

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 ja
 otteluaikana silloin 1,5h on riittävä

Poolivoittajat jatkoon

Parittomassa poolien määrässä laskettu yksi välierä, toinen lisää kenttämäärää

KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

- 1) Kilpailun järjestäjä ilmoittautuu Suomen Sulkapalloliittoon (SSuL)
 - a. vastuuhenkilölle annetaan tarvittaessa ylläpitovaltuus kilpailuun TSW-sivustolla
- 2) SSuL perustaa kilpailun League Plannerilla järjestäjän antamilla perustiedoilla ja julkaisee ilmoittautumista varten badmintonfinland.tournamentsoftware.com -sivustolle (TSW)
- 3) Osallistuvat seurat ilmoittavat seuran tai joukkueiden kapteenin/kapteenit SSuL:lle (TSW:een rekisteröitynyt henkilö)
- 4) SSuL antaa kapteeneille seuran joukkuetunnukseen liittyvän valtuutuksen (jäsenyyden)
- 5) Kapteeni(t) ilmoittaa seuran ja joukkueen/joukkueet TSW:een oikeaan kilpailuun
- 6) Ilmoittautumisen päätyttyä järjestäjä lataa joukkueet ja pelaajat League Planneriin ja
 - a. tekee tarvittavat kaaviot joukkuemäärän ja käytettävissä olevien kenttien mukaan
 - b. aikatauluttaa kilpailun ja tekee arvonnän (tarvittaessa)
 - c. julkaisee arvonnän ja aikataulun (SSuL lisenssiavain käytössä)
- 7) Kilpailun järjestäjä muodostaa ilmoittautuneista joukkueista poolit ilmoittautujamäärän mukaan ja aikatauluttaa kilpailun 3-4 joukkueen pooleilla ja tarvittavat sijoitus CUPit poolivoittajille. Yhtä ottelua varten varataan 1,5h (neljä peliä kahdella kentällä, 5*11 pisteet, 2 min tauko erien välillä ja 1 minuutti mahdollisessa viidennessä erässä toisen pelaajan/parin saavuttaessa kuusi (6) pistettä.

Ilmoittautumisten vastaanotto

- 1) Tournamentsoftware – luvitukset ilmoittajille
 - 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, kun käytännöt kertovat millä tasolla ohje on oltava.

- 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 – tulokset League Planneriin, kuten yksilökisoissa (TP:iin)
 - ii. myöhemmin sarjapeliin tulosten tallennus luvitettujen kapteenien toimesta mobiilina erillisen ohjeen mukaan, kapteenit saavat kisan tulostallennuksen salasanan.
 - e. tulosten julkaisu kisan aikana kuten yksilökisoissa.
- 5) Tulosten toimittaminen pisteiden tallennusta varten.
- a. League Plannerin .cp-tiedosto lähetetään sellaisenaan SSuL:n toimistoon, toimisto@sulkapallo.fi