

Malleja kilpailun järjestämisestä ilmoittautuneiden joukkueiden perusteella.

Kenttätarve ja aikataulun laatiminen riippuu osallistuvien joukkueiden määrästä ja koosta. Alla esimerkinomaisesti malli kuudentoista joukkueen tapahtuma sanallisesti kuvattuna ja muun kokoisia taulukkomuodossa.

1) Kuusitoista joukkuetta

Joukkueet jaetaan neljään neljän joukkueen pooli, jossa kaikki pelaavat kaikkia vastaan ja voittajat jatkavat pudotuspeleihin. Oletetaan, että on mahdollista pelata kaksinpelit samaan aikaan, jos kenttiä on käytettävissä tarpeeksi.

Poolit: 4 x 4, kaksi kenttää/ottelu, kesto 1,5 tuntia

Ottelut: pooleissa kolme kierrosta, kaksi ottelua kierroksella, neljä peliä ottelussa – yhteensä kuusitoista peliä/kierros = 48 peliä / pooli

Pelit: KP + KP, NP, NP – aikaa varattava 1,5 tuntia per kierros, jolloin pitäisi jäädä pieni lepoaika otteluiden välillä. Myös nelinpelit voidaan pelata samanaikaisesti, jos joukkueessa on riittävästi pelaajia (6) tai pelaajat (4) haluavat pelata ottelun ilman taukoja. Näin syntyy kohtuullinen tauko otteluiden välille.

Kenttiä: Neljä kenttää jokaiselle poolille, kokonaistarve 16 kenttää 4,5 tunniksi poolivaiheeseen. Jatko-otteluita tulee kaksi semifinaalia ja loppuottelu. Koko turnauksen kesto kahden tunnin otteluajalla on näin kymmenen (10) tuntia. Kenttätarve jatko-otteluille on neljä kenttää kahdeksi tunniksi ja kaksi kenttään kahdeksi tunniksi. Kokonaiskenttätarve on: $16 \cdot 4,5 + 4 \cdot 2 + 2 \cdot 2 = 84$ kenttätuntia (poolit 1,5h ja CUP 2h/ottelu), kun käytettävissä on 16 kenttää 16 joukkueelle.

Muun kokoisten tapahtumien aika ja kenttätarpeita:

B-C tasoluokkien joukkuekilpailu Turnausmuotoisen tapahtuman aikataulujen ja kenttätarpeen esimerkkejä

Joukkueita	Pooli A	Pooli B	Pooli C	Pooli D	Kierroksia	Ottelua / kierros	Otteluita	Kenttiä per ottelu	Kenttiä per kierros	Kenttiä per ottelu	Kenttiä per kierros	Aika/ottelu 1,5h = 2 knt	Kenttätunnit h - pooli	Aika/ottelu 2h = 1 knt	Total h	Semifinaali	Finaali	CUP lisäaika 2h/ottelu	Kokonaisaika 2 k/ott	Kokonaisaika 1 k/ott
3	3				3	1	3	1	1	2	2	1,5	4,5	2	6	ei	ei	0	4,5	6
4	4				3	2	6	1	2	2	4	1,5	4,5	2	6	ei	ei	0	4,5	6
5	5				5	2	10	1	2	2	4	1,5	7,5	2	10	ei	ei	0	7,5	10
6	3	3			3	2	6	1	2	2	4	1,5	4,5	2	6	ei	1	2	6,5	8
7	3	4			3	3	9	1	3	2	6	1,5	4,5	2	6	ei	1	2	6,5	8
8	4	4			3	4	12	1	4	2	8	1,5	4,5	2	6	2	1	4	8,5	10
9	3	3	3		3	3	9	1	3	2	6	1,5	4,5	2	6	1	1	4	8,5	10
10	3	3	4		3	4	12	1	4	2	8	1,5	4,5	2	6	1	1	4	8,5	10
11	3	4	4		3	5	15	1	5	2	10	1,5	4,5	2	6	1	1	4	8,5	10
12	4	4	4		3	6	18	1	6	2	12	1,5	4,5	2	6	1	1	4	8,5	10
13	3	3	3	4	3	5	15	1	5	2	10	1,5	4,5	2	6	2	1	4	8,5	10
14	3	3	4	4	3	6	18	1	6	2	12	1,5	4,5	2	6	2	1	4	8,5	10
15	3	4	4	4	3	7	21	1	7	2	14	1,5	4,5	2	6	2	1	4	8,5	10
16	4	4	4	4	3	8	24	1	8	2	16	1,5	4,5	2	6	2	1	4	8,5	10

Pelikaan / kierros vaikuttaa pelaajien määrä joukkueissa

mimimäärällä 2h otteluaika on "pakko"

kuudella pelaajalla mahdollista pelata 2 kentällä

Poolivoittajat jatkoon

Parittomassa poolien määrässä laskettu yksi välierä, toinen lisää kenttämäärää

KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

Italic-tekstit editorin huomautuksia itselleen keskeneräisessä dokumentissa

Toteuttamiseen tehdään League Plannerin käytöstä kuvitettu ohje seuraavan kaavion mukaisesti.

Kilpailujärjestäjien selvittäminen on etenemässä, pk-seudulla, Louna-Sulan alueella Clear, PohSun alueella ParkS, haussa vielä itään yksi järjestäjä (SaSu?)

Ilmoittautumisten vastaanotto

- 1) Tournamentsoftware – saatu ohje seuran ilmoittajan luvittamiseen 23.10.2018
 - a. Perustetaan turnaukset (*onko ”B-C Liiga”, jossa ”divisioonat” vai useampi yksittäinen turnaus – rakenne selvitettävä*)
 - b. osallistuvien seurojen/joukkueiden kapteenit saavat oikeuden ilmoittaa seuran pelaajia
 - c. kilpailujärjestäjän toimet ja tehtävät kuvattava testikisan perusteella.

Kilpailun tiedot League Planneriin ja julkaisu – tehdään erillinen ohje kisajärjestäjälle ja seuran ilmoittajalle.

- 1) Otsikkotiedot (ohje, kuten BTP)
 - a. aika
 - b. järjestäjä
 - c. lisätietoja
 - d. tulosten laskentaan vaikuttavat tiedot
- 2) kaaviot
 - a. joukkueiden määrän mukaan – erilliset mallit pooleihin ja jatkopeleihin aikatauluarvioineen
 - i. poolit 3-4 joukkuetta
 - ii. kenttien määrä per ottelu
 - iii. aikataulu kenttien/joukkueiden/pelaajamäärän mukaan
 1. avustava taulukko
 - b. kaavioiden ”jako”
 - i. linkit jatkopeleihin jos useampi pooli
- 3) Seuran, joukkueen ja pelaajien lisääminen
 - a. TSW / LP – ohjeet näyttökuvista
 - i. pienet määrät manuaalisesti
 - ii. *malliexcelit vaihtoehdoksi*
 - iii. sijoittaminen ja arvonta jos tarpeen jakaa useampaan pooliin
- 4) Kilpailun läpivienti
 - a. pelaajalistat
 - i. tulostus joukkueille
 - ii. palautus toimitsijoille (*n. 30 minuuttia*)
 - b. pelaajien vienti otteluihin LP
 - c. ottelulistojen tulostus
 - d. tulosten tallennus
 - i. nyt vain turnaus
 - ii. myöhemmin sarjat
 - e. julkaisu kisan aikana
- 5) Tulosten toimittaminen pisteiden tallennusta varten.