed Doubles:n osalta sulkapallo on vanhanaikainen laji ja tuo "Mens First" valinta on paikallaan. Se **helpottaa** myös tuomarin työskentelyä, kun pöytäkirja tulostuu aina samalla tavalla.

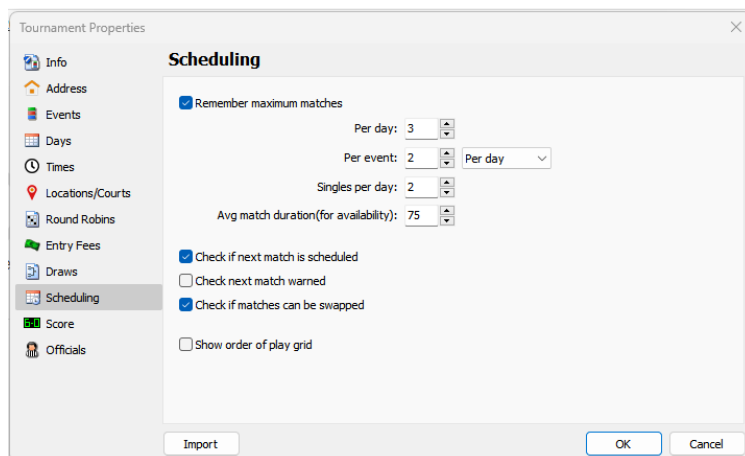


**Muuta myös, alasvetovalikosta, Check-in valintaan "Per Player" JOS käytät pelaajien "ilmoittautumista" kisaan kisapäivinä, se on merkittävä toimiakseen yksitellen jokaiselle pelaajalle. Näin menetellen saat Matches -näkyvässä loogiset värimerkinnät vapaana ja kentällä oleville pelaajille. Kentän käyttö ei ole pakollista, eikä edes yleistä.**

### 2.12. Scheduling -välilehti

Välilehden tiedot voi muuten antaa olla oletuksena, mutta ota **ruksi pois** kohdasta "Remember maximum matches", jotta aikataulutus on helpompaa.

Noiden noudattaminen on ehkä vaikeaa kilpailun rajoitusten mukaan. Tämä "automaatti" toiminee silloin, kun kilpailussa on yksi luokka, ei välttämättä suomalaisissa kilpailuissa, joissa luokkia ja pelimuotoja on enemmän useita kymmeniä ja pelaajat pelaavat useamman luokan. Kilpailusäännöt myös ohjaavat esimerkiksi junioreiden poolien pelaamista.



Kilpailusäännöissä on määritelty Valio- ja A-luokan osalta kaavion enimmäiskoko yhtenä päivänä pelattavaksi. Muissa tilanteissa kyse on enemmän järjestäjän inhimillisyydestä ja pelaajan valinnoista ilmoittautuessa.

JOS taas aikataulutat kilpailun automaattisesti, tässä on syytä tarkkaan miettiä asetukset ja huomioida **kilpailusäännön määräykset** saman kierroksen otteluiden pelaamisesta samana päivänä. Tässä ohjeessa ei opasteta automaattista aikataulutusta!

Jos tarkoitus on pelata kilpailun loppuvaiheessa pelejä määrättyssä järjestyksessä yhdellä tai useammalla kentällä, merkitse tässä jo valmiiksi **ruksi** kohtaan "**Show order of play grid**". Tuolla määrittelyllä BTP:n "outlook-valikkoon" näytön vasempaan reunaan tulee suora linkki **Order of Play** taulukkoon ja siihen pääsee kiireessä helpommin määrittämään pelijärjestystä.

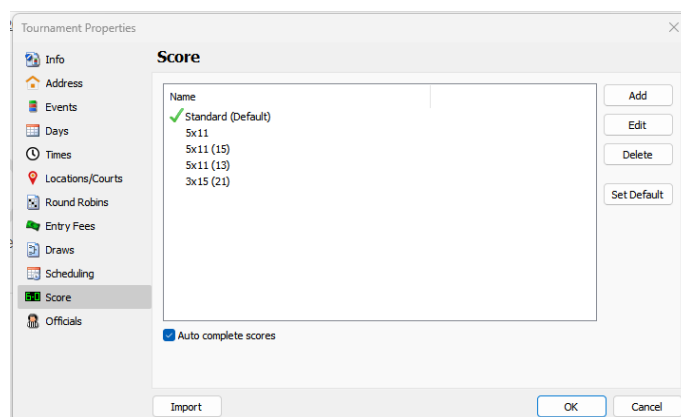
### 2.13. Score -välilehti

Tässä määritellään kilpailussa käytettävä pistelaskenta.

**Oletuksena Standard (3x21) on se oikea** ja tällä merkinnällä sitä käytetään kaikissa luokissa ja kaikissa pelimuodoissa.

Events -kohdassa kerrottiin muista vaihtoehtoista, joita voi luokittain käyttää, **jos poikkeava pistelasku on kutsussa ilmoitettu**.

Varmista, että "**Auto complete score**" on **ruksattu** niin tulosten syöttö on kisan aikana helpompaa.

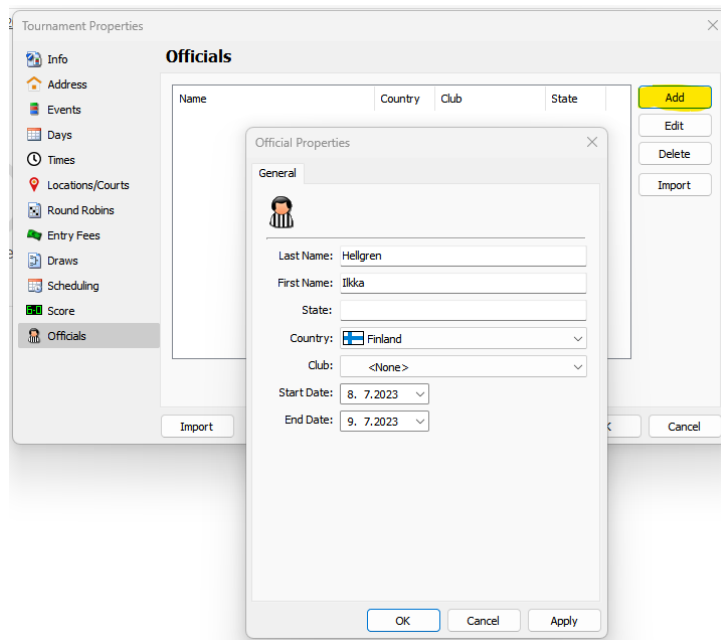


SSuL:n sanktioimissa kilpailuissa ei säännöissä olevien poikkeusten (pääsääntöisesti joukkuekilpailut) lisäksi tarvitse siis muuttaa mitään.

### 2.14. Officials -välilehti

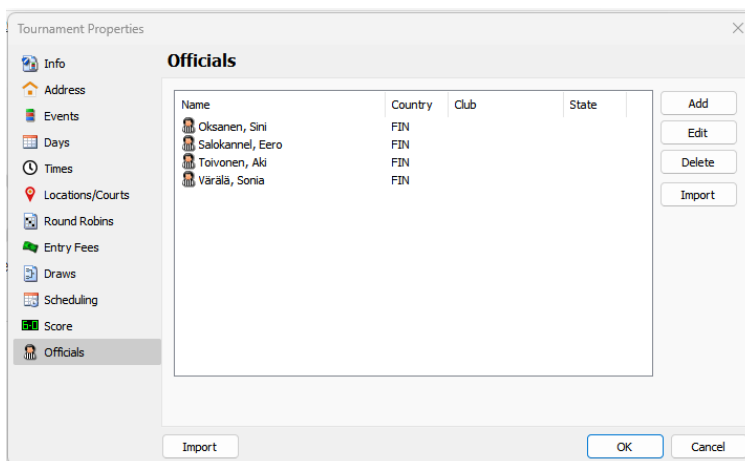
Selvitä ylituomarilta (tai muulta tietävältä henkilöltä) hyvissä ajoin ennen kilpailun alkua paikalle tulevat tuomarit ja lisää heidät listaan.

Add -painikkeella saat lisäysnäkömään auki voi kirjoitella tuomareiden tiedot. Maa on lisättävä mutta seuraa ei tarvitse, koska tuomari on kilpailussa aina puolueeton, "ei minkään" tai tuomariseuran edustaja, ja tarvittaessa ylituomari vastaa esteellisyydestä / puolueettomuudesta.



Valmiina lista voi olla jotain tuollaista ja otteluihin tuomarit valitaan **ottelun tiedoista**, tämä erillisessä ohjeessa.

Tuomareiden listaaminen ja lisääminen otteluihin kannattaa, koska niin varmistetaan, että koska tahansa voidaan tulostaa raportti tuomareiden tehtävistä ja BTP:n Matches listasta selviää helpoiten jokaisen ottelun tuomari, kun sellainen on toimessa ollut.



Tässä vaiheessa BTP:n osalta voidaan alkaa odottamaan ilmoittautumisajan päättymistä ja selata vaikka toista ohjetta siihen tapahtumasarjaan liittyen.

Seuraavalta sivulta alkaen tässä ohjeessa vielä kisan julkaisu, joka on ensimmäisellä kerralla hieman muita kertoja vaativampi, koska käsittelyn yhteydessä kilpailunjärjestäjä tekee julkaisuun liittyen muutaman vain ensimmäisessä julkaisussa tehtävän asian. **Ole tarkkana.**

### 3. Publish (Julkaisu)

Publish näkymään pääset ylävalikon kohdasta **Internet** ja valitsemalla sieltä **Publish**

Välilehtiä on taas useita ja perustapauksissa kolme on käytävä läpi, **General**, **Online Entry** ja **Regulations**. Jos kilpailussa käytetään kahta pelipaikkaa, myös Online Results on tutustumisen arvoinen ja käyttökelpoinen.

#### 3.1. General – Yleistä

General -välilehti on oletuksena ilman mitään merkintöjä

**Show scheduled Matches – All** on hyvä

**Show Flags** – jos mukana on **ulkomaisia pelaajia**, ruksaa, muuten ei tarvitse.

**Show State** – ei käytössä meillä, ei ruksia

**Show Club** – ruksaa **AINA!**

**Show Ranking** – ei ole tarvetta ruksata

**Hide players before tournament** – rasti **aina!**

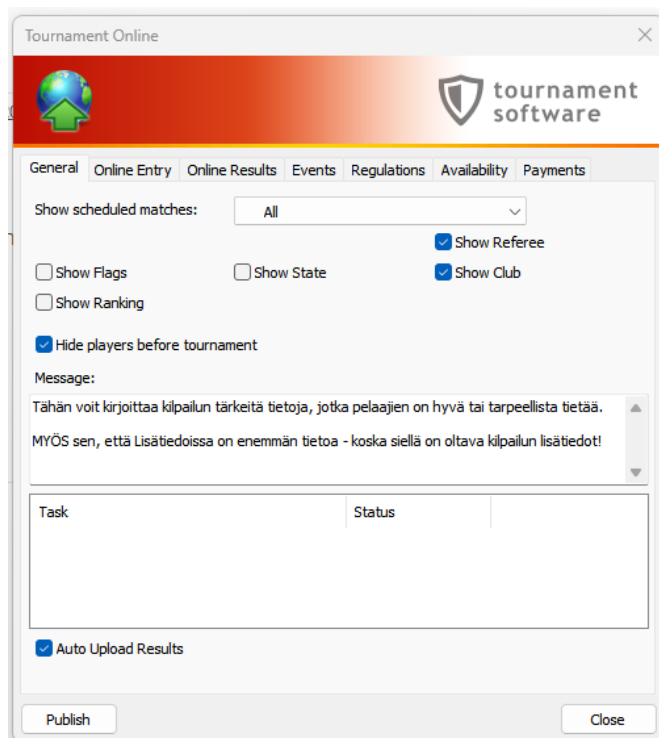
**Message** – Kirjoita tiedot, jotka pelaajan on hyvä tai tarpeen tietää ennen ilmoittautumista ja myös sen jälkeen. Kirjoita myös se, että "Lisätiedoissa" on enemmän tietoa, koska sinne **pitää** laittaa tietoja!

**Auto Upload Results** – ruksaa aina,

**viimeistään**, kun kisan tuloksia aletaan tallentaa. Ruksilla tulostulokset päivittää

tuloksen suoraan TSW:n kaavioon ja hitaasti myös Matches -listalle.

Task ja Status laatikossa näet julkaisun vaiheet; yhteys, päivitys, valmis



The screenshot shows the 'Tournament Online' window with the 'General' tab selected. The interface includes a header with a logo and 'tournament software' text. Below the header is a navigation bar with tabs: General, Online Entry, Online Results, Events, Regulations, Availability, and Payments. The main content area has a 'Show scheduled matches:' dropdown set to 'All'. There are checkboxes for 'Show Flags', 'Show State', 'Show Ranking', 'Show Referee' (checked), and 'Show Club' (checked). A 'Hide players before tournament' checkbox is also checked. A 'Message:' section contains a text area with a placeholder message: 'Tähän voit kirjoittaa kilpailun tärkeitä tietoja, jotka pelaajien on hyvä tai tarpeellista tietää. MYÖS sen, että Lisätiedoissa on enemmän tietoa - koska siellä on oltava kilpailun lisätiedot!'. Below the message is a table with columns 'Task' and 'Status'. At the bottom, there is an 'Auto Upload Results' checkbox (checked) and 'Publish' and 'Close' buttons.

**ÄLÄ JULKAISE VIELÄ** – käydään pari välilehteä läpi seuraavilla sivuilla.

### 3.2. Online Entry

Tämä lienee se tärkein tai ainakin **yksi tärkeimmistä**.

**Member ID** – SSuL sanktioiduissa kisoissa AINA!

**Show Extra Items.** – VAIN jos olet laittanut niitä, käyttö kuvattu tässä ohjeessa -> 2.10.

**Show Remarks** – anna olla tämä paikallaan. Tätä ei ole manuaaleissa mainittu.

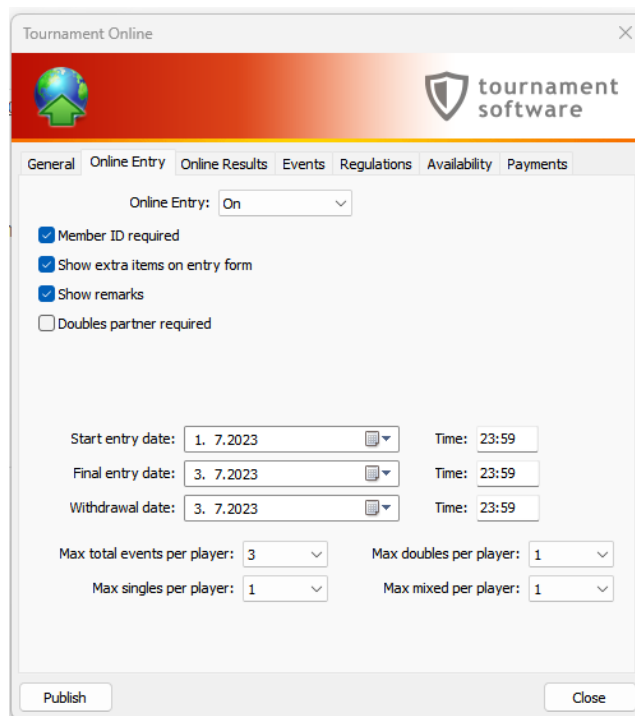
**Doubles partner required** – ei tällä hetkellä käytössä Suomessa, **jätä tyhjäksi**. Muuten estää avoimena nelinpeleihin ilmoittautumisen.

**Päivämäärät** tulevat sellaisenaan hakemuksesta. Tarkasta ja korjaa **vain**, jos aika poikkeaa hakemuksesta.

**Start entry date** – ilmoittautumisen alkupäivä netissä, voi muuttaa aiemmaksi.

**Final entry date** – viimeinen ilmoittautumispäivä, voi muuttaa

aikaisemmaksi. **Kilpailusäännössä** on määräyksiä sallituista aikajaksoista eri kilpailuissa.



Käytä mieluummin **arkipäiviä ma-to**, jotta viimehetken ilmoittautujilla ei satu lisenssin hankinta viikonlopuksi, saattaa olla, että sitä ei **uuden pelaajan** osalta ole kukaan käsittelemässä. Tässä voit halutessasi myös huomioida sen, että rankinglaskenta tehdään aina keskiviikkoisin. Merkitsevää osallistumisoikeuden kannalta, osallistumisoikeus tarkastellaan **viimeisen ilmoittautumispäivän** rankingin perusteella -> kilpailusääntö ja eliittikisasarja

**Withdrawal date** – perumisen viimeinen ajankohta, voi muuttaa, **JOS** haluat antaa aikaa perua ilmoittautuminen vielä viimeisen ilmoittautumisaajan **jälkeen**, aikaisempi se ei voi olla.

**HUOMAA**, että **et** voi käsitellä ilmoittautumisia ennen tämän ajankohdan umpeutumista, koska ne saattavat vielä muuttua. Kannattaa normaalisti pitää **samana** kuin Final Entry date. Huomaa myös, että aikaisempi **kellonaika** tässä kuin ilmoittautumisen päättymisessä aiheuttaa saman virheilmoituksen, kuin aikaisempi päivämäärä.

**Sallitut osallistumiset** merkitään "yhteensä" ja pelimuodoittain. Malli = Yksi kutakin, joka **on oletusarvona**, kun SSuL on julkaissut kilpailun. Muut vaihtoehdot täytyy erikseen asettaa.

"**Kolme starttia**" = kolmonen kaikkiin ja muita hauskoja rajoituksia voi sitten kokeilla

"**Kolme starttia**", joista kaksi voi olla nelinpeliä ja/tai kaksi sekanelinpeliä = 3, 1, 2, 2

"**Neljä starttia**", joista kaksi voi olla nelinpeliä ja/tai sekanelinpeliä = 4, 1, 2, 2.

Lisätietoja voi kysyä: [kilpailut@sulka-pallo.fi](mailto:kilpailut@sulka-pallo.fi)

Tähän voi laittaa vain **enimmäismääriä** pelimuodoittain, mitään pelimuotoa **ei voi tässä pakottaa valitsemaan**. Minimiä **ei voi** siis merkitä, se on **kuvattava lisätiedoissa** ja jää silloin ilmoittautujan ja järjestäjän tarkkasilmäisyyden varaan ilmoittautumisia tarkastettaessa.

### 3.3. Regulations (TSW Lisätietoja)

Regulations välilehdelle kirjataan pelaajille merkittäviä tietoja. Alla mallissa "kilpailukutsuna" kirjoitettavat tiedot, jotka pelaajan on hyvä päästä helposti tarkastamaan ennen ilmoittautumista ja myös sen jälkeen. Jokaiselle kilpailunjärjestäjälle toimitetaan ajankohtainen teksti täydennettäväksi tuohon. Koko teksti ei tuohon mahdu, mutta tarkoitus selvinnee. (kuva päivitetty)



Tournament Online

General Online Entry Online Results Events Regulations Availability Payments

Load Text

Järjestäjän yhteystiedot  
Puhelin kisan aikana:  
Kilpailun johtaja: nimi (puhelin: )  
Ylituomari: nimi (puhelin: )  
Ilmoittautumisosoite: Tournamentsoftware  
Sähköposti:  
Tiedotusvastaava: nimi (puhelin: )  
Yhteyshenkilö: nimi (puhelin: / email: )  
Muuta: majoitustarjous, lounas kisapaikalla ym. ym

Kilpailutiedot  
Rajoitukset:  
Pelitapa:  
Pallo:  
Arvonta: (pvm)  
Maksut:

Kilpailupalaute: <a href="https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/kilpailupalaute/" target=\_new

Nelinpeliparin molempien pelaajien tulee ilmoittautua määräaikaan mennessä. Jos parin toinen ilmoittautuu mutta pelaajaa väritellään kuten aiemmin ilmoittautunut, ellei hän sitä ilmoittautu

Publish Close

Tuon (kisan tiedoilla päivitetyn) tekstin on syytä antaa olla tuossa ilmoittautumisen päättymiseen saakka ja tehdä mahdolliset päivitykset sen alle. Järjestyksen voi muuttaa ilmoittautumisen päätyttyä ja kirjata muutokset ja poisjäännit alkuun.

Voit halutessasi selkeyttää Tournamentsoftwaressa näkyvän tekstin otsikoimalla, lihavoimalla tai lisäämällä linkkejä **tekstiin html-tagejä**, joista ilmeisen käyttökelpoisia ovat:

- **pieni otsikko** - <h3>tähän kirjoitat pienen otsikon</h3> (h2 = isompi, h1 = tosi iso)
- **lihavointi** - <b>Tämä teksti on lihavoitu. </b> - saattaa korvata otsikon joskus
- **linkki** - <a href="linkin URL tähän väliin" target= new>linkin teksti tähän</a>

Esimerkkinä linkistä toimii Regulations tekstin mallissa/vaatimuksessa oleva kilpailupalaute:

`<a href="https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/kilpailupalaute/" target=_new>Tästä`

`antamaan kilpailupalaute</a>`

tuo target= new -tagi avaa linkin selaimen uuteen välilehteen

Jos kilpailu pelataan yhdessä paikassa ja kaikki on kunnossa, kohta on aika painaa **Publish -painiketta**.

Alla on hieman lisäohjeita tietojen täydentämiseen, katso ne vielä ennen julkaisua ja varmistu, että kaikki tarvittava on varmasti mukana ja oikein!

Kun kaikki on valmista, voit aloittaa julkaisun miltä tahansa välilehdeltä, sovellus avaa **General -välilehden** ja näet "Task boxissa" mitä tapahtuu.

**Puhelin kisan aikana** on sellainen numero, johon voi soittaa tai lähettää viestin ja siihen vastataan koko kilpailun ajan viipymättä.

**Kilpailunjohtajan, Ylituomarin, Tiedotusvastaavan ja Yhteyshenkilön** nimet ja puhelinnumerot on oltava pelaajien saatavilla. Lisäksi tiedotusvastaavan sähköposti.

**Sähköposti** on sellainen osoite, jota seurataan kisan alla ahkerasti ja säännöllisesti, siihen **ei** oteta ilmoittautumisia vastaan kuin ulkomaalais- tai harrastesarjojen pelaajilta muut opastetaan TSW:een. Poisjäännit ja lisätietopyynnöt hoidetaan tässä osoitteessa.

**Muuta:** Järjestän tärkeät infot pelaajille kuten lounasmahdollisuus, jäniteyspalvelu, varustemyynti

**Rajoitukset:** Tässä voi tarkentaa osallistumisrajoituksia pelimuotojen/luokkien osalta

**Pelitapa:** CUP tai POOL tai jotain niiden välimuotoja pelaajien tiedoksi

**Pallo:** Tähän tulee laittaa sellainen pallomerkki ja malli, joka (jos) sisältyy jonkin luokan ilmoittautumismaksuun. Merkki ja malli on myös tärkeä kiistatapauksissa ja sen on oltava sellainen, jota kilpailupaikalta voi tarvittaessa ostaa! "SSuL:n hyväksymä" **EI OLE MERKKI**, eikä riittävä tässä!

**Arvonta:** Aika eli päivämäärä

**Maksut:** Ilmoittautumis-/osallistumismaksut luokittain, kaksin- ja nelipelit erikseen.

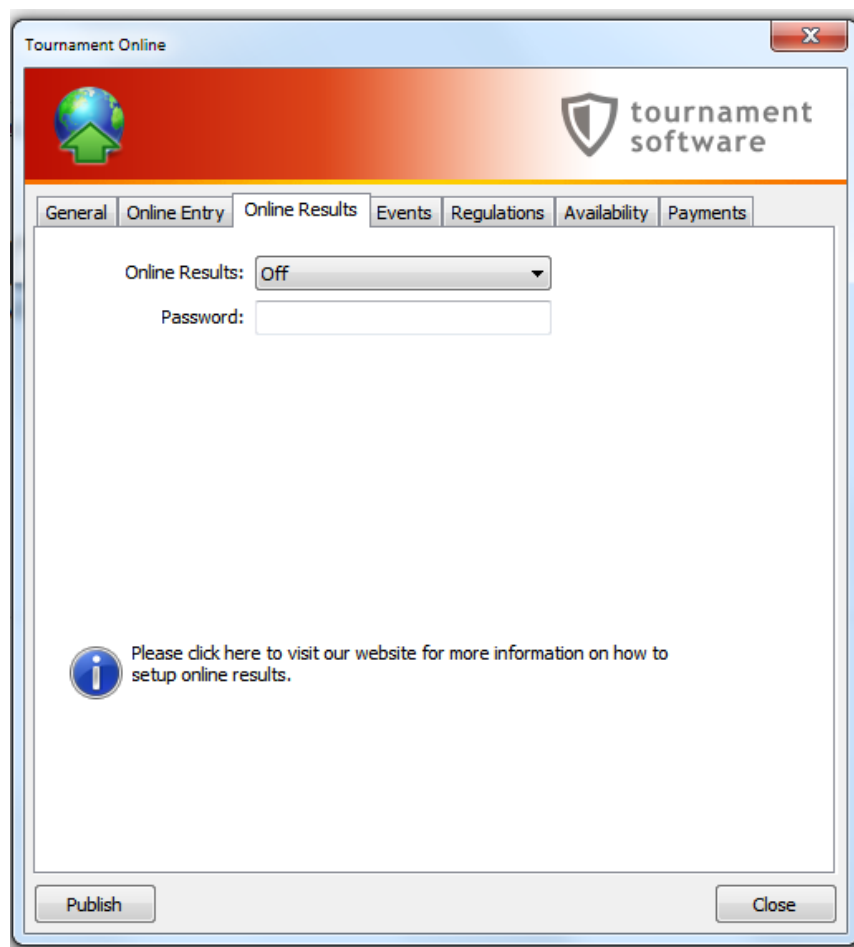
Yllä olevat ovat pakollisia tietoja. Esimerkiksi ylituomarin nimi on oltava julkaisuvaiheessa tiedossa, "ilmoitetaan myöhemmin" **ei ole nimi** eikä oikea teksti.

Lisätiedot alimmilla kolmella rivillä ovat malli siitä mitä tuohon voi pelaajien kannalta merkittävien sääntöjen osalta kirjoittaa.

Lisäksi tänne kannattaa lisätä mahdollinen majoitustarjous, jos järjestäjä on sellaisen hankkinut ja muut tärkeät pelaajia auttavat tiedot.

### 3.4. Online Results

Jos kilpailu pelataan useammassa paikassa voit määritellä tällä välilehdellä Online results -toiminnon mahdolliseksi ja antaa salasanan (kahdeksan [8] merkkiä), jota tulosten tallennuksessa käytetään.



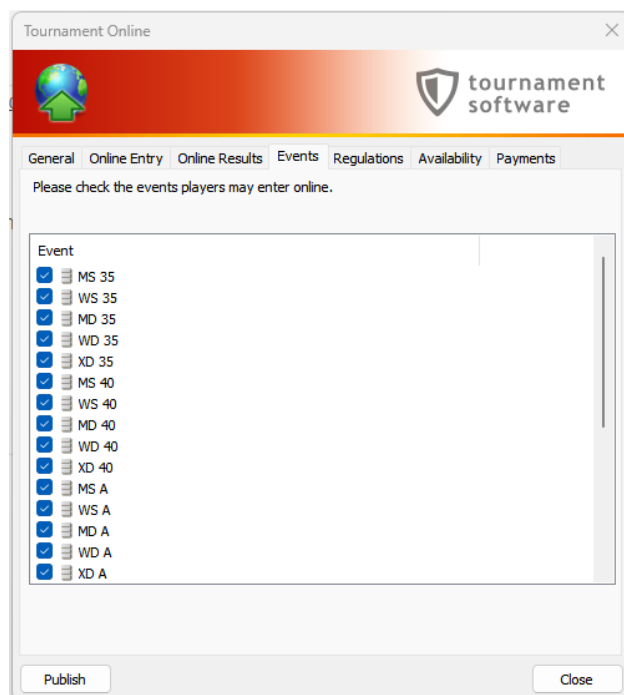
Tästä toiminnosta lisää kilpailun aikaiseen toimintaan julkaistavassa ohjeessa. Perusjuttu kuitenkin on se, että TSW:ssa Ottelut välilehdelle tulee painike, josta pääsee syöttämään tuloksia salasanalla.

Tuo kuvassakin oleva linkki vie ohjesivulle, johon pääset myös [tästä](#) kurkkaamaan.

Muut Publish (Tournament Online) välilehdet lyhyesti seuraavilla sivuilla, ne eivät tarvitse toimia toistaiseksi mutta kiinnostuneille tiedoksi ja tulevaisuutta ajatellen.

### 3.5. Events

Events välilehdellä näytetään ne luokat/pelimuodot, joihin pelaajat voivat ilmoittautua online.



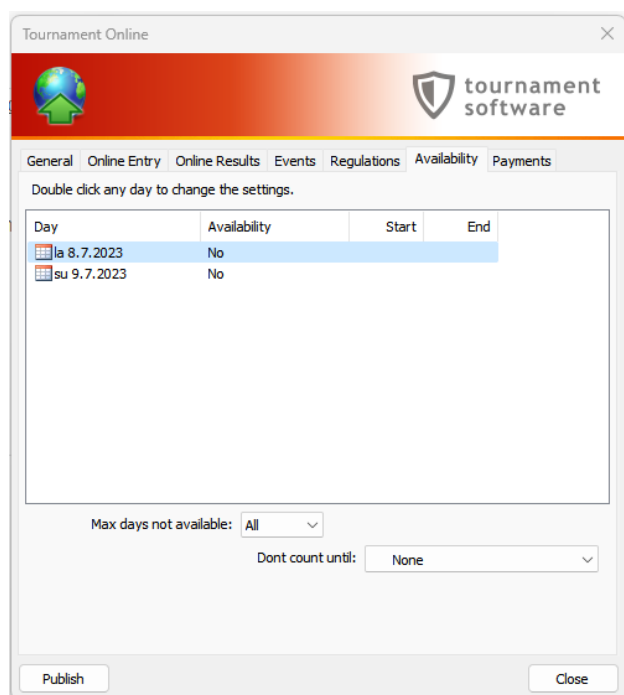
Näitä ei ole tarve muuttaa, koska kaikkien kilpailuun osallistumaan haluavien on syytä päästä ilmoittautumaan samaan aikaan.

Tiedossa ei tätä kirjoitettaessa ole syytä poiketa hyvästä ja tasapuolisesta käytännöstä.

Varmista siis, että kaikissa ruuduissa on ruksi.

### 3.6. Availability

Pelaajan saatavilla olo kilpailun aikana.



Ei ole meillä käyttöä, ainakaan tällä hetkellä, koska oletusarvoisesti pelaajan ilmoittautuessa kilpailuun hänen tulee olla "saatavilla" koko kilpailun ajan.

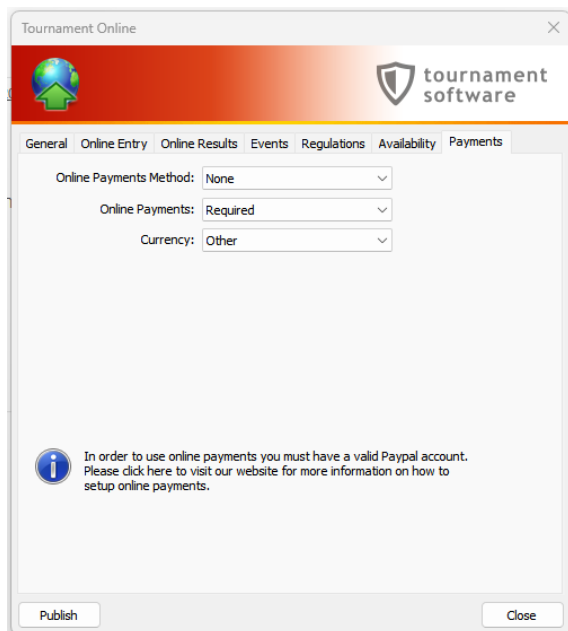
Jos näin ei ole, pelaaja voi kirjoittaa ilmoittautumisensa lisätietoihin poikkeuksia, jotka järjestäjä joko ottaa huomioon tai ei ota. Kilpailun kokonaisuus ja kaikki pelaajat ovat kuitenkin yhtä tärkeitä ja erikoisilla järjestelyillä ei tule hankaloittaa kenenkään kilpailemista.

Jos ei voi osallistua kilpailuun sen normaalin keston aikana, voi harkita omaa osallistumistaan.

Tämän välilehden voi jättää huomiotta.

### 3.7. Payments

Maksut, ilmoittautumismaksutavan määrittely tähän kilpailuun.



Tällä hetkellä online-maksut eivät ole käytössä mutta tiedustelut/selvitys on menossa sen käyttöönotosta lähitulevaisuudessa.

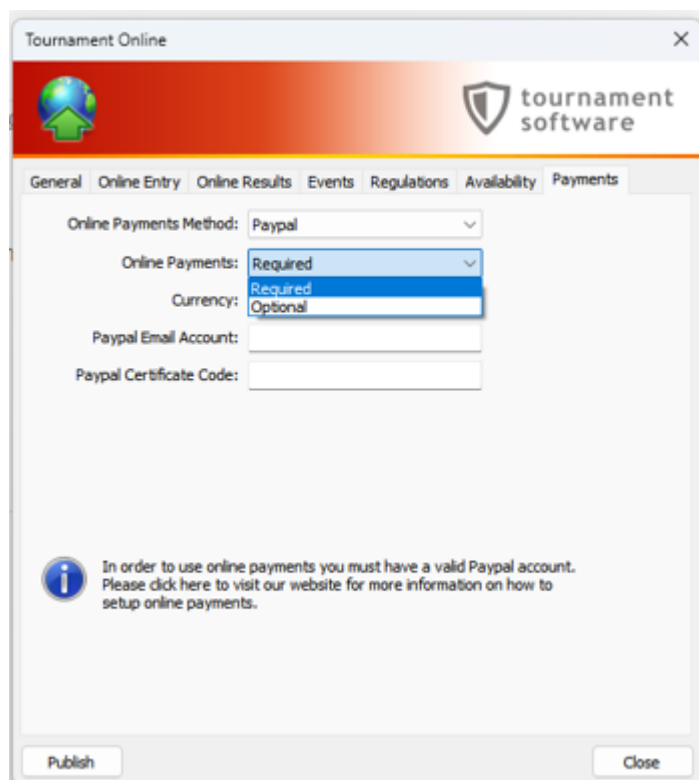
Käyttö edellyttää maksun saajalta PayPal tilin olemassaoloa (sopimusta sen käytöstä) ja kun/jos sellainen on olemassa tarpeellisten, sääntömuutosten jälkeen on mahdollista vaatia tai antaa pelaajalle mahdollisuus maksa ilmoittautumisensa ja ilmoittautumisen yhteydessä.

Tämän aikataulu ei tällä hetkellä ole tiedossa.

Kun online-maksu on käytössä, tässä määritellään maksutapa, **PayPal** tällä hetkellä ainoa mahdollinen vaihtoehto

Online-maksu voidaan valita pakolliseksi (Required) tai mahdolliseksi (Optional) ilmoittautujalle.

Lisäksi tarvitaan PayPal ähköpostitili ja vahvistuskoodi. Lisätietoja on Tournamentsoftwaren sivuilla ja saatavilla/tulossa jos/kun onlinemaksu tulee meillä mahdolliseksi.



Palaute ja korjauspyynnöt: [kilpailut@sulkapallo.fi](mailto:kilpailut@sulkapallo.fi)– Kiitos huomiosta!

Mainitse ohjeen nimi, versio ja sivu, sujuu sujuvammin.