

SSuL – kilpailujärjestäjän Badminton Tournament Planner ohje

1. Yleistä

- 1.1. Tässä ohjeessa kuvataan toimia sen jälkeen, kun kilpailun ilmoittautumisaika on päättynyt ja hieman mahdollisia edeltäviä tehtäviä kilpailujärjestäjän toimien helpottamiseksi ilmoittautumisajan päätyttyä.
- 1.2. Edeltävät ja vaadittavat toimet on kuvattu erillisessä ohjeessa kilpailuhakemukseen ja kilpailun julkaisemiseen liittyen. Tuossa ohjeessa on myös kuvattu ”laitteistovaatimukset” ja viimeisimmän Badminton Tournament Plannerin (BTP) sovellusversion käyttö.
- 1.3. Tämän ohjeen kuvituksessa on käytetty pääasiassa ja silloin, kun se on ollut mahdollista, Stadin Sulan kansallisen kilpailun materiaaleja ja tarvittaessa muita satunnaisia kilpailuita.
- 1.4. Ohje on tehty käyttäen BTP:n versiota **2023.2.8600.18159** (19-heinä-2023 10:05).
Kohdasta 4.7. alkaen BTP:n versiolla **2023.3.8676.24105** (5-loka-2023 13:23).
Kohdasta 5.12 alkaen ja kohdan 4.1 päivitys BTP:n verisolla 2023.3.8741.17431 (07-joulu-2023 09:41)
- 1.5. **HUOM!** BTP on hollantilainen sovellus, jota käytetään ympäri maailmaa ja siksi sen automatiikat eivät ole Suomen kilpailusääntöihin optimoituja. Automatiikat (BWF oletuksin) toimivat oletettavasti parhaiten kilpailuissa, joissa pelataan yksi luokka rajoituksin yksi kutakin. Meillä on usein tehtävänä kilpailuita pahimmilla/parhaimmillaan 16 luokassa ilman rajoituksia, joten on tyytyminen joissain tilanteissa automaation unohtamiseen TAI/JA äärimmäiseen tarkkuuteen ja tarkastuksiin oletusasetusten asettamisessa muuksi kuin BTP:n vakioksi! Tärkeintä on tehdä meidän omien sääntöjemme mukaisia yhteismitallisia kilpailuita kautta maan kilpailun tasosta ja sijainnista riippumatta pelaajien tasapuolisen kohtelun varmistamiseksi.
Mikäli automaation käyttö on ohjeen tekijän tiedossa, se mainitaan tekstissä ja/mutta ohjeistetaan erikseen ohjeen lopussa.
- 1.6. Kaikki kilpailemiseen liittyvät **säännöt** löytyvät osoitteesta:
<https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/kilpailu-ja-luokitussaannot/>
- 1.7. Ohjekokoelma löytyy SSuL:n sivuilta osoitteesta
<https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/badminton-tournament-planner-ohjeet/>
- 1.8. Palautteet ohjeen teksteihin ja korjausehdotukset voi lähettää osoitteeseen kilpailut@sulkapallo.fi

2. Ennen ja jälkeen ilmoittautumisajan päättymisen

2.1. Ennen ilmoittautumisajan päättymistä voit muistuttaa nelinpelien ”puolikkaita” ilmoittautujia. Helpoimmin nuo selviävät lataamalla ilmoittautumiset muutamaa päivää ennen ilmoittautumisen päättymistä. **Huomioi** sääntö (Kilpailusääntö 5.5) vajaan nelinpeliparin käsittelystä!

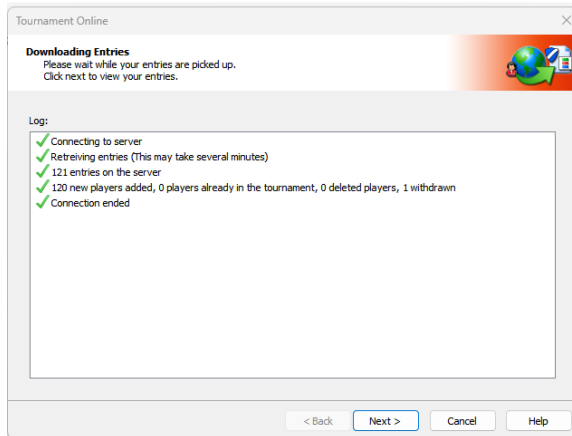
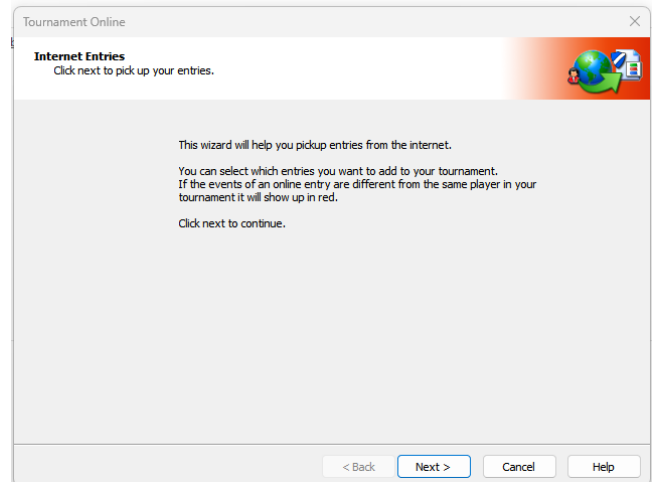
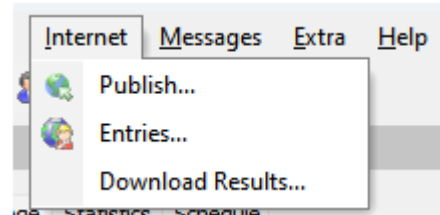
2.2. Ilmoittautumisen (tai viimeisen vetäytymispäivän) jälkeisenä päivänä (pelaajaluettelo tulee julkaista viimeistään kolme päivää ilmoittautumisen päättymisestä, Kilpailusääntö 6.10)

2.2.1. lataa kaikki pelaajat

Ilmoittautuneet pelaajat ladataan BTP:n ylävalikon Internet -välilehdeltä ”Entries” -toiminnolla.

Siitä avautuu Wizardin ohjesivu, joka kertoo opastavansa käyttäjää etenemään ja näyttävänsä muuttuneet Entryt punaisella, jos latauksia tehdään useampia.

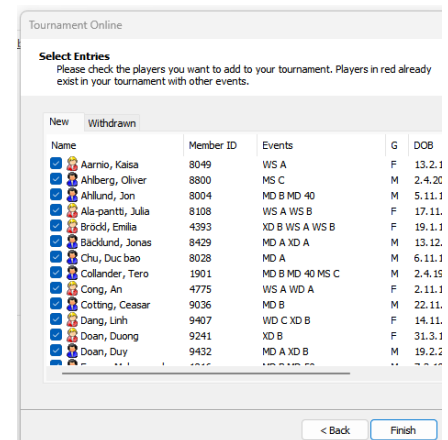
”Next” -painikkeesta lataus käynnistyy ja latauksen statistiikka näytetään, kun se on valmis.



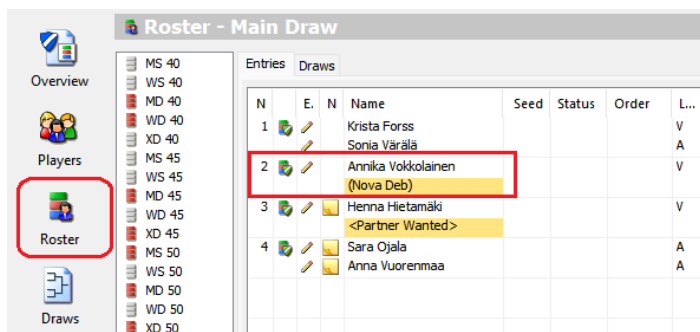
”Next” – painikkeella jatkettaessa näytetään listaus ladatuista pelaajista.

Ensimmäisessä latauksessa on kaksi välilehteä. ”New” välilehdellä ovat pelaajat, joiden ilmoittautuminen on lataushetkellä aktiivinen. Jos kilpailussa on jo tässä vaiheessa vetäytyneitä pelaajia, listaus heistä on ”Withdrawn” -välilehdellä.

”Finish” -painikkeen painalluksella avautuu BTP:n ”etusivu”, jossa on latauksen lopputuloksena pelaajamäärä ja ”arveltu” starttien määrä.



2.2.2. Nyt voit BTP:n vasemman reunan "Outlook"-valikon Roster -toiminnolla valita kunkin luokan/pelimuodon vuorolla ja katsoa onko niissä "puoliparisia ilmoittautumisia". Halutessasi voit lähettää muistutuksen viimeisestä ilmoittautumisajasta niille pelaajille, joiden yhteystieto on saatavilla. Tämä menettely ei ole pakollinen, mutta omaa tekemistä helpottaa, jos näitä puoliparisia ei enää ilmoittautumisen päätyttyä ole. Lopullisesta käsittelystä määrää kilpailusääntö 5.5, kun ilmoittautumisaika on päättynyt. Voit jo tässä vaiheessa tarkastella myös osallistumisoikeuksia, (Kilpailusääntö 7), joista mm **nuoren pelaajan** (U11 ja U9) osallistuminen tasoluokkiin (kilpailusääntö 1.7 ja 7.2.5) sekä **naisen pelaaminen miesten luokissa** (Kilpailusääntö 7.5) ovat sellaisia, joista pelaajat eivät ole kovin hyvin tietoisia. Näiltä osin voit opastaa sääntöjen pariin ja tarvittaessa korjaamaan ilmoittautumista määräjän puitteissa sääntöjen mukaiseksi. Koska tässä vaiheessa pelaajien sijoituksella ei ole merkitystä, rankingia ei tarvitse ladata.



Roster -toiminto valittuna ja (listan ulkopuolelta) valittuna "Event" WD V", jossa on vielä tässä vaiheessa yksi puoliparinen ilmoittautuminen ja sen lisäksi yksi avoin ilmoittautuminen, johon ei ole tarvetta vielä kiinnittää huomiota.

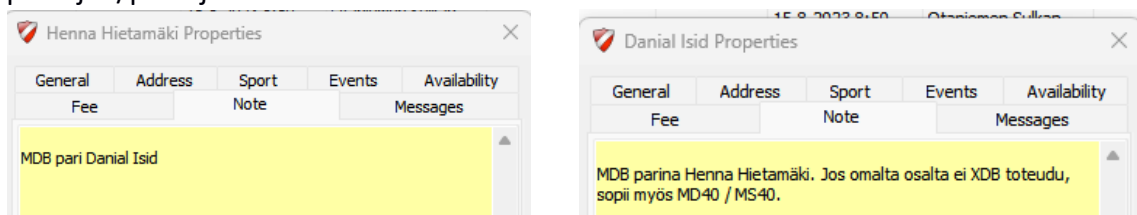


Naisen ilmoittautuminen miesten luokkaan näkyy yleensä punaisella

merkittynä, koska BTP tunnistaa siinä "outouksia". Tässä ilmoittautuminen MD B -luokkaan antaa varoituksen tasoluokasta (V vs. B) ja sukupuolesta (F[emale] vs. M[ale]).

Kilpailusäännön 7.5 mukaan naisen tulee miesten luokkaan ilmoittautuessaan ilmoittautua myös omaan luokkansa samassa pelimuodossa. Tämän voi tarkastaa rivillä näkyvästä kynästä viemällä kursori kynän päälle. Avautuvassa ruudussa näkyy pelaajan ilmoittautumiset. Jos siellä on, kuten tässä tapauksessa myös WD V, kaikki on kunnossa. JOS pelaajan omaa nelipeliluokkaan ei ilmoittautumisessa ole, hänellä ei säännön mukaan ole osallistumisoikeutta miesten luokkaan. Siksi pelaajalle on hyvä mahdollisimman pian ilmoittaa säännöstä 7.5 ja pyytää täydentämään ilmoittautumista, KUN kilpailussa on tarjolla hänen oma luokkansa ja pelimuoto.

Koska nainen, eikä mies, ei voi tällaisessa tapauksessa valita TSW:n ilmoittautumisen yhteydessä pariaan, on opastettu kirjoittamaan pari ilmoittautumisen lisätietoihin ja se näkyy tuossa keltaisessa "Note"-ilmoituksessa viemällä kursori "lapun" päälle. Note näkyy myös pelaajan/pelaajien tiedoissa. Tässä mallisuoritus oikeasta tavasta:



Parin voi yhdistää ilmoittautumisen päätyttyä ja viimeisen pelaajien latauksen jälkeen.

Tarkastettavaa on myös pelaajien ilmoittautuminen tasoluokkiin (kilpailusääntö 7. -> 7.2).
Tasoluokat on helpoin tarkastaa Rosteri-valinnalla pelimuoto/luokka kerrallaan

Entries		Draws								
N	E.	N	Name	Seed	Status	Order	^	Rating	Ranking	
1			Jaakko Mäenpää				A		2	
2			Anton Ketola				A		4	
3			Binh Nguyenvan				A		5	
4			Heikki Väisänen				A	20		
5			Ville Suur-Uski				A	24		
6			Vili Tantt				A	33		
7			Sauli Sundell				A	40		
8			Juho Koivisto				A	51		
9			Perttu Räisänen				A	66		
10			Olli Saksa				A	71		
11			Tuomo Kuusi				A	77		
12			Jaakko Ahtila				A	79		
13			Miika Savolainen				A	85		
14			Alex Gras				B	3		
15			Axel Gras				B	12		

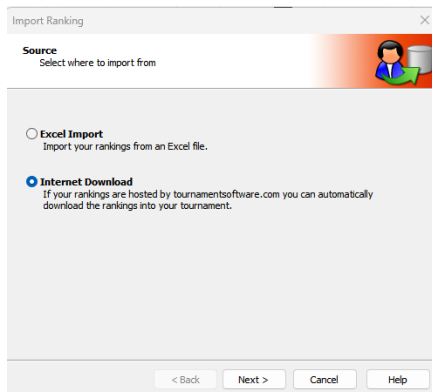
Kuvassa on tarkastelun kohteena MS A - luokka, jossa on kaksi B-luokiteltua pelaajaa. Kansallisessa kilpailussa hyväksyttävä tilanne, puolet pelaajista/pareista voi olla alemman luokan pelaajia.

Kuvasta huomataan myös se, että pelaajien ranking on **pelaajan oman luokan ranking**. Se on merkittävää muistaa sijoituksia tehdessä.

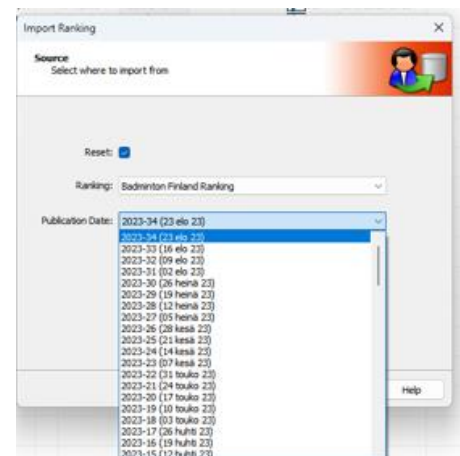
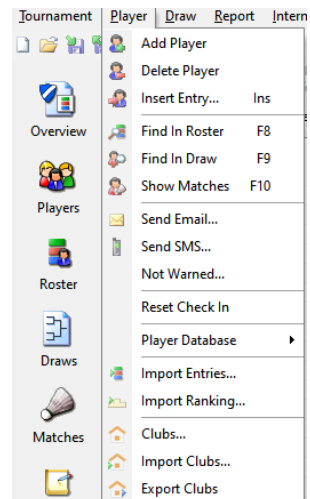
Premier Elite- ja Eliitti -kilpailuissa sekä mestaruuskilpailuissa on tarkemmin määritelty osallistumisoikeuksista Eliittikisasarjan säännöissä ja kilpailusäännöissä.

3. Lataa viimeisen ilmoittautumispäivän rankingpisteet.

3.1. Rankingpisteet ladataan "Player" -ylävalikosta "Import Ranking" - toiminnolla.



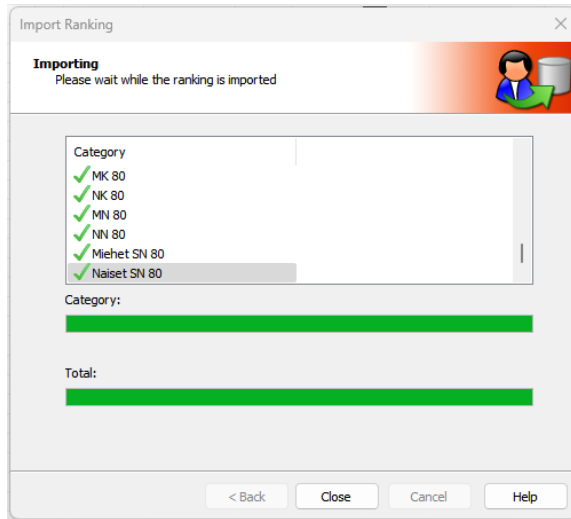
Valinnalla aukea näyttö, josta valitaan pistelistan lähde. Tässä tapauksessa kelpaa oletuksena oleva Internet Download. "Next >" painikkeella eteenpäin.



Varmista, että lataat oikean päivän pistelistan.

Tässä tapauksessa viimeinen ilmoittautumispäivä on ollut 22.8.2023 ja silloin voimassa ollut pistelista ei olekaan viimeisin 23.8.2023 laskettu vaan edellinen eli 16.8.2023, joten valitaan se. Ei siis aina automaattisesti viimeisintä.

Reset -valinta tarkoittaa sitä, että ladattavat pisteet kirjoitetaan mahdollisesti olemassa olevien päälle = korvataan nyt ladattavalla. Rankingeja on tällä hetkellä vain tuo **Badminton Finland Ranking**, joten se kelpaa oletuksena. Alasvetovalikon alla piilossa oleva "Next >" käynnistää latauksen, ja kestää joitakin sekunteja ja vihreät palkit kertovat latauksen tilan. Kun lataus on valmis, palkit ovat vihreät ja viimeisenä luokkana on Naiset SN 80

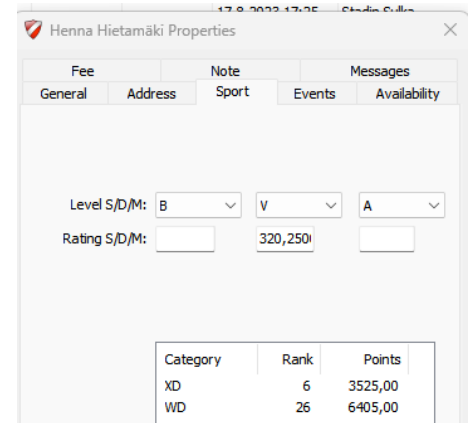


Valmis lataus näyttää tältä.

Latauksessa tuodaan pelaajalle pisteet kaikissa kategorioissa, joilla hänellä niitä on. Ikäluokkapelaajilla (juniorit ja seniorit) kertyneet pisteet ikäluokista ja tasoluokista erikseen sen mukaisina, miten niitä on kertynyt. Niitä ei tarvitse erikseen pohtia tahi laskea. **HUOM!** Jos pelaajan pisteet ovat nolautuneet edellisestä rankinglaskennan jostain pistemäärästä, RESET EI TOIMI. Eikä sen korjaamiseen ole saatu aikataulua tai edes lupausta tai ohjetta tarkastamiseen.

Poikkeuksena ovat miesten luokkiin ilmoittautuneet naiset.

Naisen ilmoittautuessa miesten luokkiin pisteet voi tarkastaa pelaajan tiedoista "Players"-listauksesta. Kunkin pelimuodon pisteet näkyvät pelaajan tiedoissa "Sport"-välilehdellä ja naisen kyseisen pelimuodon pisteet jaetaan 20:lla (Kilpailusääntö 21.8) tuloksen voi kirjata BTP:ssa pelaajan tietoihin pelimuodon "Rating"-soluun. Se ei osaa Rosterissa huomioida tuota rankingjärjestykseen, joten mahdollinen sijoittaminen tulee tarkastaa tarkalla silmällä.



3.2. Tarkasta pelaajien osallistumisoikeus luokkaan, johon hän on ilmoittautunut:

3.2.1. Tarkastelu onnistuu parhaiten aiemmin kerrotulla "Roster" näkymällä "Event" kerrallaan.

3.2.2. Premier Eliten ja Eliitin osalta on määritelty **sijoitusraja**, jonka perusteella osallistumisoikeus Valio-luokkaan tarkastellaan **viimeisen ilmoittautumispäivän** pisteiden perusteella A-luokan pelaajien osalta. Eliittikisasarjan säännöt 2.

3.2.3. Omaan luokkaansa ylempään luokkaan ilmoittautuneita voi olla **enintään puolet** luokan pelaajista, ylimääräiset alemman luokan pelaajista siirretään omaan tasoluokkaansa. Kilpailusääntö 7.2

3.2.4. Naisen ilmoittautuminen miesten luokkaan kilpailusääntö 7.5 – myös omaan luokkaan on **ilmoittauduttava**, kun sellainen on tarjolla. Tasoluokkana miesten luokissa naisella on joko oma tai enintään kaksi alempi.

3.2.5. Junioreiden ilmoittautuminen ylempiin ikäluokkiin on rajattu yhteen ikäluokkaan, ellei pelaaja ole omaan ikäluokkaansa ylemmässä kymmenen parhaan joukossa, tarkasta tarvittaessa rankinglistalta. Kilpailusääntö 12.2

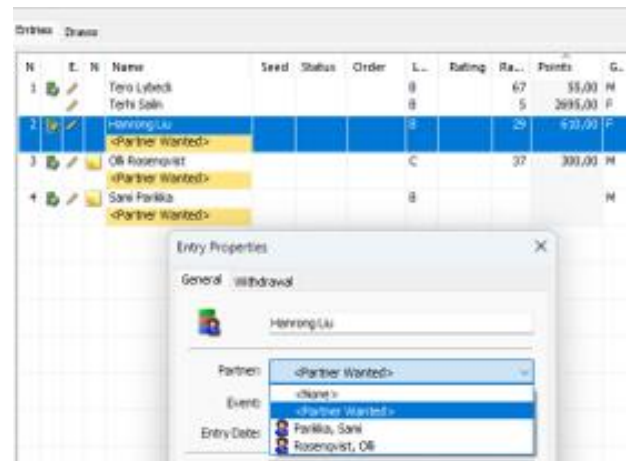
3.2.6. U9 ja U11 pelaajat **eivät saa** ilman SSuL:n lupaa pelata tasoluokissa. Kilpailusääntö 1.7 ja 7.2.5

3.2.7. tässä vaiheessa voi vielä tarvittaessa selvittää pelaajilta toiseen **luokkaan** siirtämistä, jos pelaaja on siitä ilmoittautumisen yhteydessä lisätiedoissa maininnut, **ei eri pelimuotoihin**, kilpailusääntö 5.4.2

3.3. Muodosta parit avoimena nelinpeleihin ilmoittautuneista, se tehdään Kilpailusäännön 20.11 mukaan muodostamalla mahdollisimman hyviä pareja **viimeisen ilmoittautumispäivän** pisteiden perusteella. Mallikisassa löytyi tehtävä sekanelinpeleistä. Parit/pelaajat on kuvassa lajiteltu pistemäärän mukaan.

Parien muodostaminen aloitetaan eniten pisteitä omaavasta pelaajasta kaksoisnapauttamalla "Entry Properties" auki. Avoimena on vain yksi naispelaaja, joten paria valittaessa varmistetaan tässä vain se enemmällä pistellä oleva ja valitaan siis Rosenqvist ja painetaan näkymän OK-painiketta. Tee näin kaikille "Partner Wanted" pelaajille niin kauan kuin sopivia pareja riittää.

N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	Points	G..
1			Tero Lybeck				B	67	55,00	M	
			Terhi Salin				B	5	2695,00	F	
2			Hanrong Liu				B	29	610,00	F	
			<Partner Wanted>								
3			Olli Rosenqvist				C	37	300,00	M	
			<Partner Wanted>								
4			Sami Parikka				B				M
			<Partner Wanted>								

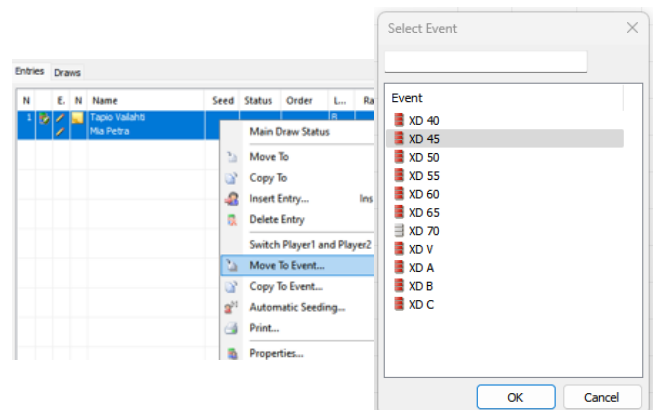


3.3.1. Tarkastele näin kaikki "Rosterin Eventit" ja tarvittaessa siirrä pelaajia/pareja alle kolmen (Kilpailusääntö 20.10 antaa mahdollisuuden myös alle neljän pelaajan) parin/pelaajan luokista sellaisiin, jotka toteutuvat. Voit tehdä tämän myös ennen parien muodostamista. Esimerkkinä XD 50, jossa on vain yksi pari ja kommentissa "lupa" siirtää lähimpään toteutuvaan luokkaan.

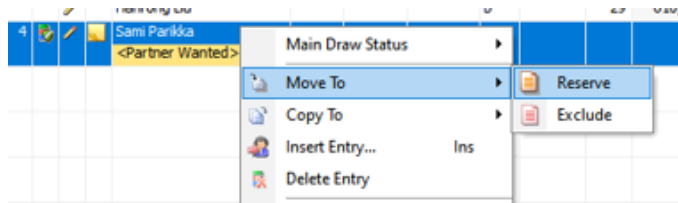
Valitse siirrettävä pari ja avaa valikko hiiren kakkospainikkeella ja valitse valikosta "Move to Event", joka avaa valikon, jossa on kaikki kilpailun XD- "Eventit". Tässä tapauksessa valitaan XD 45. Näissä pitää olla tarkkana sen kanssa, ettei siirrä luokkaan, johon ei ole osallistumisoikeutta.

N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	Points	G..
1			Tapio Vailahti				B	27	410,00	M	
			Mia Petra				B	7	1800,00	F	

Jos 50-luokkaa ei järjestetä, siirtäkää lähimpään sopivaan, myös yleisiin jos ikaluokkia ei tule.



3.3.2. **Siirrä paritta jääneet** avoimena ilmoittautuneet "Reserve"-listalle, merkitse järjestys pisteiden mukaan, jos listalla on useampia pelaajia. Valitse siirrettävä pelaaja/pari ja avaa valikko hiiren kakkospainikkeella. Valitse "Move To" ja sen jälkeen "Reserve" ja siirto tapahtuu.



3.3.3. Siirrä kokonaan toteutumattomissa luokissa vielä olevat pelaajat "Exclude"-listalle, kuten äsken pariton pelaaja "Reserveen". Näin menetellen pelaajaluettelossa näkyy luokittain tilanne, jossa pelaajat ovat oikeissa ryhmissä: "Main Draw", "Reserve" tai "Exclude" ja he tietävät tilanteensa pelaajaluettelon julkaisuuhetkellä. Näitä ei kannata pitää "huutokauppalistoina", koska muutoksia voi tehdä vasta arvonnin jälkeen mahdollisten poisjääntien seurauksena.

3.3.4. Julkaise pelaajaluettelo, kun edellä mainitut asiat on tehty kaikissa luokissa ja **ylituomari on sen tarkastanut ja hyväksynyt**.

3.3.5. Ylläpidä "Regulations" vaikkapa tiedolla, mitä luokkia on yhdistetty ja mitkä eivät toteudu, lisää pelaajaluettelon julkaisuajankohta ja suorita "Publish"-toiminto "Internet" -ylävalikosta.

Julkaistessasi pelaajaluetteloä, lisää ruksit, jos niitä ei jo ole, ainakin kohtiin:

Show Referee,

Show Club ja jo valmiiksi kohtaan

Auto Upload Results, jolla kilpailun aikana

tallennettavat tulokset siirtyvät

automaattisesti TSW:een. Muista kuitenkin

aika ajoin tehdä myös tämä Publish -toiminto.

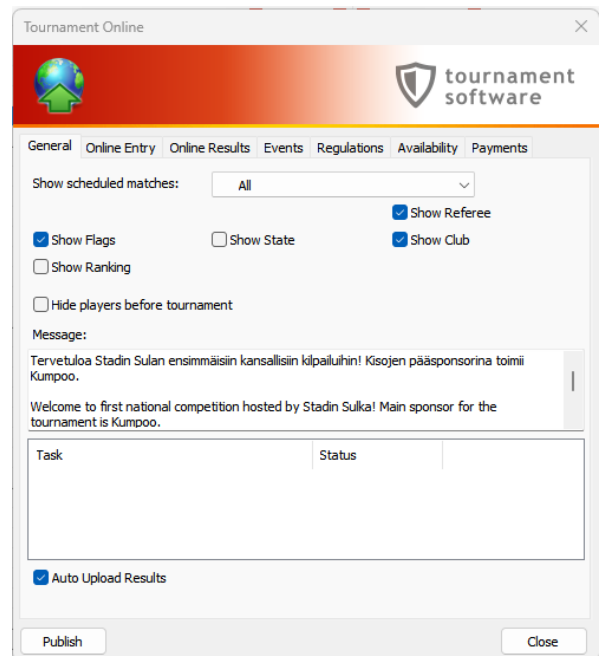
Tässä vaiheessa **ota ruksi pois** kohdasta

Hide players before tournament

Paina vielä Publish -painiketta ja tekemäsi

muutokset ja toimet tallentuvat TSW:een ja

pelaajaluettelo on julkaistu.



4. Ohjelma – kaaviot, sijoittaminen, arvonta ja aikataulu

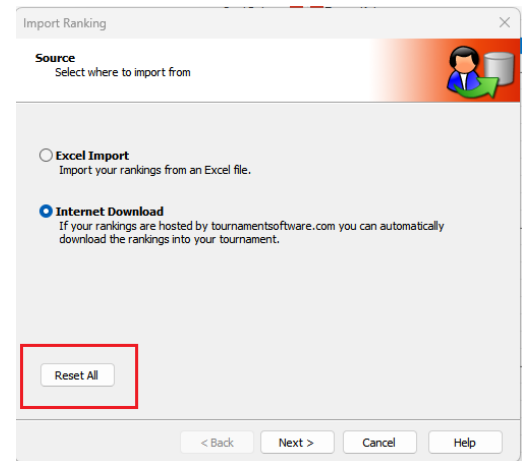
Tästä aiheesta kaavioiden luonti ja sijoittaminen on kuvattu erikseen dokumentin lopussa tavalla, joka ei sovi kaikkiin suomalaisiin kilpailuihin. Sitä voi kuitenkin esimerkiksi kansallisissa kilpailuissa käyttää, kun tekee asutukset oletuksesta (BWF sääntö) poikkeaviksi meidän ja meidän kilpailusääntömme mukaisiksi. Tällöin on oltava käytössä ja ladattuna arvonta-ajan pisteet sijoittamisen onnistumiseksi.

4.1. Jos viimeisen ilmoittautumispäivän ja arvonnän

päivämäärän **välillä on julkaistu** (aina keskiviikkoisin aamupäivällä) uusi ranking, LATAA uusin pistelista, jonka perusteella sijoittaminen tehdään ennen kuin teet sijoittamisen ("Seeding").

Uusien pisteiden lataamiseen on tullut uusi ominaisuus joulukuussa 2023, jolla vanhat pisteet **kannattaa resetoita** (nollata) ennen tuoreen listan lataamista.

Paina Reset All -painiketta ja vastaa avautuvaan varmistuskysymykseen Yes. Tämä tyhjentää aiemmat pisteet ja voit ladata uudestaan oikean päivän pisteet sijoittamista varten.



4.2. Sijoittamisen yleinen sääntö on kilpailusäännössä 21. Mestaruuskilpailuiden sijoittamisesta on erikseen määrätty kunkin kilpailun kohdalla. **BTP:n mikään automaatti ei vastaa oletusasetuksilla Suomen kilpailusääntöä sijoittamisessa.**

Sillä ei ole juurikaan merkitystä kumman tekee ensin, sijoittamisen vai kaaviot. Tässä tehdään ensin kaaviot kuhunkin luokkaan.

4.3. Otteluohjelman olennainen osa ovat **kaaviot**. Käytettävät kaaviomallit (CUP tai POOL) on ohjattu mestaruuskilpailujen osalta kilpailusäännössä, Eliitti -kilpailuiden osalta eliittisarjan säännöissä ja sekä Juniori- että Seniori-Eliittien osalta kyseisissä säännöissä.

4.3.1. Kansallisissa kilpailuissa kaaviomallit ovat pitkälti kilpailujärjestäjän päätettävissä.

4.4. Kaaviot luodaan BTP:n Roster-valikon Draws -välilehdellä, jossa on erilaisia vaihtoehtoja luokan koon huomioivia vaihtoehtoja. **Mikään BTP:n automaatti ei toimi oletusasetuksilla.**

Kaavioiden luonti aloitetaan valitsemalla luokka, johon kaavio tehdään ja BTP:n ylävalikon alla olevasta kuvakerivistä valitaan vihreällä nuolella koristeltu kaavion kuva "Add Draw", josta aukeaa näkymä "Draw Wizard", joka on hyvin havainnollinen ja näyttää miltä valittu kaaviotyyppi näyttää. Pääsääntöisesti käytetään jotain kolmesta ensimmäisestä vaihtoehdosta.



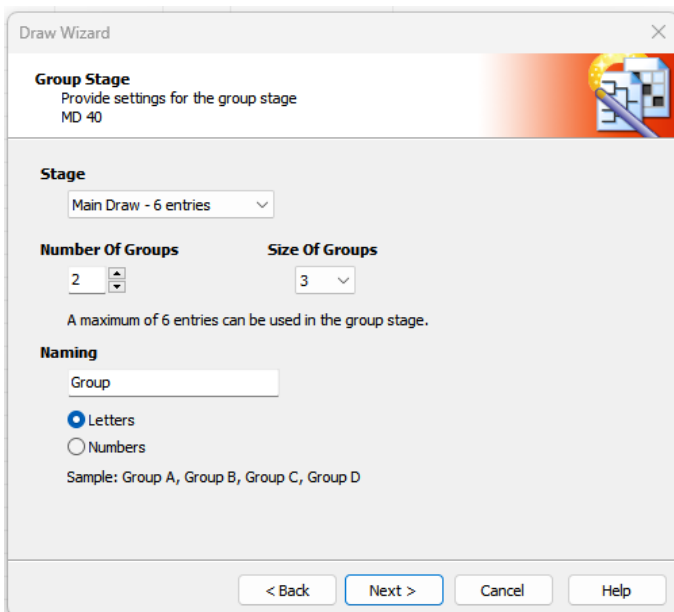
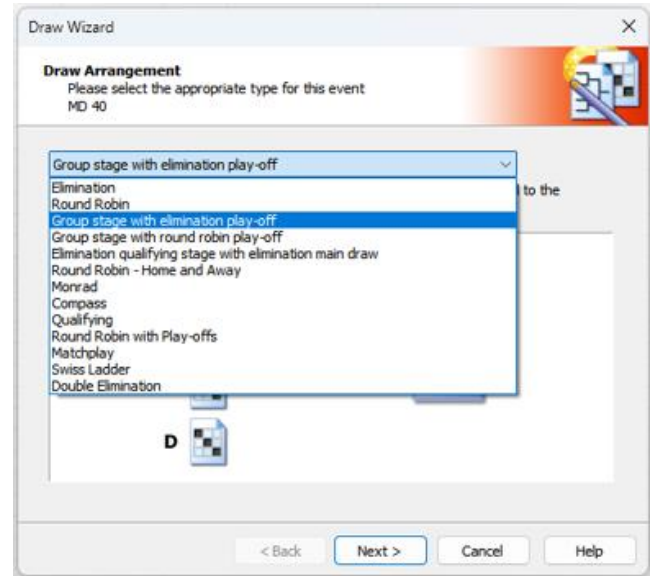
- 4.4.1. *Elimination* = perus CUP-kaavio,
Round Robin = yksi poolikaavio
Group Stage with elimination play-off =
alkupoolit ja CUP-jatkokaaviot käytetyimmät ja
rankinglaskennan ymmärtämät vaihtoehdot.

Muitakin voi toki käyttää mutta käytettävissä ei ole tietoa ymmärtääkö rankinglaskenta sijoitukset oikein. Harrastekisoissa voi käyttää vapaasti sellaista kaaviota mikä mukavalta tuntuu.

- 4.4.2. Pooleista jatkopeleihin (CUP) pääsevien pelaajien määrä valitaan kaaviota luotaessa, "Winner only" tai "Nr's 1 and 2" -valinnoilla.

Kilpailu- ja Juniorikilpailusäännöissä on määritelty milloin ja missä kilpailuissa käytetään +2-poolia (poolin 1. ja 2. jatkavat)

Mallikuvissa **MD 40** kuuden pelaajan luokassa pelataan ensin kaksi kolmen parin poolia, joista voittajat jatkavat CUP-muotoiseen "jatkosarjaan".

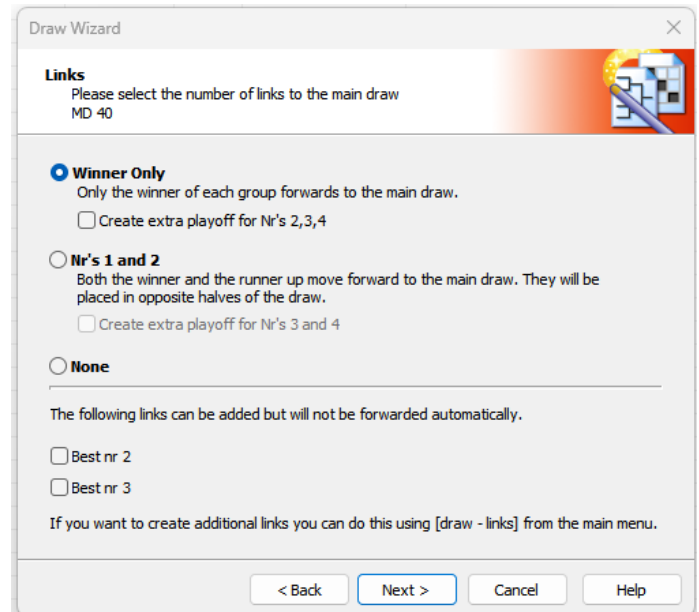
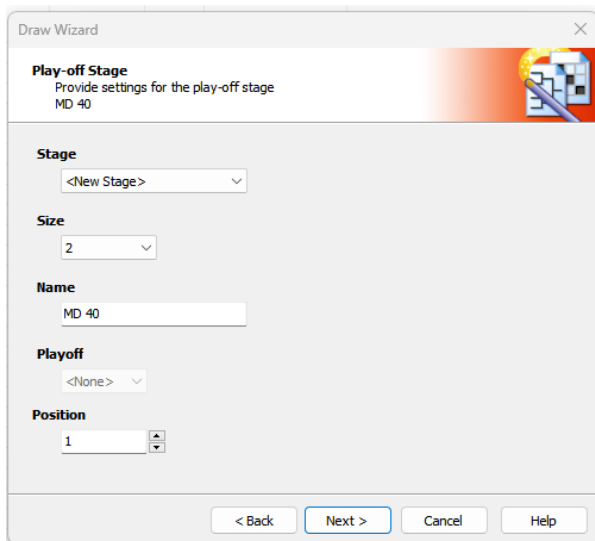


Vasemmassa kuvassa valitaan poolien määrä ja koko, näkyvissä on myös luokan pelaajien/parien määrä ja se kuinka suuren luokan valinnat määrissä sallivat – näiden lukemien on hyvä täsmätä. Oletuksena poolit nimetään "Group"eiksi, tekstin voi muuttaa POOL:ksi ja ne voidaan erottaa joko kirjaimilla (oletus) tai numeroilla toisistaan. "Next" -painikkeella seuraavaan näkymään.

Oikealla olevassa kuvassa valitaan poolista jatkavien pelaajien määrä, tässä "Winner Only".

Juniori-Eliiteissä valitaan "Nr's 1 and 2" ja nuorten junioreiden mestaruuskilpailuiden osalta poolien koko ja jatkajat on määritelty kilpailusäännössä kunkin kilpailun kohdalla.

"Next" -painikkeella seuraavaan näkymään.



Tässä näkyvässä Wizard kertoo CUP-kaavion koon ja nimen oletuksena "Event"iltä. Nimeä voi tarvittaessa ylläpitää mutta tuo alkuperäinen osuus on hyvä säilyttää.

"Playoff" kentässä määritellään pronssiottelu, jos sellainen pelataan. Juniorisäännöt kertovat Juniori-Eliittien ja kilpailusäännöt nuorten junioreiden mestaruuskilpailuiden osalta missä ikäluokissa

pronssiottelut on pelattava. Kansallisissa kilpailuissa järjestäjä voi päättää pronssiottelut. Position seuraavalla sivulla. "Next" -painikkeella eteenpäin.

Junioreiden nuorimpien ikäluokkien edellyttämät pronssiottelut määritellään kaaviota luotaessa Playoff -valinnalla, sijat 3-4

"Position" -alasvetovalikkoon merkitään ykkösestä poikkeava luku silloin, kun luokassa pelataan myös alempi jatkosarja (yleensä juniorikilpailuissa). Numero on ylempässä jatkosarjassa aina 1. Alemmassa jatkosarjassa (kaavio luodaan erikseen) se on se numero, joka kuvaa alemman jatkosarjan voittajan sijoitusta. Esimerkiksi silloin, kun ylempässä jatkosarjassa käytetään kahdeksan pelaajan **kaaviota**, alemman jatkosarjan "Position" = 9. Riippumatta montako pelaajaa ylempässä jatkosarjassa on, kaavion koko on ratkaiseva. Tällä on vaikutus siihen, miltä "Voittajat" -välilehti näyttää kilpailun ja viimeisen julkaisun jälkeen.

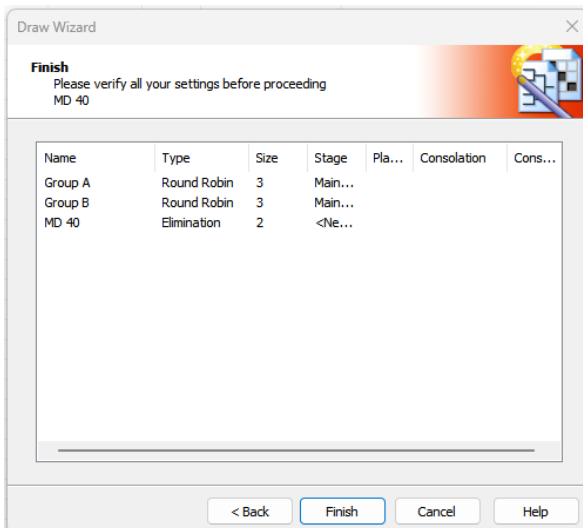
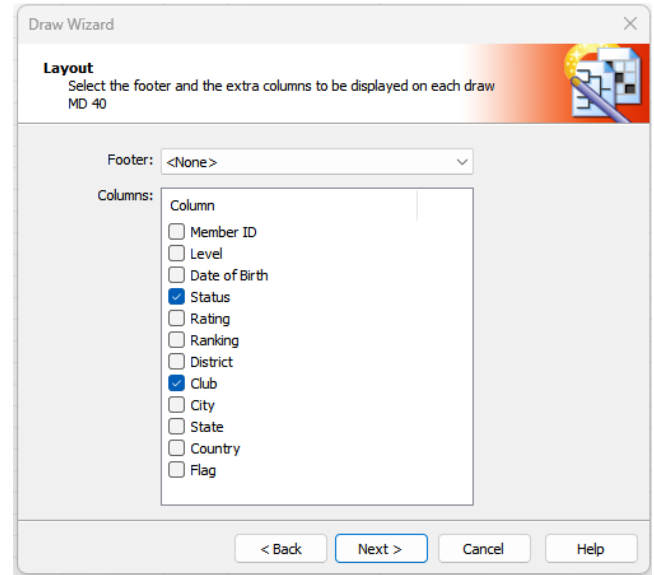
Seuraavassa näkymässä valitaan tiedot, jotka näytetään kaaviossa.

Oletuksena on "Club" (Seura) ja se on hyvä sellaisenaan.

Lisäksi kannattaa valita ainakin "Status" (pelaajan parin tila), joka näyttää oikein merkityn vetäytymisen (WDN) ja parin vaihtumisen nelinpeleissä (SUB).

Voit myös valita "Flag" lisän, se ei ole pakollinen mutta jos kisassa on ulkomaisia pelaajia, se lienee hyvä valita.

"Next" ja matka jatkuu



Kun kaikki valinnat (tässä monimutkaisimmassa mallissa) on tehty, näytetään tässä näkymässä mitä tuli tehtyä ja jos/kun kaikki näyttää siltä mihin pyrittiin, painetaan "Finnish" -painiketta.

Kaavio(t) näkyvät nyt Outlook-valikon sekä "Rosterissa" (Draws -välilehdellä) että "Draws":ssa. Hieman eri näköinä molemmissa mutta ne voi tarkastaa, että ovat sitä mitä oli tarkoitus tehdä.

Samalla luokan Rosterissa olevan ikonin väri muuttui punaisesta oranssiin, joka kertoo, että jotain on tapahtunut.

4.4.3. Jatka näin kaikki luokat niiden koon ja kilpailusäännöissä mahdollisesti olevien määräysten mukaan. Jos kilpailusääntö ei määrää mitään, käytä omaa harkintaa.

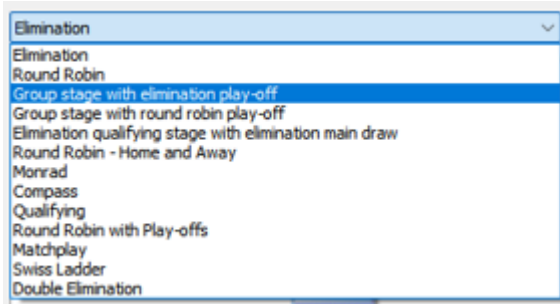
Yleistynyt käytäntö on, että viiden pelaajan/parin tai sitä pienemmät luokat pelataan pooleina ja isommat suoraan CUP-kaavioina. Seuraavilla sivuilla on kuvina vaihtoehtoisia kaaviota.

Ohjeen muut osat jatkuvat sivulla 17.

Mallikuvat lyhyin selityksin – Juniorikilpailu, jossa nuorissa ikäluokissa alemmat jatkokaaviot. (Mallissa on käytetty yhden kilpailun aikuisten luokkaa, tapa tehdä on merkitsevä.)

Aloitetaan valitsemalla Add Draw

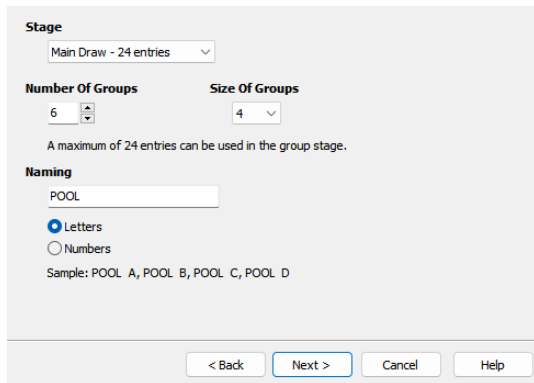
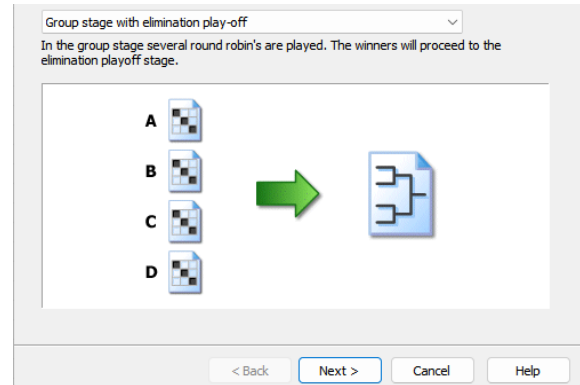




Tehdään 24 pelaajan luokkaan kaavio, jossa on neljän pelaajan pooleja ja ylempi jatkokaavio ja lisätään siihen vielä alempi jatkokaavio. Näin ainakin Juniori-Eliiteissä ja nuorten junioreiden mestaruuskilpailussa (poolien koot ovat säännössä määrättyjä, tarkasta!) tulee säännön mukaan tehdä.

Valitaan "Group stage with elimination play-off"

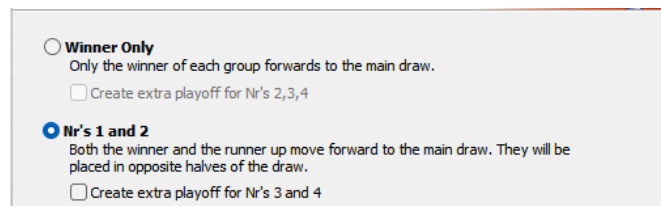
Draw Wizard näyttää mitä ollaan tekemässä. Tässä ei vielä näy alemmaa jatkosarjaa, se tehdään lopuksi erikseen ja sitäkään **ei mikään automaatti** osaa tehdä.
Next



Koska haluamme tehdä neljän pelaajan pooleja, valitaan "Size of Groups" = 4, Wizard kertoi, että sillä voi pelata 32 pelaajan luokan, joten "Numer of Groups" säädettiin määrään 6, jolloin luokan koko voi olla 24. "Naming" kentän Group teksti on tässä muutettu muotoon POOL

Next

Olemme tekemässä juniorikilpailun luokkaa, jossa poolista kaksi parasta jatkaa ylempään jatkokaavioon, valitaan tässä "Nr's 1 and 2".
Next



Stage
Playoff - 0 entries

Size
16

Name
MS U13

Playoff
3-4

Position
1

Määritellään ylempään jatkokaavion parametrit. CUPin kooksi BTP tietää 16, koska kuudesta poolista tulee kustakin kaksi pelaajaa = yhteensä 12.

U13-luokassa pelataan pronssiottelu ja se merkitään tuohon Playoff kenttään mallin mukaisesti valitsemalla alasvetovalikosta. Position 1 tarkoittaa sitä, että kaavion voittaja on myös luokan 1. Next.

Draw Layout näytöllä valitaan mitä tietoa kaaviossa näytetään pelaajasta. Minimi on valita "Club" (Seura) ja "Status" (Tila), joka näyttää muun muassa poisjäännin (WDN) ja nelinpeleissä mahdollisen parin vaihtamisen (SUB), kun ne on oikein kaavioon merkitty.

Next

Footer: <None>

Columns:

- Member ID
- Level
- Date of Birth
- Status
- Rating
- Ranking
- District
- Club
- City
- State
- Country
- Flag

Name	Type	Size	Stage	Playoff	Consolation
POOL A	Round Robin	4	Main Draw		
POOL B	Round Robin	4	Main Draw		
POOL C	Round Robin	4	Main Draw		
POOL D	Round Robin	4	Main Draw		
POOL E	Round Robin	4	Main Draw		
POOL F	Round Robin	4	Main Draw		
MS U13	Elimination	16	Playoff	Top 4	

Tässä näkymässä näytetään mitä on tähän mennessä saatu aikaan ja jos kaikki näyttää muuten hyvältä mutta alempi jatkokaavio puuttuu vielä, kaikki on OK ja jatketaan painamalla "Finnish".

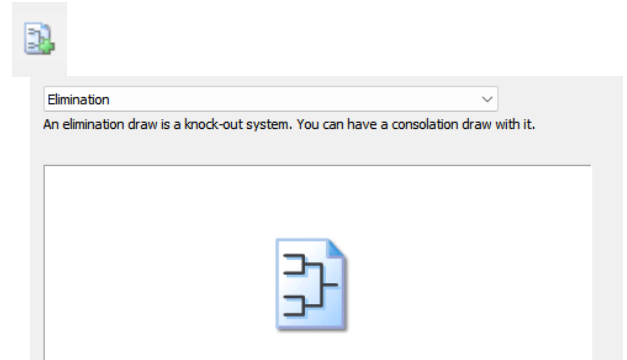
Entries		Draws							
Name	Type	Size	Stage	Playoff	Consolation	Cons.Playoff	Position	Scoring Format	
MS U13	Elimination	16	Playoff	3-4			1	Standard	
POOL A	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	
POOL B	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	
POOL C	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	
POOL D	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	
POOL E	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	
POOL F	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard	

Lähes valmis näkymä Roster-valikon Draws-välilehdellä.

Lisätään vielä U13 alempi jatkokaavio seuraavalla sivulla.

Pysytään edelleen samassa "Eventissä" ja luodaan uusi kaavio. Tässä tapauksessa se on helppo, koska poolien 3-4 sijoilla olevia on saman verran kuin 1-2 sijoilla, jotka jatkavat äsken tehtyyn ylempään jatkokaavioon.

Valitse ylävalikosta jo tuttu "Add Draw" ikoni ja saat tutun näkymän, jossa voit kertoa nyt haluavasi lisätä CUP-kaavion = Elimination.



Stage
Playoff - 0 entries

Size
16

Name
MS U13 - 17-32

Playoff
3-4

Position
17

Tässä alemman jatkokaavion parametreissa täytyy muokata:
Size – kaavion koko = 16 (2*6 pelaajaa). *Oletuksena 32, korjaa*
Name – kaavion nimi = 17-32 tai sijat 17-32, koska ylempään jatkokaavioon oli myös 16 ja tämän kaavioon voittaja on kilpailun sijalla 17/32.

Playoff – pronssiottelu, säännön mukainen valinta tähän kilpailun mukaan.

Position – kaavioon voittajan sijoitus. Vaikuttaa TSW "Voittajat" -välilehden näkymään, kun kisa on valmis ja viimeinen julkaisu tehty. Next.

Tämä kaavio on vain kilpailun aikana käytössä. Rankinglaskenta käyttää alemman jatkosarjan osalta poolisijoituksia, jotka ovat käytännössä: kaikki poolin kolmoset ovat sijalla 17/32 ja poolien neloset sijalla 33/64 ja saavat pisteet sen mukaan, ei alajatkosarjan CUP-sijoitusten mukaan. Merkintä tosin tuottaa alempaan jatkokaavioon pronssiotteluun hassun 19-20 merkinnän. Position 1 merkinnällä pronssiottelu on 3-4. Ennen viimeistä julkaisua merkintä on muistettava muuttaa 17:ksi.

Seuraavaksi Wizard kysyy pelataanko jotain lohdutuspelejä kaavioon alkupuolella hävinneiden kesken.

None
Do not play a consolation.

First Round
Players losing in the first round of the main draw will go to the consolation. Players with a bye may play just one match.

Tässä tapauksessa ei, joten oletuksena oleva "None" vaihtoehto on hyvä. Next

Seuraavassa näkymässä kysytään taas mitä tietoja kaaviossa näytetään. Sama minimi kuin aiemmin "Club" ja "Status". Next.

Name	Type	Size	Stage	Playoff	Consolation
MS U13 - 17-32	Elimination	16	Playoff	Top 4	

Nyt alempi jatkokaavio on valmis ja voidaan painella "Finnish" ja valmistaudutaan linkittämään pelaajat pooleista alempaan jatkokaavioon hyödyntämällä automaattisesti luotua ylempää jatkokaaviota. Ylempään jatkokaavioon tässä vaiheessa tulostaa aputyökaluksi.

Name	Type	Size	Stage	Playoff	Consolation	Cons.Playoff	Position	Scoring Format
MS U13	Elimination	16	Playoff	3-4			1	Standard
MS U13 - 17-32	Elimination	16	Playoff	3-4			17	Standard
POOL A	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard
POOL B	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard
POOL C	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard
POOL D	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard
POOL E	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard
POOL F	Round Robin	4	Main Draw				1	Standard

Olemme saaneet nyt kaikki tarvittavat kaaviot luotua ja tilaa on 24 pelaajalle pooleissa ja kahdessa jatkokaaviossa.

St.	Club	Round 1	Quarterfinals	Semi
1		POOL A #1		
2		Bye 1		
3		POOL F #2		
4		POOL C #2		
5		POOL D #1		
6		Bye 3		
7		POOL E #1		
8		POOL B #2		

St.	Club	Round 1	Quarterfinals	Semi
1		Bye 16		
2		Bye 1		
3		Bye 10		
4		Bye 5		
5		Bye 13		
6		Bye 3		
7		Bye 12		
8		Bye 7		

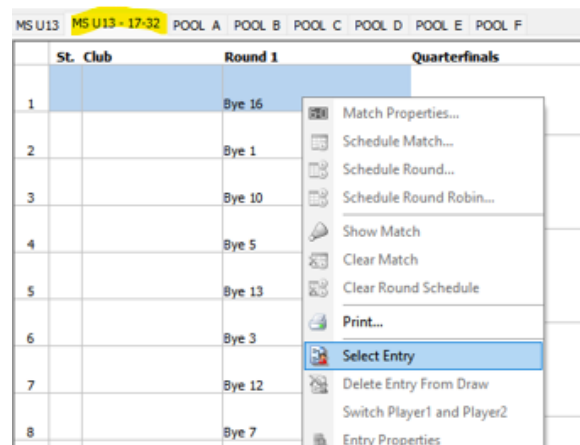
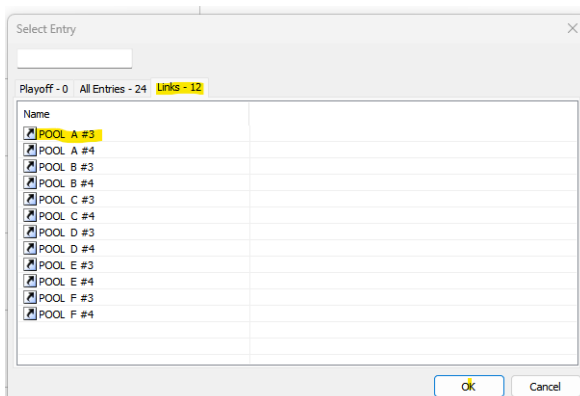
Ylemmässä jatkokaaviossa (vasemmalla) on automaattisesti (BWF-sääntö) linkitetty pooleista tulevien pelaajien paikat, alemmassa jatkokaaviossa (oikealla) niitä ei ole. Siispä korjataan tilanne ja lisätään poolien kolmosille ja nelosille paikat kaavioon. Käytä tässä apuna tulostamaasi ylempää jatkokaaviota linkittämällä vastaaviin paikkoihin A #1 = A #3, F #2 = F #4 jne. niin, että valitset alla olevan mukaan aina saman poolin #1 kohdalle #3:n ja #2 kohdalle #4:n.

Käsitellään kaaviota MS U13 – 17-32

Aloita kaavion Bye 16 merkinnästä. Bye merkinnät täytetään AINA suurimmasta alkaen ja pienimmät "Byet" jäävät kaavion silloin, kun se ei tule täyteen, kuten tässä. Pitäisi jäädä neljä "Bye" -paikkaa, paikat 1-4.

Valitse kaavion rivi 1, jossa on Bye 16 merkintä.

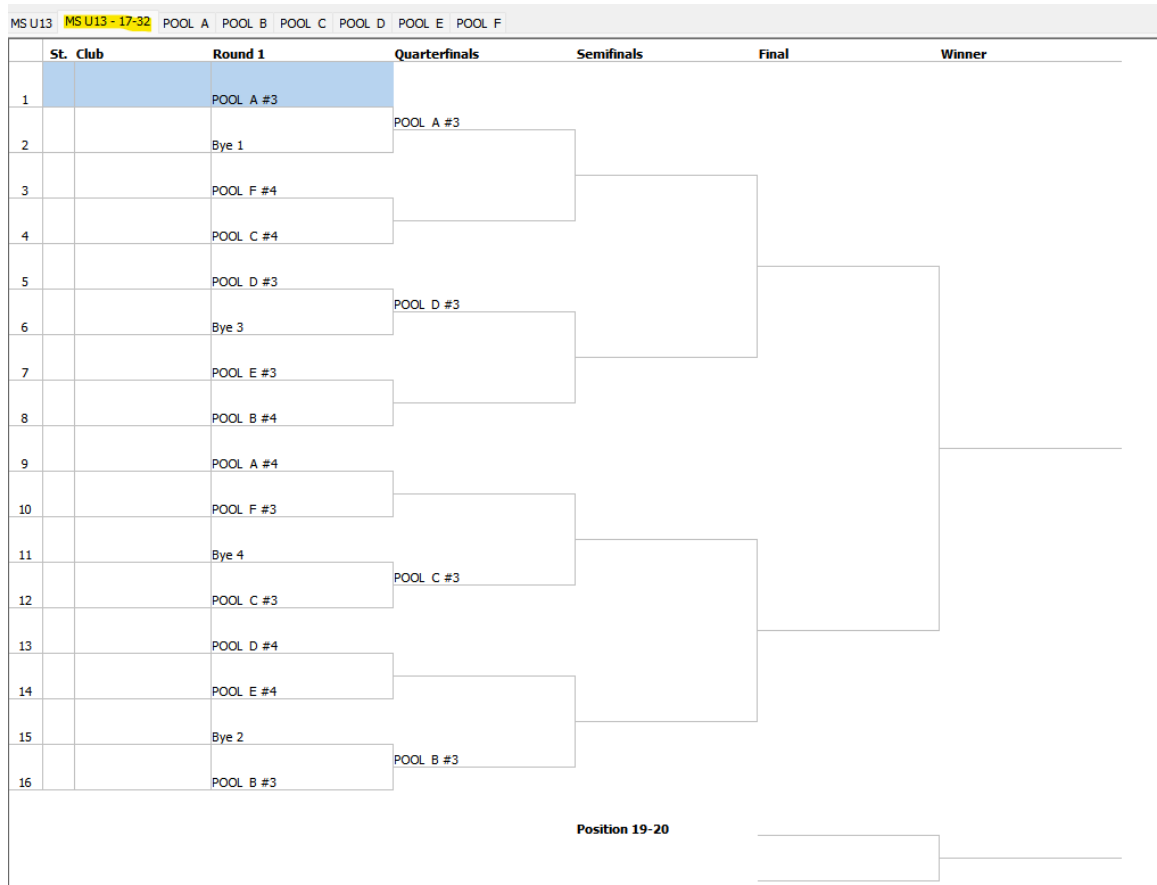
Avaa hiiren kakkospainikkeella valikko ja valitse sieltä toiminto "Select Entry".



Avautuvasta näkymästä valitse välilehti "Links" ja sieltä A #3 (vastaa ylempään jatkokaavioon linkkiä A #1). **OK**

Käsittele kaikki 12 pelipaikkaa samoin noudattamalla ylemmän jatkokaavion järjestystä, jotta samassa poolissa pelanneet pelaaja kohtaavat mahdollisimman myöhäisessä vaiheessa uudestaan, jos kohtaavat. JOS Bye numeroista jäi jotain nelosta isompaa kaavioon, on tapahtunut virhe, joka kilpailusäännössä 20.1 erityisesti kielletään.

Alemman jatkokaavion (MS U13 – 17-32) pitäisi näyttää lopulta alla olevan mukaiselta ja sitä voi verrata ylempään jatkokaavioon.

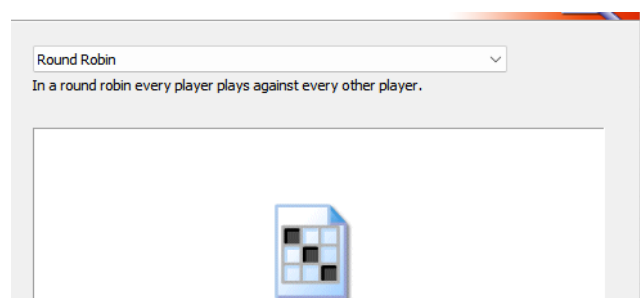


Tuo ”pronssiottelun” merkintä Position 19-20 juontaa alajatkokaavion *Position 17* merkinnästä ja jos se kovasti häiritsee, sen voi korjata 1:ksi, **kunhan muistaa ennen viimeistä julkaisua** muuttaa takaisin 17:ksi, jotta voittajat välilehti päivittyy kisan jälkeen oikein.

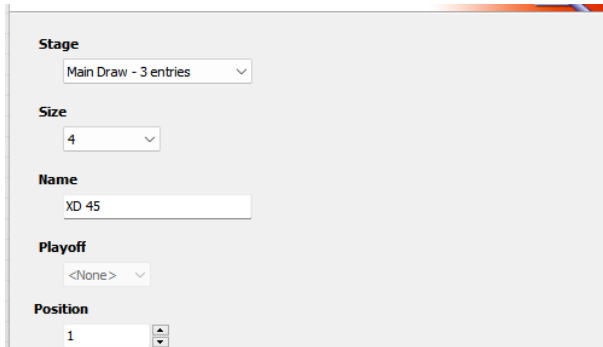
Seuraavaksi muut Draw tyypit lyhyesti

Pelkkä pooli voi olla minkä kokoinen tahansa mutta yleisimmät ovat 3, 4 ja 5 pelaajan poolit, jotka luodaan periaatteessa aivan samoin kuin jo luodut Pooi → CUP pelitavan kaaviot.

Aloitetaan taas ”Add Draw” ikonista työkaluriviltä ja valitaan Round Robin (= pooli meillä)

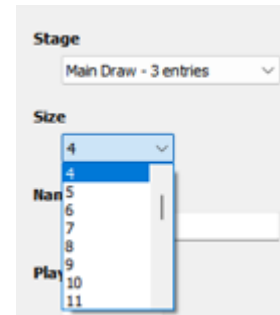


Next.



Tässä on yksi BTP:n kummajainen, se tarjoaa oletuksena poolin kooksi neljä (4) vaikka näyttää, että "Eventissä" on vain kolme "Entries".


"Size" -alasetoalikkokaan ei tarjoa näkyviin tuota kolmesta muuten kuin vierittämällä palkkia ylös.



Vieritä palkkia ylöspäin tai kirjoita numero 3. Isompiin luokkiin valitaan valikosta isompi numero pelaajien/parien määrän mukaan. Kolme pelaajan luokkaa ei ole kilpailusäännön mukaan peluutettava, (paitsi Seniori-SM:ssä) yleensä kyllä sellainen pelataan. Se on myös pienin luokka, josta saa rankingpisteitä. **Next.**

Seuraavassa näkymässä valitaan taas Kaaviossa näkyvät asiat, kuten aiemmin on opastettu ja minimi edelleen "Club" ja "Status" ja haluttaessa "Flag".

Seuraavassa näkymässä BTP näyttää taas mitä olet tekemässä ja jos tarjolla on kolmen pelaajan/parin pooli, paina "Finnish". Nyt "Roster" in Draws -välilehdellä on kolmen pooli.

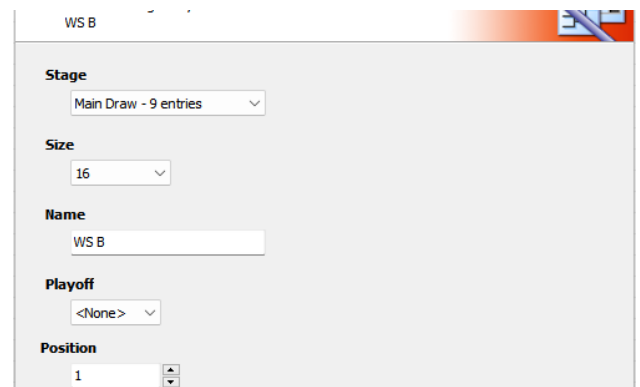
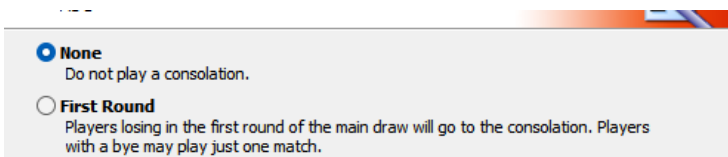
Entries		Draws				
Name	Type	Size	Stage	Playoff	Consolation	
 XD 45	Round Robin	3	Main Draw			

Samaan tapaan syntyvät yksitaiset poolit aina 32 pelaajan/parin hirviöön saakka.

CUP kaavion luominen alkaa myös jo tutusta "Add Draw" -ikonista ja avautuva näkyvä kaaviotyyppin osalta on oletuksena "Elimination" (meillä CUP = häviöllä katsomoon), jonka valinta antaa **Next** -painikkeen jälkeen seuraavan näkymän.

Yhdeksän pelaajan luokassa kaavion koko on 16, koska seuraava pienempi kaavio on yhden vajaa eli vain kahdeksalle (8) pelaajalle/parille.

Tästä voidaan edetä **Next**:llä seuraavaan näkymään, jossa on mahdollista valita lohdutuspelejä, mutta ei rankingkilpailuissa, vaan harrastekisoissa jos niin halutaan. Kaaviomallit selviävät kokeilemalla.

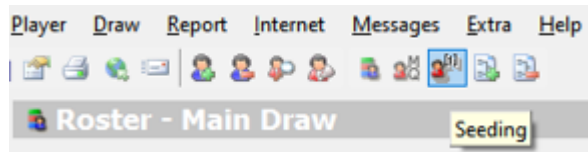
SSuL:n sanktioimissa kilpailuissa käytetään aina oletuksena olevaa "None" -valintaa, kun merkitään, että lohdutuspelejä (Consolation)

ei pelata, CUP-kaaviossa häviö tarkoittaa aina sen luokan päättymistä siihen peliin. Next, Next, Finnish ja kaavio on valmis.

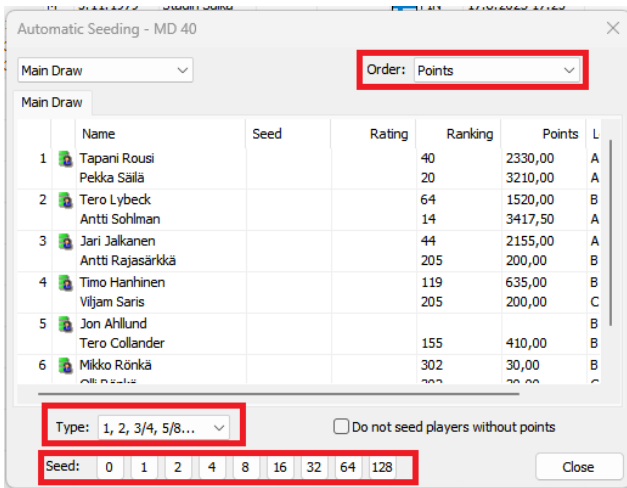
4.5. Tee **sijoittaminen arvontapäivänä** voimassa olevalla pistelistalla kilpailusäännön kohdan 21 mukaisin määrin. Sijoittaminen perustuu **pisteisiin** (autoseed toiminnossa valittavissa muitakin vaihtoehtoja ja Ranking on **virheellisesti** oletuksena). Sijoittamismerkinnät tulee laittaa muodossa 1, 2, ¼, 5/8, 9/16 sijoitettavien määrän mukaan. Joissakin kilpailuissa sijoitettavien määrä saattaa poiketa kilpailusäännön 21 määrästä ja ne on kuvattu kilpailusäännössä **kunkin kilpailutyyppin kohdalla**.

Pääsääntö: 4-7 pelaajaa – sijoitetaan 2, 8-15 pelaajaa - sijoitetaan 4, 16-31 pelaajaa – sijoitetaan 8, yli 32 pelaajaa – sijoitetaan 16,

Sijoittaminen aloitetaan Rosterin työkalurivin ikonista "Seeding".



Valinnalla saadaan näkymä



Merkityt kolme valintaa tehdään:

Order: Aina "Points". Oletuksena tässä virheellisesti "Ranking", joten se täytyy vaihtaa.

Type: Aina valinta 1, 2, ¼, 5/8, 9/16. Näin menetellen pelaajan/parin korvaaminen on helpompaa, kun kilpailusäännön 23 mukaista pelaajan korvaamista toteutetaan. Tässä on oletuksena 1, 2, 3, 4, 5, jne.

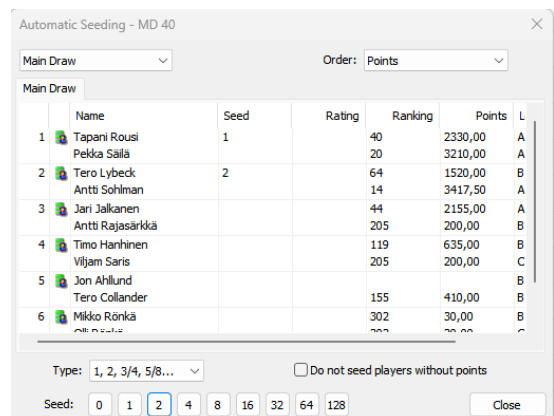
Seed: sijoitettavien pelaajien määrä kilpailusäännön mukaan.

Tässä kuuden parin luokassa sijoitetaan kilpailusäännön mukaan kaksi paria ja oikeat valinnat näkyvät kuvassa.

- 1) Points
- 2) Type
- 3) Seed

Close -painikkella sijoittaminen valmistuu.

Näkymä valmiista sijoittamisesta "Rosterissa" ↓



N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	Points	G..
1			Tapani Rousi Pekka Säilä	1			A	40 20	2330,00 3210,00	M M	
2			Tero Lybeck Antti Sohlman	2			B A	64 14	1520,00 3417,50	M M	
3			Jari Jalkanen Antti Rajasärkkä				A B	44 205	2155,00 200,00	M M	
4			Timo Hanhinen Vijam Saris				B C	119 205	635,00 200,00	M M	
5			Jon Ahlund Tero Collander				B B	155	410,00	M M	
6			Mikko Rönkä Olli Rönkä				B C	302 302	30,00 30,00	M M	

Alla vielä pari isompaa luokka kuvina.

The screenshot shows the 'Entries' tab with a list of 15 players. An 'Automatic Seeding - MS A' dialog box is open, showing a 'Main Draw' table with columns for Name, Seed, Rating, Ranking, Points, and L. The 'Order' is set to 'Points'. The 'Type' is set to '1, 2, 3/4, 5/8...'. The 'Seed' field is set to 4.

Name	Seed	Rating	Ranking	Points	L
1 Jaakko Mäenpää	1	2	2	6650,00	A
2 Anton Ketola	2	4	4	6020,00	A
3 Binh Nguyenvan	3/4	5	5	5755,00	A
4 Heikki Väisänen	3/4	20	20	3100,00	A
5 Ville Suur-Uski		24	24	2840,00	A
6 Vili Tantt		33	33	2240,00	A
7 Sauli Sundell		40	40	1980,00	A
8 Alex Gras		3	3	1955,00	B
9 Juho Koivisto		51	51	1670,00	A
10 Perttu Räisänen		66	66	1425,00	A
11 Olli Saksa		71	71	1347,50	A

Mallikuvasta saattaa nähdä sen, että "Rosterin Entries" näyttää pelaajan rankingin omasta tasoluokasta ja siksi "Order" valinta tulee olla "Points" virheiden välttämiseksi.

The screenshot shows the 'Entries' tab with a list of 24 players. An 'Automatic Seeding - MS B' dialog box is open, showing a 'Main Draw' table with columns for Name, Seed, Rating, Ranking, Points, and L. The 'Order' is set to 'Points'. The 'Type' is set to '1, 2, 3/4, 5/8...'. The 'Seed' field is set to 8.

Name	Seed	Rating	Ranking	Points	L
1 Mikko Malmberg	1	5	5	1430,00	B
2 Jussi Hyvärinen	2	21	21	897,50	B
3 Teemu Vanhanen	3/4	24	24	862,50	B
4 Jarmo Suni	3/4	27	27	812,50	B
5 Jesse Jääskeläinen	5/8	28	28	810,00	B
6 Samuli Kyytsönen	5/8	34	34	750,00	B
7 Tomi Kataja	5/8	36	36	722,50	B
8 Isak Melleri	5/8	49	49	627,50	B
9 Jukka Miininen		52	52	602,50	B
10 Matias Siirilä		53	53	600,00	B
11 Liam Lian		58	58	597,50	B
12 Otso Naatti		60	60	585,00	M
13 Ville Sillanpää		70	70	507,50	M
14 Juha Ojala		91	91	407,50	M
15 Trung Anh Hoang		94	94	400,00	M
16 Toni Hakala		96	96	392,50	M
17 Onni Kari		103	103	375,00	M
18 Ari Kujala		110	110	340,00	M
19 Pauli Räsänen		120	120	317,50	M
20 Danial Isid		126	126	305,00	M
21 Felix Suominen		3	3	295,00	M
22 Sebastian Klava		7	7	287,50	M
23 Sami Siniko		94	94	135,00	M
24 Markku Lehtinen		210	210	30,00	M

Kuvassa on 24 pelaajan luokan sijoittaminen, josta voisi oivaltaa tuon "Typen", joka on Kilpailusäännön 23.1.4 sijoittamisryhmien mukainen ja pelaajan tai parin korvaamiseen säännön mukaan on useampi kuin yksi paikka.

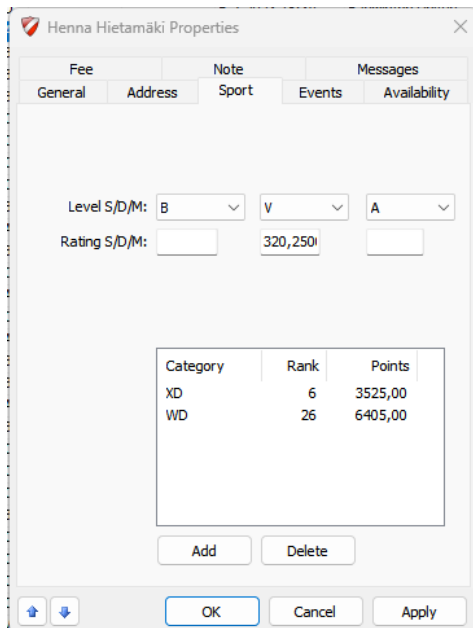
Perusteet ovat samat kaikissa luokissa ja pelimuodoissa, joten yksi erikoisuus vielä tähän. Naisen pelatessa säännön 7.5 mukaisesti (ilmoittautunut myös omaan luokkaansa samassa pelimuodossa) hänen pisteensä lasketaan kilpailusäännön 21.8. mukaan eli pelimuodon pisteet jaetaan 20:lla.

The screenshot shows the 'Entries' tab with a list of players. A tooltip is visible over Henna Hietamäki, showing 'WD V ()' and 'MD B ()'. The player's rating is 320,2...

Ainoa mahdollinen muistia tukeva tapa merkitä naisen pisteet, on laittaa ne pelaajan tietoihin pelimuodon "Rating" -kenttään.

Näin pisteet näkyvät "Entries" listauksessa mutta sen verran pitää nähdä vaivaa, että parin pisteet on laskettava käsin ja verrattava automaattisesti sijoitettaviin myös manuaalisesti.

Seuraavalla sivulla kuvitusta toimista



Naisen ilmoittautuessa miesten luokkaan sijoittamista voi helpottaa merkitsemällä hänen kyseisen pelimuodon pisteensä pelaaja tietoihin valitsemalla pelaaja "Players"-valikon listauksesta ja avaamalla hiiren kaksoisnapsautuksella "Propeties – Sport" välilehden. Tässä on kyseessä nelinpeli, joten WD pisteet 6405 jaetaan 20:lla ja merkitsemällä tulos 320,25 "Rating" -kenttään nelipelin kohdalle, jolloin säännön mukainen pistemäärä **näky** sijoituksia tehtäessä. Pisteitä ei kuitenkaan tuosta kentästä voi sijoittamisessa automaattisesti hyödyntää. Sijoittamisessa (ja sen tarkastuksessa) täytyy tehdä tässä hieman päässä laskentaa.

Tässä miesten nelinpelissä pelaavan naisen pisteet ovat "Rating" sarakkeessa ja parin yhteispisteet ovat 1155,25. Listauksessa sijalla 5. olevalla parilla on yhteensä 1139 pistettä ja 4. olevalla parilla 1237,5, joten tarkastelemamme parin paikka sijoittamisessa on sijoitusryhmässä 5/8. Luokassahan on 21 paria, joten sijoitettavien määrä on 8.

Seuraavaksi katsomme, miten tuo paikka 5/8 toteutetaan, kun heidän paikkansa tässä on 10.

- 1) Tehdään aiempien ohjeiden mukaan sijoittaminen normaalisti
- 2) Otetaan viimeisen 5/8 automaattisesti sijoitetun parin sijoitus pois
- 3) Lisätään käsittelemällemme mies/naisparille sijoitus 5/8

N	E.	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	P...	G..
1			Mikko Malmberg Juha Marttinen				B		4	1310,00	M
2			Juho Jäppinen Jukka Korkeakunnas				B		11	1057,50	M
3			Tero Lybeck Teemu Vanhanen				B		55	792,50	M
4			Tomi Kataja Juho Koivisto				B		63	715,00	M
5			Jesse Jääskeläinen Juha Ojala				B		131	452,50	M
6			Xiao Ma Petri Vapola				B		126	465,00	M
7			Jon Ahlund Ari Kujala				B		82	615,00	M
8			Eero Kallioranta Matti Kallioranta				B		111	495,00	M
9			Timo Hanhinen Viljam Saris				B		77	632,50	M
10			Henna Hietämäki Danial Isid				V	320,2500			F
11			Cesar Cotting Edwin Peng				B		120	475,00	M
12			Mohammad Emran Pekka Salmi				C		33	235,00	M
13			Yu Gong Tan Nguyen				B		112	490,00	M
14			Mikko Rönkä Olli Rönkä				C		296	155,00	M
15			Tero Matilainen Kari Santonen				B		115	487,50	M
16			Liam Lian Isak Melleri				C		95	150,00	M
17			Harri Ikola Jani Söderlund				B		81	175,00	M
18			Tero Collander Matti Uronen				C		176	312,50	M
19			Sebastian Klava Matias Siirilä				B		175	312,50	M
20			David Li Otso Naatti				C		116	120,00	M
21			Markus Saukkonen Tommi Saukkonen				B		476	35,00	M
							C		172	320,00	M
							C		83	170,00	M
							C		83	170,00	M
							C				M
							B		174	315,00	M
							C		154	90,00	M
							C		154	90,00	M

Tämä tapahtuu tuolla samalla "Roster Main Draw" välilehdellä missä sijoittaminen muutenkin tehdään. Pari kuvaa seuraavalla sivulla.

Tässä on tehty normaali sijoittaminen BTP:n laskemien pisteiden perusteella.

Tavoite on nyt poistaa sijoitus tässä vähintään pisteitä omaavilta 5/8 parilta ja lisätä se mies/naisparille.

Valitaan ensin 8. pari ja avataan parin "Properties" kaksoisnapautuksella

Avautuvasta näkymästä avataan vielä näkymän keskellä olevasta "Stage" ikkunasta "Main Draw" uusi näkymä.

Main Draw												
Entries		Draws										
N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	P...	G...	
1			Mikko Malmberg Juha Marttinen	1			B		4 149	1310,00 390,00	M	
2			Juho Jäppinen Jukka Korkeakunnas	2			B		11 96	1057,50 545,00	M	
3			Tero Lybeck Teemu Vanhanen	3/4			B		55 70	792,50 660,00	M	
4			Tomi Kataja Juho Koivisto	3/4			B		63 105	715,00 522,50	M	
5			Jesse Jääskeläinen Juha Ojala	5/8			B		131 65	452,50 687,50	M	
6			Xiao Ma Petri Vapola	5/8			B		126 75	465,00 640,00	M	
7			Jon Ahlund Ari Kujala	5/8			B		82 133	615,00 450,00	M	
8			Eero Kallioranta Matti Kallioranta	5/8			B		111 121	495,00 475,00	M	
9			Timo Hanhinen Viljam Saris				B		77 24	632,50 250,00	M	
10			Henna Hietamäki Danial Isid				V B	320,2500			F M	

Tässä näkymässä on parin sijoitus kahdessa solussa.

Tyhjennetään solut, joissa on merkinnät 5 ja 8.

Painetaan OK ja sijoitusmerkintä on poistunut. Paina vielä OK ja pääset aloitusnäkömään.

Seuraavaksi tehdään sijoitusmerkintä parille, joka on nyt paikalla 10.

Tuplaklikkaa paria
Tuplaklikkaa "Main Draw"
Lisää "Seed" soluihin 5 ja 8

Paina OK ja vielä OK.

Toimien lopputulos lajiteltuna "Seed" -sarakkeen mukaan.

Tässä pitäisi olla sijoittamisen päätoiminnot nyt kuvattuna.

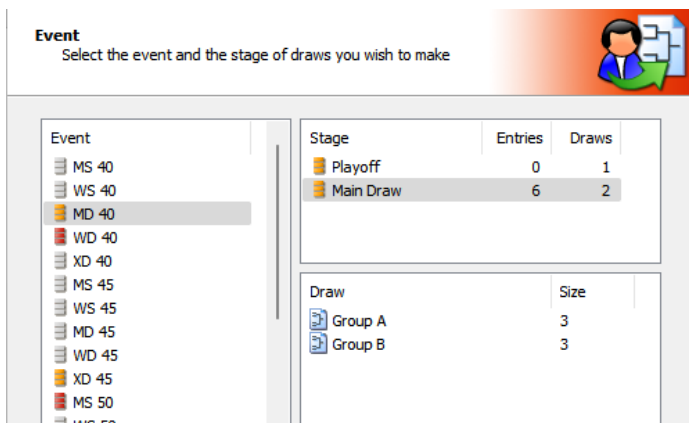
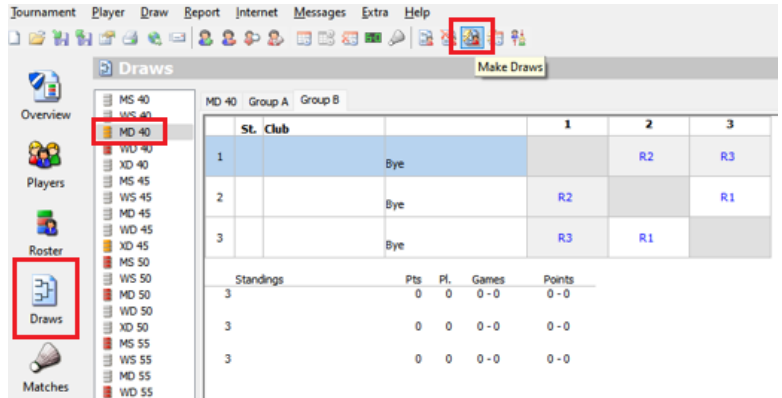
Seuraavaksi arvontaan...

Main Draw												
Entries		Draws										
N	E	N	Name	Seed	Status	Order	L...	Rating	Ra...	Points	G...	
1			Mikko Malmberg Juha Marttinen	1			B		4 149	1310,00 390,00	M	
2			Juho Jäppinen Jukka Korkeakunnas	2			B		11 96	1057,50 545,00	M	
3			Tero Lybeck Teemu Vanhanen	3/4			B		55 70	792,50 660,00	M	
4			Tomi Kataja Juho Koivisto	3/4			B		63 105	715,00 522,50	M	
5			Henna Hietamäki Danial Isid	5/8			V B	320,2500		47 835,00	F M	
6			Jesse Jääskeläinen Juha Ojala	5/8			B		131 65	452,50 687,50	M	
7			Xiao Ma Petri Vapola	5/8			B		126 75	465,00 640,00	M	
8			Jon Ahlund Ari Kujala	5/8			B		82 133	615,00 450,00	M	

4.6. Kun jokaisen yli neljän pelaajan luokan sijoittaminen on tehty voit tehdä arvonnän.

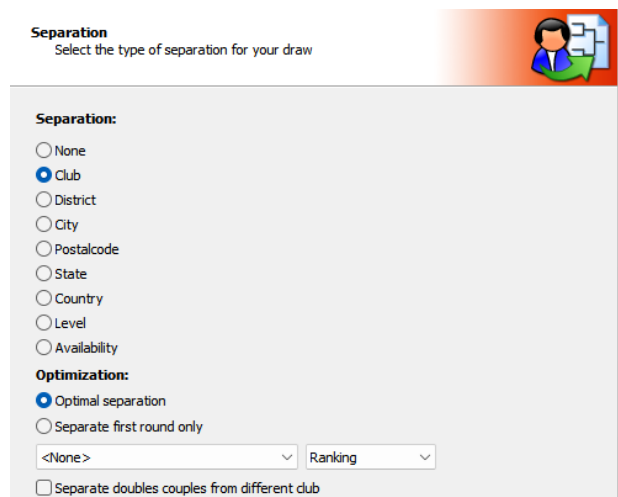
4.6.1. Arvonta tehdään luokittain kilpailusäännön mukaan seurasidonnaisesti. Vaihtoehtoina ovat vain ensimmäisen kierroksen tai optimaalinen seurasidonnaisuuden huomiointi. Lisäksi kannattaa käyttää sijoittamattomien pelaajien osalta seuran ykkös- ja kakkospelaajien erottelua.

Arvonta aloitetaan BTP Outlook-valikon "Draws"-osiosta valitsemassa luokkaa, jonka arvontaa tehdään ja työkaluriviltä salama ikoni, "Make Draws", jonka jälkeen saadaan alla olevan kaltainen näkymä siitä mitä luokkaa (Event) olla arpomassa.

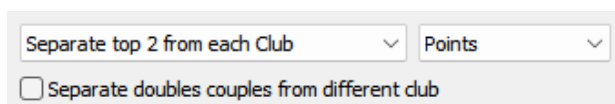


Tässä tehdään MD 40 Eventin arvontaa kahteen pooliin ja taisimme laittaa siihen säännön mukaiset kaksi sijoitettua aiemmin.

Kuvasta puuttuu, mutta paina **Next**, jos olet oikeassa paikassa.



Seuraavassa näkymässä valitaan peruste, jolla pelaaja erotelleen kaavioon. Meillä se on aina seura (Club). SM-kisaa lukuun ottamatta voidaan käyttää vaihtoehtoa "Optimal separation", jolloin BTP tekee parhaansa finaaliin saakka. Tässä näkyy vielä muutama kohta oletusarvoilla, mutta korjataan:



Valitaan alaspäinvalikosta ensimmäinen vaihtoehto "Separate to 2 from each Club". Tällä valinnalla

erotetaan sellaisten seurojen pelaajia, jotka eivät ole sijoitettuja. Valitse myös toisesta alaspäinvalikosta oikea vaihtoehto = "Points", koska oletuksena on taas hassusti Ranking. Eri seuroista olevaa nelinpeliparia ei erotella, koska "eivät ole mistään seurasta", jätä siis viimeinen ruutu ilman rastia.

Next.

Valmis arvonta näyttää tältä ja nyt varmistetaan, että erottelu on toiminut:

Sijoitetut ovat eri pooleissa – OK Kokonaisia saman seuran pareja on vain kaksi ja nekin eri seuroista ja eri pooleissa, joten kaikki kunnossa.

(Tuo Re-make Draw on **VAIN VIRHEITÄ VARTEN**, ei tarkoitettu kovin herkästi käyttöön mistään muusta syystä!)

Kun kaikki on säännön mukaan OK – Paina **Finnish**.

Result
Please verify the result. Press finish to accept and save the changes.

Re-make Draw

Line	S...	Team	Separation
Group A			
1	1	Tapari Rousi+Pekka Säilä	BC Hanhensulka/Stadin Sulka(1)
2		Mikko Rönkä+Olli Rönkä	Badminton United(1)
3		Timo Hanhinen+Vijam Saris	Otaniemen Sulkapalokerho(1)
Group B			
1	2	Tero Lybeck+Antti Sohlman	Klaki-Sulka(1)
2		Jari Jalkanen+Antti Rajasärkkä	Puistolan Urheilijat/Savon Sulka(
3		Jon Ahlund+Tero Collander	Otaniemen Sulkapalokerho/Stad

Confirm

You will now save the draw. Are you sure you want to continue?

Yes No

BTP varmistaa vielä, että haluat tallentaa valmistuneen arvonnin. Toki haluan, joten **"YES"**

Lopputulemana on valmiiksi arvottu pooli. Se jää odottamaan aikataulua.

Kokeillaan vielä, miten sujuu isomman CUP-kaavion arpominen.

Sama aloitus, valitse luokka (Event)

niin, että näkymänä on Draws ja paina työkaluvalikon salama ikonia, kuten yllä on opastettu.

MD 40	Group A	Group B	1	2	3
1	HanSu Stadin Sulka	Tapari Rousi [1] Pekka Säilä		R2	R3
2	BadU BadU	Mikko Rönkä Olli Rönkä	R2		R1
3	OSUKO OSUKO	Timo Hanhinen Vijam Saris	R3	R1	

Standings	Pts	Pl.	Games	Points
1 Tapari Rousi Pekka Säilä	0	0	0 - 0	0 - 0
1 Mikko Rönkä Olli Rönkä	0	0	0 - 0	0 - 0
1 Timo Hanhinen Vijam Saris	0	0	0 - 0	0 - 0

Event
Select the event and the stage of draws you wish to make

Event: MS 70, WS 70, MD 70, WD 70, XD 70, MS V, WS V, MD V, WD V, XD V, MS A, WS A, MD A, WD A, XD A, MS B, WS B, MD B, WD B, XD B, MS C

Stage: Main Draw (Entries: 23, Draws: 1)

Draw: MS C (Size: 32)

< Back Next > Cancel Help

Valitaan tähän tilanteeseen malliksi luokka, jossa on 23 pelaajaa. Tässä käytämme kaavioiden luomisesta tuttua 32 pelaajan kaaviota, koska pienempään eivät kaikki pelaajat mahdu.

Next

Kaiken muun Wizard muistaa mutta Top 2 erottelun perusteeksi pitää muuttaa **"Points"**

Oletuksena BTP tarjoaa kiusallisesti aina "Ranking".

Separation
Select the type of separation for your draw

Separation:
 None
 Club
 District
 City
 Postalcode
 State
 Country
 Level
 Availability

Optimization:
 Optimal separation
 Separate first round only
 Separate top 2 from each Club
 Separate doubles couples from different club

MUUTA

Arvonnassa pelaajien sijoittumisesta kaavioon määrää yleisesti kilpailusääntö 21.6. Tuota ei aina pystytä noudattamaan, jos saman seuran pelaajia on luokassa paljon mutta siihen tulee pyrkiä tässä vaiheessa, ei myöhemmin.

Mestaruuskilpailuissa poikkeavat säännöt on kirjattu erikseen kyseisen kilpailun kohdalle.


Viereisen näkymän sarakkeiden leveyttä voi muuttaa tarkastelun helpottamiseksi. Näkymää voi toki myös vierittää kaikkien rivien tarkastelemiseksi.

Sekä **sijoitettujen paikat** että **tyhjät**

paikat (Bye) tulevat BTP:ssa automaattisesti oikein, eikä niitä pidä missään tilanteessa

manuaalisesti muuttaa (manipuloida). Tässäkin vajaassa kaaviossa Byet ovat ykkösesti alkaen kasvavia yhdeksikköön saakka (32-23), jos isompia numeroita esiintyy, kaikki ei ole kohdallaan ja virhe on syytä oikaista uudella arvonnalla ilman virheitä. **Finnish & Yes** ja valmista tuli.

Result
Please verify the result. Press finish to accept and save the changes.



Re-make Draw

Line	S...	Team	Separation
MS C			
1	1	Topias Puhka	Espoon Sulkapallo-Badminton(1)
2		Bye	
3		Joakim Jäntti	Tapion Sulka(1)
4		Bye	
5	5/8	Matti Uronen	Otaniemen Sulkapalokerho(1)
6		Bye	
7		Markku Lehtinen	Espoon Sulkapallo-Badminton
8		David Li	Badminton United
9	3/4	Eero Kallioranta	Helsingfors Badminton Club(1)
10		Bye	
11		Ville Kantola	Lohjan Teho
12		Akshay Kandala	Espoon Sulkapallo-Badminton
13	5/8	Sami Sinkko	Smash-Sulkis(1)
14		Bye	
15		Mingli Ma	Espoon Sulkapallo-Badminton
16		Emil Sana	Badminton United
17		Aaron Koivula	Espoon Sulkapallo-Badminton(2)
18		Mikko Karjalainen	Badminton United

Valmiissa kaavioissa huomataan, että ESB:n pelaajia on huomattavan paljon (7) ja osa heistä sijoitettuja pelaajia. Optimaalisella erottelulla on kuitenkin ollut tavoiteltua vaikutus, ja pelaajat ovat jakautuneet hyvin tasaisesti kaavioon.

Tässä myös huomataan, että pelaajat, joilla on Bye ensimmäisellä kierroksella on automaattisesti siirretty kaaviossa eteenpäin. Tämä on tarvittaessa mahdollista tehdä "Forward Byes"-toiminnolla tilanteissa, joissa se ei ole automaattista, kuten alakaavioissa.

Muiden luokkien kaaviot toteutetaan vastaavalla tavalla sidonnaisuudet huomioiden ja tarkastaen.

St.	Club	Round 1	Round 2	Quarterfinals	Semifinals	Final
1	ESB	Topias Puhka [1]	Topias Puhka [1]			
2		Bye 1				
3	TS	Joakim Jäntti	Joakim Jäntti			
4		Bye 9				
5	OSUKO	M. Uronen [5/8]	M. Uronen [5/8]			
6		Bye 5				
7	ESB	Markku Lehtinen				
8	BadU	David Li				
9	HBC	E. Kallioranta [3/4]	E. Kallioranta [3/4]			
10		Bye 3				
11	LoTe	Ville Kantola				
12	ESB	Akshay Kandala				
13	Smash-Sulkis	Sami Sinkko [5/8]	Sami Sinkko [5/8]			
14		Bye 7				
15	ESB	Mingli Ma				
16	BadU	Emil Sana				
17	ESB	Aaron Koivula				
18	BadU	Mikko Karjalainen				
19		Bye 8				
20	OSUKO	T. Collander [5/8]	T. Collander [5/8]			
21	TS	Oliver Ahlberg				
22	ESB	Akseli Härneheimo				
23		Bye 4				
24	HämSu	J. Mikkonen [3/4]	J. Mikkonen [3/4]			
25	Stadin Sulka	Jussi Kuuppinen				
26	ESB	Seppo Raiski				
27		Bye 6				
28	MärSu	E. Kilpeläinen [5/8]	E. Kilpeläinen [5/8]			
29	HBC	Alexandro Lodeu				
30	ESB	Thanh Van				
31		Bye 2				
32	PuU	Felix Suominen [2]	Felix Suominen [2]			

4.6.2. Kun arvonta on tehty seurasidonnaisuudet huomioiden sitä **ei ole syytä manuaalisesti muuttaa**, koska BTP on asetettu käyttämään BWF-säännön mukaista pelien asettelua ja kaikki "Bye"-pelit asettuvat oikein automaattisesti. Kilpailusääntö 20.1

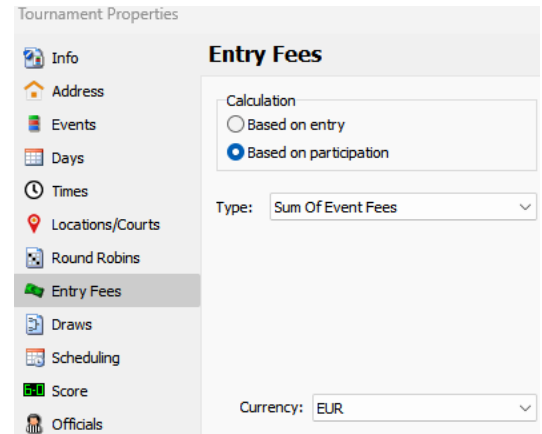
4.7. Kun sijoittaminen ja arvonta on tehty **kaikkien luokkien** osalta ja **ylituomari on sen hyväksynyt voit julkaista sen**. Julkaisu hyvissä ajoin, vaikka ilman aikataulua, palvelee aina pelaajia. Kirjaa julkaisun ajankohta "Regulations" kenttään, jotta se on myöhemmin tarkastettavissa ja pelaajat tietävät ajankohdan.

4.7.1. Arvonnan julkaisu ylituomarin hyväksymisen jälkeen on myös se tilanne, jonka mukaisesti osallistumismaksut **laskutetaan pelaajien seuroilta** (kilpailusääntö 5.8). Tarvittaessa voit pyytää laskutusosoitteet SSuL:n toimistosta (kilpailut@sulkapallo.fi) mutta toivottavaa on, että käytät oman seuran laskutusjärjestelmän osoitteista.

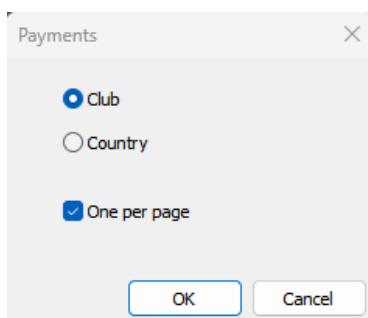
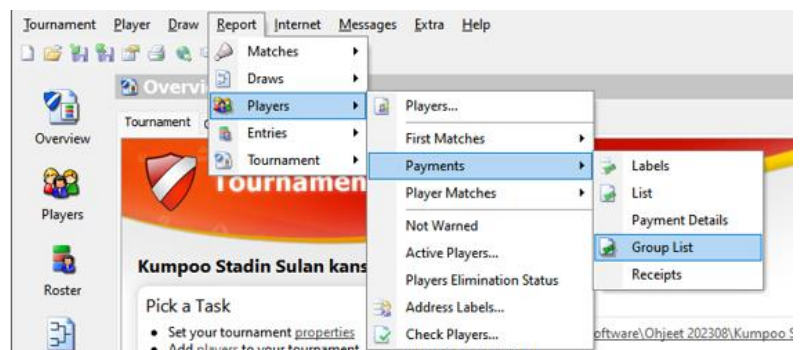
4.7.2. Laskuttamiseen liittyvät pelaajalistat saat tulostettua BTP:sta seuroittaan .pdf-dokumentiksi, josta voit erotella laskuun liitteen jokaiselle seuralle.

Ennen raportin tulostamista varmista, että Tournament Properties "Entry Fees"-välilehdellä on ennen kisan julkaisua asettamasi asetukset voimassa. Täppä pitää tässä vaiheessa olla "Based on participation" pallossa. Netistä löytyy veloitusettomia sovelluksia ja/tau verkkosivustoja, joilla "splittauksen" seuroittain voi tehdä, jos itsellä tai kaverilla ei ole työkalua. **ÄLÄ lähetä** koko pakettia kaikille seuroille "hygieniasyistä".

Yksi "splitteri" on osoitteessa: <https://www.pdf2go.com/>



4.7.3. Kun Entry Fees asetukset on oikeaksi varmistettu, hae BTP:n raportti, joka löytyy ylävalikosta "Report" ja polku on seuraava:



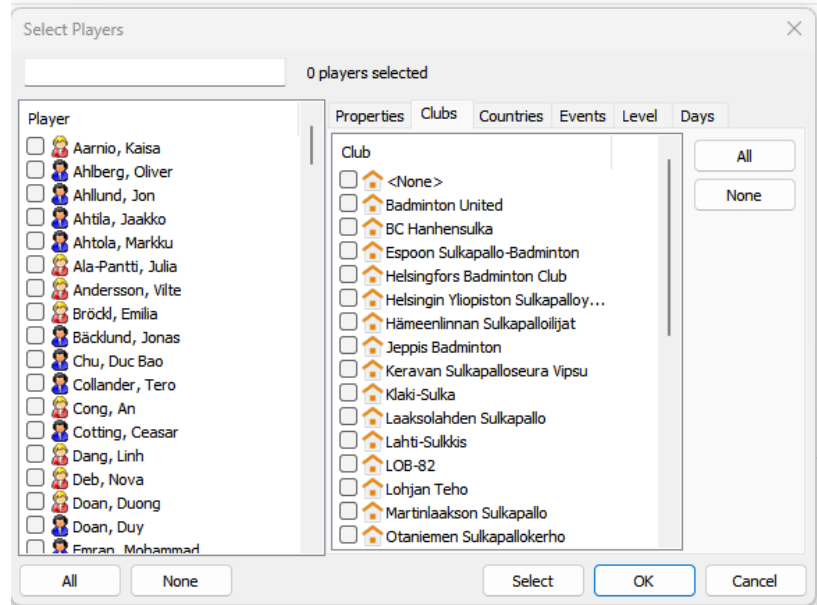
BTP kysyy, miten listat muodostetaan. Oletuksena ovat "Club" ja "One per page" toimivat ja valinnalla saat seuroittain yhden sivun per seura, paitsi jos osallistujia on todella reilusti yhdestä seurasta, jolloin siitä tulee kaksi sivua. Tuskin enempää ja harvoin edes tuota kahta.

OK

Seuraavassa näkymässä valitaan koko listaa tehtäessä suoraan "All"-painikkeella kaikki pelaajat mukaan listaukseen.

Tässä kilpailussa on mukana myös ulkomainen pelaaja, jolle ei ole seuraa merkitty ja siksi "Clubs"-välilehdellä näkyy <None>. "Clubs"-välilehdellä voidaan tarvittaessa hakea vain yhden tai muutamien seurojen listaus.

Valitaan nyt "All" ja OK



Date 02 - 03 syys 2023 City, Country Espoo, FIN Website <https://www.foreverclub.fi/toimipisteet/espoo/mati>

Badminton United							
	Member ID	Events	Items	Total	Discount	Paid	Balance
Ahtola, Markku	7076	MS55 MS60		56,00 €			56,00 €
Doan, Duong	9241	XDB		19,00 €			19,00 €
Hellevaara, Jenni	4986			0,00 €			0,00 €
Helgren, Ilka	4983			0,00 €			0,00 €
Ilola, Harri	8467	MDB		19,00 €			19,00 €
Jussila, Johanna	1447	WD A XDA		38,00 €			38,00 €
Karjalainen, Mikko	9590	MS C		28,00 €			28,00 €

Tässä kisassa saatiin minuutilla valinnoilla 33 sivuinen .pdf dokumentti, joka huomioi osallistuvat pelaajat hinnoiteltuna ja vetäytyneet tai Reserve- ja Exclude -listoilla ovat hinnattomina, kuten kilpailusääntö edellyttää.

4.8. **Aikataulu** tulee säännön mukaan julkaista viimeistään viisi päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää, sen voi, ja se kannattaa, julkaista myös aiemmin. Sallitut julkaisuajankohdat eri kilpailutyypeille on kerrottu kilpailusäännössä, usein kyseisen kilpailutyypin kohdalla.

4.8.1. Huomioi kilpailusääntöjen vaatimukset eri luokkien aikataulutuksessa.

Juniorikilpailusäännöissä on määritelty sallitut aikarajat poolien pelaamiseen ja nuorimpien pelaajien lepoaikoihin. Tasoluokkien lepoaika on ohjattu kilpailusäännössä.

4.9. Aikataulun tekemiseen on monia tapoja ja monia riippuvuuksia kilpailun rajoituksista, pelaajamäärästä ja käytettävästä kenttämäärästä riippuen, joten sitä ei tässä kovin seikkaperäisesti käsitellä.

4.10. Yksi tapa aikataulutuksen tekemiseen, on tehdä suunnitelma luokittain/pelimuodoittain Excelillä tai ruutuvihkoon ja aikatauluttaa kilpailu luokka kerrallaan. Excelin käytöstä on erillinen, Antti Rajasärkän tekemä, malli SSuL:n sivustolla. Ohje in tehty juniorikilpailuun, mutta sama malli sopii myös muihin kilpailuihin.

4.10.1. BTP:ssa on myös automatiikkaa aikataulun tekemiseen, mutta tänä ohjeen kirjoittajalla ei ole siitä kovinkaan hyvää tai kattavaa tietämystä tai edes hyviä kokemuksia, joten se jää ohjeistamatta. Automatiikka ei huomio kovinkaan hyvin luokkien eri kierrosten lähellekään samanaikaista peluuttamista ja "roiskii" pelejä turhan paljon eri aikoihin ja jopa poolin saman kierroksen pelejä eri päiville pyrkiessään optimoimaan yksittäisten pelaajien lepoaikoja. Tämä ei ole paras mahdollinen tapa meidän osallistumisrajoituksillamme, kun joku pelaaja saattaa pelata 3-4 nelinpeliuokkaa ja joku muu yhden kutakin.

4.10.2. Suositon ennen BTP:n aikataulutuksen aloittamista pohtimaan kilpailun kokonaisuutta vaikkapa taulukoimalla ”kenttäsuunnitelmaa”, johon hahmotellaan luokkien pelijärjestys koko kilpailun ajalle. Kohdassa 4.9. mainittu ”Ohje-Excel” on osana **Juniorikilpailut_Ohje_Kilpailujärjestäjälle**-dokumenttia, joka löytyy osoitteesta: <https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/badminton-tournament-planner-ohjeet/>

4.10.3. Varsinainen aikataulutus BTP:n tehdään kaavioiden kautta. Jos sen uskaltaa tehdä ennen arvontaa voidaan pelaajan potentiaaliset päällekkäisten pelien varoitukset kuitata Enterillä ja tarkastella/muuttaa myöhemmin. Jos aikataulun tekee arvonnin jälkeen, saattaa jossain neljännesvälierin, välierien ja loppuotteluiden aikataulutussvaiheessa syntyä ongelmia joidenkin pelaajien oletettujen päällekkäisten pelien kanssa. Ne eivät vain mene samalle ajalle.

4.11. Aikataulu aikojen ja kenttämäärien käsittely on kuvattu erikseen ohjeessa **BTP - Onlinekilpailuhakemuksen hyödyntäminen**, siitä pitkästä versiosta, joka löytyy SSuL:n BTP ohjesivulta <https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/badminton-tournament-planner-ohjeet/>, joten siitä ei tässä sen enempää.

4.12. Aikojen lisääminen kaavioihin tapahtuu suunnittelemasi aikataulupohjan mukaisesti luokka ja kierros kerrallaan. Aloitetaan pool -kaavion aikataulutuksella.

MD	St.	Club		1	2	3
1		Hansu Stadin Sulk	Tapani Rousi [1] Pekka Salla		R2	R3
2		BadU BadU	Mikko Rönkä Olli Rönkä	R2		R1
3		OSUKO OSUKO	Timo Hanhinen Vijam Saris	R3	R1	

Standings	Pts	Pl.	Games	Points
1 Tapani Rousi Pekka Salla	0	0	0 - 0	0 - 0
1 Mikko Rönkä Olli Rönkä	0	0	0 - 0	0 - 0
1 Timo Hanhinen Vijam Saris	0	0	0 - 0	0 - 0

Valitse pooli, jonka aikataulutat ja siitä joku R1 (Round 1) peli ja avaa hiiren kakkospainikkeella alasvetovalikko, josta valitset vaihtoehdon ”Schedule Round”. Aseta se suunnittelemallesi ajalle, tässä 09:00 lauantaille. Tällä menettelyllä molempien poolien R1 pelit ajoittuvat klo 09:00 lauantaille.

Jatketaan muiden kierrosten ajoittamisella suunnitelman mukaan 1h30min valein kaikki kierrokset.

Aikataulutuksen yhteydessä voit vielä säätää muutamia parametrejä, kuten päivän pelien enimmäismäärää, luokan pelien enimmäismäärää per päivä ja kaksinpelien enimmäismäärää.

Kilpailusääntö 20.9 määrittää Valio- ja A-luokan yhden päivän pelimäärää sekä Premier Elite ja Eliitti-kilpailun pelien ajankohtaa.

Tässä voit myös asettaa lepoajan 30 minuuttiin oletuksena olevan 150 sijaan.

Planning MD 40 - Group A - RR2

Available Courts: Location-filter: <All> Court-filter: <All Courts>

Capacity: 490	Used: 4	Total	9:00	9:30	9:40	10:00	10:30	10:40	11:00	11:10	11:30	12:00	12:30	12:40	13:00	13:10	13:30	13:40	14:00	14:10	14:30	15:00	15:10	15:30	16:00	16:10	16:30	16:40	17:00	17:10	17:30
la 2.9.2023	486	8	10	10	10	10	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
su 3.9.2023	0																														

Scheduled: 2 matches.

Team 1	Team 2	Time	Court
Tapani Rousi+Pekka Säälä [1]	Mikko Rönkä+Olli Rönkä	la 2.9.2023 10:30	
Tero Lybeck+Antti Sohlman [2]	Jari Jalkanen+Antti Rajasärkkä	la 2.9.2023 10:30	

Options: Skip matches with bye, Forward byes, Reverse Matches, Auto Assign Courts.

Käsittelyssä oleva MD 40 kahden poolin ja voittajien välisen loppuottelun sisältävän luokan aikataulu näyttää valmiina alla olevan mukaiselta:

Time	Draw	Round	Nr	Team 1	Team 2
la 2.9.2023 9:00	MD 40 - Group A	RR1	#1	Mikko Rönkä + Olli Rönkä	Timo Hanhinen + Viljam Saris
la 2.9.2023 9:00	MD 40 - Group B	RR1	#1	Jari Jalkanen + Antti Rajasärkkä	Jon Ahlund + Tero Collander
la 2.9.2023 10:30	MD 40 - Group A	RR2	#2	Tapani Rousi + Pekka Säälä	Mikko Rönkä + Olli Rönkä
la 2.9.2023 10:30	MD 40 - Group B	RR2	#2	Tero Lybeck + Antti Sohlman	Jari Jalkanen + Antti Rajasärkkä
la 2.9.2023 12:00	MD 40 - Group A	RR3	#3	Tapani Rousi + Pekka Säälä	Timo Hanhinen + Viljam Saris
la 2.9.2023 12:00	MD 40 - Group B	RR3	#3	Tero Lybeck + Antti Sohlman	Jon Ahlund + Tero Collander
la 2.9.2023 13:30	MD 40	Final	#1	Group A #1	Group B #1

Kaavioiden näkymät ovat alla olevan mukaisia.

St.	Club	1	2	3
1	HänSu Stadin Sulkka Tapani Rousi [1] Pekka Säälä		R2 la 2.9.2023 10:30	R3 la 2.9.2023 12:00
2	BadU BadU Mikko Rönkä Olli Rönkä	R2 la 2.9.2023 10:30		R1 la 2.9.2023 9:00
3	OSUKO OSUKO Timo Hanhinen Viljam Saris	R3 la 2.9.2023 12:00	R1 la 2.9.2023 9:00	

St.	Club	1	2	3
1	Klaki Klaki Tero Lybeck [2] Antti Sohlman		R2 la 2.9.2023 10:30	R3 la 2.9.2023 12:00
2	SaSu Puul Jari Jalkanen Antti Rajasärkkä	R2 la 2.9.2023 10:30		R1 la 2.9.2023 9:00
3	Stadin Sulkka OSUKO Jon Ahlund Tero Collander	R3 la 2.9.2023 12:00	R1 la 2.9.2023 9:00	

Ja vielä huipennuksena luokan loppuottelu hyvissä ajoin.

St.	Club	Final	Winner
1		Group A #1	
2		Group B #1	la 2.9.2023 13:30

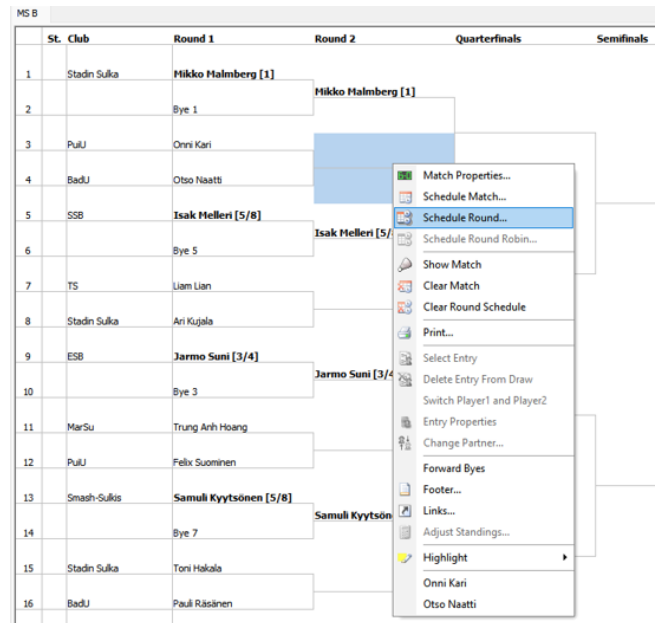
pelkällä loppuottelulla hyvin yksinkertainen malli.

Kun useamman poolin ja jatkoonpääsijän CUP-kaaviota aikataulutetaan, se vastaa enemmän seuraavaksi tehtävän isomman CUP-kaavion tekemistä. Tämä oli

- 4.13. CUP-kaavion aikataulutus tehdään samalla ajatuksella suunnitelman mukaan, kierros kerrallaan. Otetaan tähän mallikilpailusta hieman isompi kaavio, joka jakaantuu kahdelle päivälle.

MS B -luokassa on 24 pelaajaa ja 32 pelaajan kaavio, joten ensimmäisellä ”R32”-kierroksella pelataan kahdeksan peliä, samoin ”R16”, joka on normaalimäärä. Puolivälieriä (QF) pelataan neljä vielä lauantaina ja välierät (SF) ja loppuottelu sunnuntaina.

Kuvassa on valittu R32:n ensimmäinen pelattava ottelu, avattu alasvetovalikko hiiren kakkospainikkeella ja valittu ”Schedule Round”, koska MS B on kilpailun suurin luokka ja siitä on hyvä aloittaa.

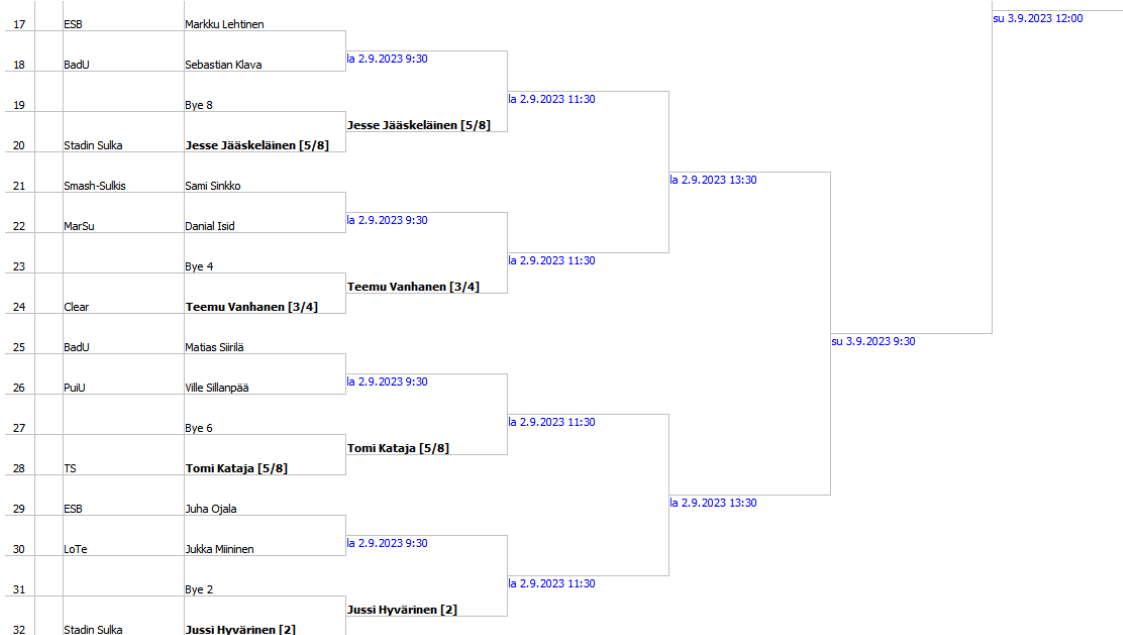


St.	Club	Round 1	Round 2	Quarterfinals	Semifinals
1	Stadin Sulka	Mikko Halmberg [1]	Mikko Halmberg [1]		
2		Bye 1			
3	PuUJ	Onni Kari			
4	BadU	Otso Naatti			
5	SSB	Isak Melleri [5/8]	Isak Melleri [5/8]		
6		Bye 5			
7	TS	Liam Lian			
8	Stadin Sulka	Ari Kujala			
9	ESB	Jarmo Suni [3/4]	Jarmo Suni [3/4]		
10		Bye 3			
11	MarSu	Trung Anh Hoang			
12	PuUJ	Felix Suominen			
13	Smash-Sulkis	Samuli Kyytösen [5/8]	Samuli Kyytösen [5/8]		
14		Bye 7			
15	Stadin Sulka	Toni Hakala			
16	BadU	Pauli Räsänen			

Annetaan luokan aloitusajaksi kierros, jolla on tarvittavat kahdeksan kenttää suunnitelmassa, eli 09:30

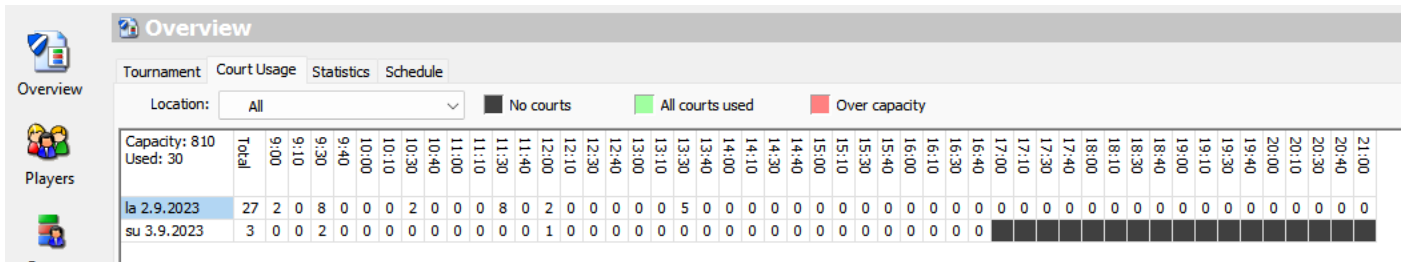
Jatketaan aikataulutusta kierros kerrallaan asettamalla pelit kahden tunnin välein, R16 la klo 11:30 ja QF la klo 13:30. Semifinaalit pelataan sunnuntaina klo 09:30 ja loppuottelu su klo 12:00.

Kaavion alaosa (vastaa yläosaa) näyttää valmiina alla olevan mukaiselta.

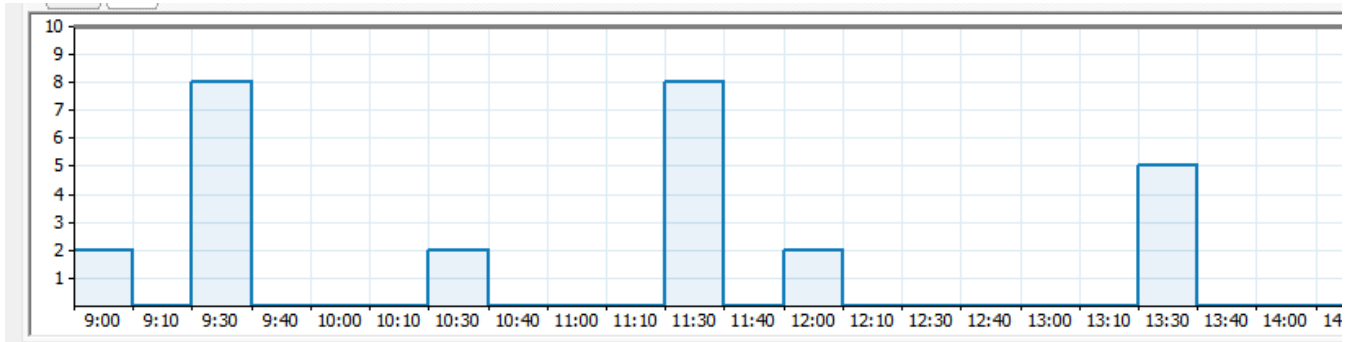


St.	Club	Player	Round 1	Round 2	Quarterfinals	Semifinals
17	ESB	Markku Lehtinen				
18	BadU	Sebastian Klava	la 2.9.2023 9:30			
19		Bye 8		la 2.9.2023 11:30		
20	Stadin Sulka	Jesse Jääskeläinen [5/8]				
21	Smash-Sulkis	Sami Sinkko		la 2.9.2023 13:30		
22	MarSu	Daniel Isid	la 2.9.2023 9:30			
23		Bye 4		la 2.9.2023 11:30		
24	Clear	Teemu Vanhanen [3/4]				
25	BadU	Matias Siirilä			su 3.9.2023 9:30	
26	PuUJ	Ville Sillanpää	la 2.9.2023 9:30			
27		Bye 6		la 2.9.2023 11:30		
28	TS	Tomi Kataja [5/8]				
29	ESB	Juha Ojala		la 2.9.2023 13:30		
30	LoTe	Jukka Mäkinen	la 2.9.2023 9:30			
31		Bye 2		la 2.9.2023 11:30		
32	Stadin Sulka	Jussi Hyvärinen [2]				

Merkittävää tässä vaiheessa on pysyä ajan tasalla kenttämäärästä jos ”Stagger” on käytössä, kuten malleissa 10 minuutin porrastuksella. Aikataulutuksen ”parametrit” näyttävät (kun laiskana en asetellut kaikkia kenttiä eri aikojen kohdalla = yhteensä 10 ajoilla 09:00 ja 09:10) jokaiselle ajalle 10 kenttää vaikka oikein olisi 09:00+09:10 = 10 kenttää. Kenttäkapasiteetti näkyy BTP Overview -näkyvän välilehdellä ”Court Usage”.



Näkymän alareunassa on käytettyjen kenttien näkymä graafisena.



Schedule -välilehdellä näkyy luokkien aikataulus pelinä per päivä ja sieltä on hyvä tarkastella kisan tilannetta, onko kaikki tarvittavat luokat aikataulutettu ja katsoa pelien määrä per päivä.

5. Arvonnan ja aikataulun julkaisemisen jälkeen ennen kilpailua ja kilpailun aikana

5.1. ilmoitetut poisjäännit merkitään ja julkaistaan mahdollisimman nopeasti kilpailun lisätietoihin (Regulations välilehti) ja "Rosterin" kautta kaavioihin. Kaavioiden ulkoasu (Layout) muokataan niin, että poisjäännit ja korvaukset näkyvät julkaisuissa. Merkinnät ovat WDN (vetäytyminen) ja SUB (korvaus).

Katso poisjääntiin liittyvät säännöt: <https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/kilpailu-ja-luokituksaannot/> - Kilpailusääntö 23 kokonaisuudessaan. Sama sääntö sisältää myös poisjääneen pelaajan tilalle tulevaa pelaajaa koskevat säännöt/määräykset.

Ennen kilpailun alkua sitä edeltävään päivään klo 20:00 merkinnät tehdään seuraavasti:

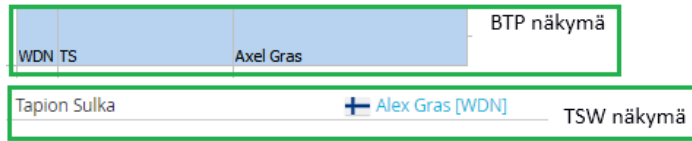
Poisjäänti

1 – valitse poisjäävä pelaaja ja avaa hiiren kakkospainikkeella valikko, josta valitse "Entry properties" ja uusi näkymä (2) aukeaa

2 – valitse auenneen näkymän keskeltä "Main Draw" (3) ja Tuplaklikkaa sitä ja saat taas uuden näkymän

3 - jonka alavetovalikosta valitset oikean statuksen, tässä Withdrawn (4).
4 – sulje auenneet näkymät painamalla molemmissa "OK".

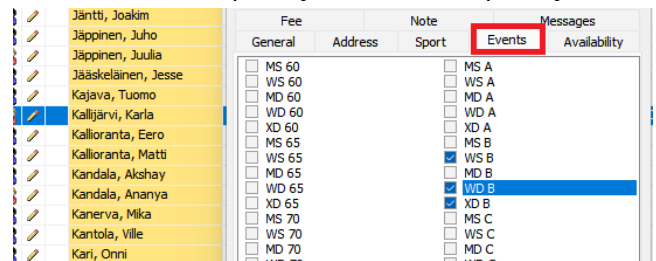
Nyt "Status"-sarakeessa näkyy "WDN". Julkaisun jälkeen WDN näkyy TSW:n kaaviossa pelaajan/parin nimen perässä.



5.2. Nelinpelipari voidaan vaihtaa kilpailusäännön mukaan (kilpailusääntö 23) kilpailun alkua edeltävään päivään klo 20:00 mennessä, jonka jälkeen lopulliset kaaviot muutoksineen voidaan julkaista. Muutoksia ovat pelaajan korvaaminen ja sen merkintä (SUB) samalla menetelmällä kuin WDN-merkintä ja pelien WO-merkinnät niissä tapauksissa, kun korvaavaa pelaajaa ei ole löytynyt tai voitu muuten asettaa.

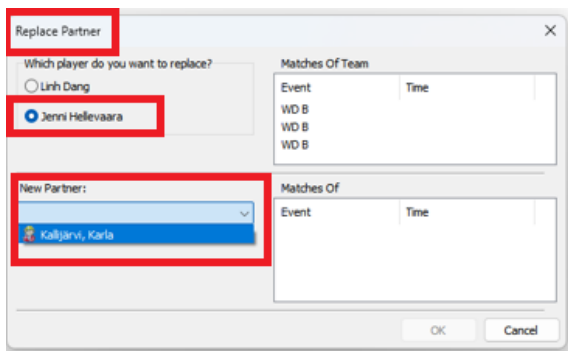
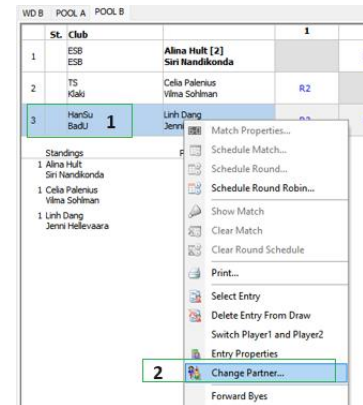
Pelaajan vaihtaminen pelipariin tapahtuu myös helpoiten kaavion kautta. Tällöin poisjäävän pelaajan tulee olla kyseisen pelimuodon Rosterin "Main Draw" - tai "Reserve"-listalla. Kun poisjäävä pelaaja tai hänen kilpailuun jäävä parinsa ilmoittaa tilalle tulevaisuiksi pelaajaksi sellaisen pelaajan, joka ei ole kyseiseen luokkaan ilmoittautunut, tilalle tulevalle pelaajalle täytyy asettaa "Players"-valikon kautta tarvittava merkintä.

Kun tilalle tuleva pelaaja on luokassa ja pelimuodossa mukana, vaihtaminen tapahtuu seuraavasti.



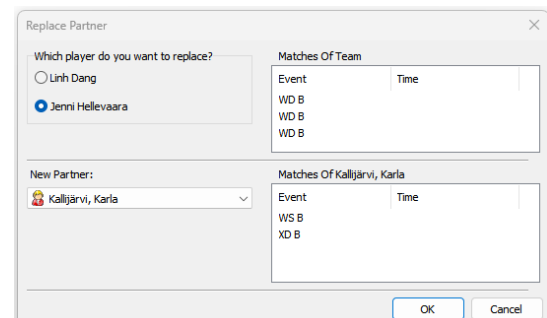
1 – valitse käsiteltävä pari luokan kaaviosta ja paina hiiren kakkospainikkeella valikko auki

2 – valitse valikosta vaihtoehto "Change Partner", jonka jälkeen aukeaa uusi näkymä.



Replace Partner -näkyssä valitse parin pelaaja, joka korvataan (se poisjäävä) ja avaa alemmaa "New Partner" alavetovalikko,

josta valitset korvaavan pelaajan sääntöjen edellyttämällä tavalla. Voit vielä tarkastaa OK:n jälkeen korvaavan pelaajan muiden pelien aikataulun (tässä aikataulua ei ole vielä tehty) ja tarvittaessa siirtää mahdollisesti liian lähellä olevia pelejä. Tarkasta myös viimeistään nyt, että kilpailun osallistumisrajoitukset eivät ylitä.



WD B	POOL A	POOL B	
	St. Club		
1	ESB ESB		Alina Hult [2] Siri Nandikonda
2	TS Klaki		Celia Palenius Wilma Sohlman
3	SUB HanSu HämSu		Linh Dang Karla Kallijärvi

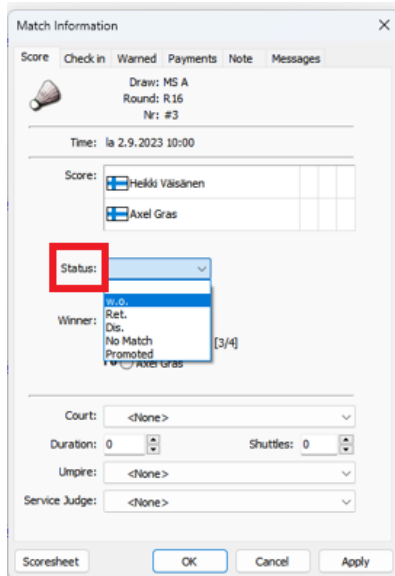
Tee myös "Substitution" merkintä parille, kuten edellä on kuvattu "Withdraw" -merkinnän tekeminen.

Sijoittamisen osalta voit vielä tarkastaa muutoksen oikeellisuuden Roster -näköymästä.

- 5.3. Avoimeksi Reserve -listalle jääneillä nelinpeleihin ilmoittautuneilla ei ole etuajo-oikeutta korvaavaksi pelaajaksi mutta heitä kannattaa (pistejärjestyksessä) tarjota poisjääneen pelaajan tilalle.
- 5.4. Poisjäävän pelaajan korvaamisesta ja kaavioon sijoittamisesta määrää jo mainittu kilpailusääntö 23.
- 5.5. Pelaajan oikeudesta **luopua jostain pelimuodosta** ennen kilpailun alkua ja **pelaamisesti muissa** pelimuodoissa määrätään kilpailusäännössä 23.2 ja 23.3
- 5.6. Pelaaja/pelipari voi ennen kilpailun alkua jäädä pois jostakin pelimuodosta mutta osallistua silti muihin pelimuotoihin, joihin on alun perin ilmoittautunut. Kilpailusääntö 23.3.1
- 5.7. Jos pelaaja keskeyttää kilpailun missä tahansa pelimuodossa kilpailun aikana, hänen tulee jäädä kilpailusta kokonaan pois, kilpailusääntö 23.3.2
- 5.8. Pelaajan **keskeyttäessä** kilpailun Kilpailusääntö 24.6.1 määrää kokonaan poolina pelattavan eli **loppusijoituksen ratkaisevan poolin** tulosten merkintätavan. Tällaisessa tilanteessa keskeyttävän pelaajan tuloksiin ei tehdä RTD-, eikä WO-merkintöjä vaan tulokset kirjataan säännön kuvaamalla tavalla pistein kaikkiin kesken jääneisiin ja pelaamatta jääneisiin peleihin. Kun keskeytys tapahtuu alkupoolissa, josta pelaajilla on mahdollisuus edetä jatkopeleihin, keskeytys ja luovutus merkitään normaalisti RTD- ja/tai WO merkinnöin ja voittaja erikseen valiten. Muutoin pelaajan keskeyttäessä jonkin luokan/pelimuodon, käytetään Kilpailusääntöä 23.3.2 ja hän joutuu keskeyttämään koko kilpailun.
- 5.9. Kilpailun alettua korvauksia **ei voi enää tehdä**. Kilpailusääntö 23.
- 5.10. Kilpailua edeltävät ja kilpailun aikana kaavioihin tehtävät merkinnät
- 5.11. Kilpailua edeltävänä päivänä klo 20:00 jälkeen tehdään WO merkinnät kaikkiin WDN merkittyihin peleihin, joihin ei ole tuohon **määräaikaan mennessä** ilmoittautunut korvaavaa pelaajaa.

Valitse peli, joka jää luovutuksen takia pelaamatta ja avaa se tuplaklikkaamalla.

	ESB	Heikki Väisänen [3/4]	la 2.9.2023 10:00
WDN TS		Axel Gras	



Avautuvassa ikkunassa on pelin tuloskirjauksen näkymä, jota käytetään kaikkien pelien tuloskirjaukseen.

Luovutusvoittoa kirjattaessa valitaan ”Status”-alasvetovalikosta poikkeavan tulosmerkinnän tila, joka voi olla

w.o. – luovutus

Ret. – keskeytys

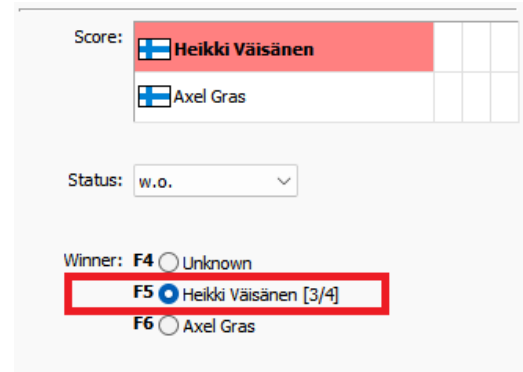
Dis. – hylkääminen

No Match – ei peliä, **vain tilanteessa**, jossa molemmat peliin merkityt pelaajat ovat antaneet luovutuksen.

Promoted – vain kilpailuissa, joissa on erikseen karsinta (meillä SM), kun pelaaja nostetaan karsinnasta pääkisaan pelaamatta.

Tässä **valitaan w.o.** ja kun alasvetovalikko on suljettu, näkyy sen alla nyt oleva pelaajan valinta:

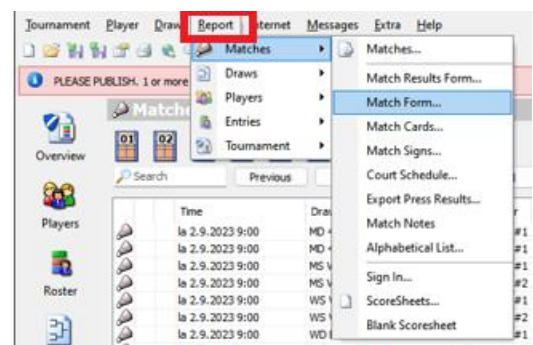
Valitaan luovuttaneen pelaajan vastustaja merkitsemällä hänet voittajaksi joko toimintonäppäimellä tai hiirin napautuksella. Muita merkintöjä ei tarvita – paina **OK**.

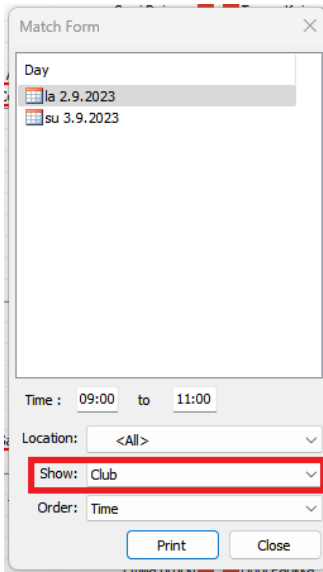


5.12. Ennen kilpailun alkua ja sen aikana on tulostettava joko ottelupöytäkirjoja tai jonkinlaisia tuloskortteja tuomareille ja/tai pisteennäyttäjille täytettäväksi. Mitä sitten tulostatkin, ensimmäisellä kerralla on hyvä muistaa valita seuran tulostaminen kaikkiin ottelutulosteisiin.

Tulostettavat materiaalit valitaan ylävalikosta Report.

Match Form valinnalla saat otteluista ”liuskoja” aikajärjestyksessä. Yhdellä sivulla on aina seitsemän peliä valitsemassasi järjestyksessä.

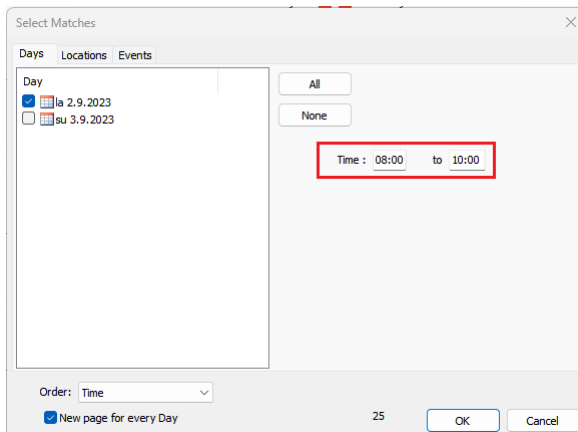




Match Form dialog box showing a calendar for selecting a day (2.9.2023 or 3.9.2023), a time range (09:00 to 11:00), a location dropdown (set to <All>), a 'Show' dropdown (set to Club and highlighted with a red box), and an 'Order' dropdown (set to Time). There are 'Print' and 'Close' buttons at the bottom.

Muista ensimmäisessä tulostuksessa valita myös "Show" alasvetovalikosta **Club**, niin saat lapulle myös pelaajien seuralyhenteen. Toisena järjestysvaihtoehtona on Court (Kenttä) mutta jos niitä ei ole asetettu, Court valinnalla ei ole merkitystä. Form sivun mallipala:

Event: MD 40 - Group A	Mikko Rönkä	1	:	Timo Hanhinen	Court:
Nr: RR1 - #1	Olli Rönkä	2	:	Wijam Saris	Umpire:
Date: la 2.9.2023	Badu	3	:	OSUKO	S. Judge:
					Called:
Event: MD 40 - Group B	Jari Jalkanen	1	:	Jon Ahlund	Court:
Nr: RR1 - #1	Antti Rajasärkka	2	:	Tero Collander	Umpire:
Date: la 2.9.2023	Sasu Pää	3	:	Stadin Sulka OSUKO	S. Judge:
					Called:
Event: MS V	Jussi Isogerkiä	1	:	Jussi Tuuri	Court:
Nr: RR1 - #1		2	:		Umpire:
Date: la 2.9.2023	ESB	3	:	HBC	S. Judge:
					Called:
Event: MS V	Sami Pajunen	1	:	Tuomo Kajava	Court:
Nr: RR1 - #2		2	:		Umpire:
Date: la 2.9.2023	ESB	3	:	ESB	S. Judge:
					Called:

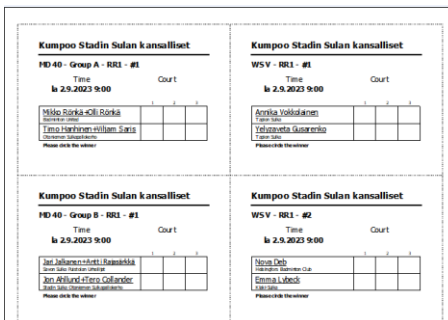


Select Matches dialog box with tabs for Days, Locations, and Events. The 'Days' tab is active, showing a calendar for 2.9.2023 and 3.9.2023. A time range of 08:00 to 10:00 is selected and highlighted with a red box. There are 'All' and 'None' buttons, and an 'Order' dropdown (set to Time). At the bottom, there is a 'New page for every Day' checkbox, a page number '25', and 'OK' and 'Cancel' buttons.

Toinen käytetty tuloste on Match Card, johon voit valita joko kuusi tai kahdeksan peliä per sivu Polku tulostukseen on lähes sama kuin Match Formilla, valinta on Formin alapuolella ja ensimmäinen valinta tulostuksessa on aikaväli, jolta pelit tulostetaan. Tässä samoin kuin Match Formissa kannattaa tulostaa vain ne pelit, joissa on kaikki pelaajat tiedossa.

OK-näppäin vie seuraavaan valintanäkymään.

Tässä valitaan kuponkien määrä per sivu ja **tärkeä Club Show-**valikosta, muut vaihtoehdot ovat State ja Country, joille ei meillä monessakaan kilpailussa ole tarvetta.



Match Cards dialog box showing a 'Show' dropdown (set to Club), radio buttons for '6 per page' and '8 per page' (selected), and a checked 'Show matchnr' checkbox. There are 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

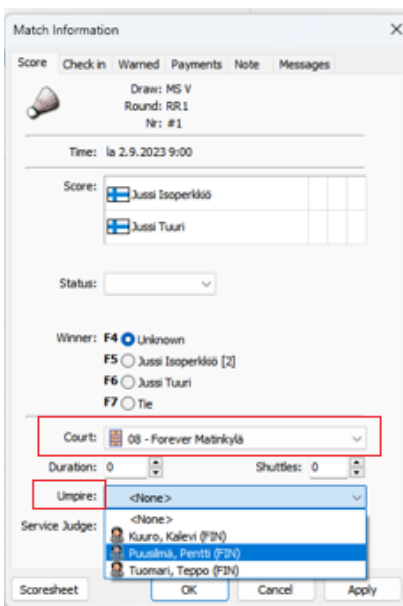
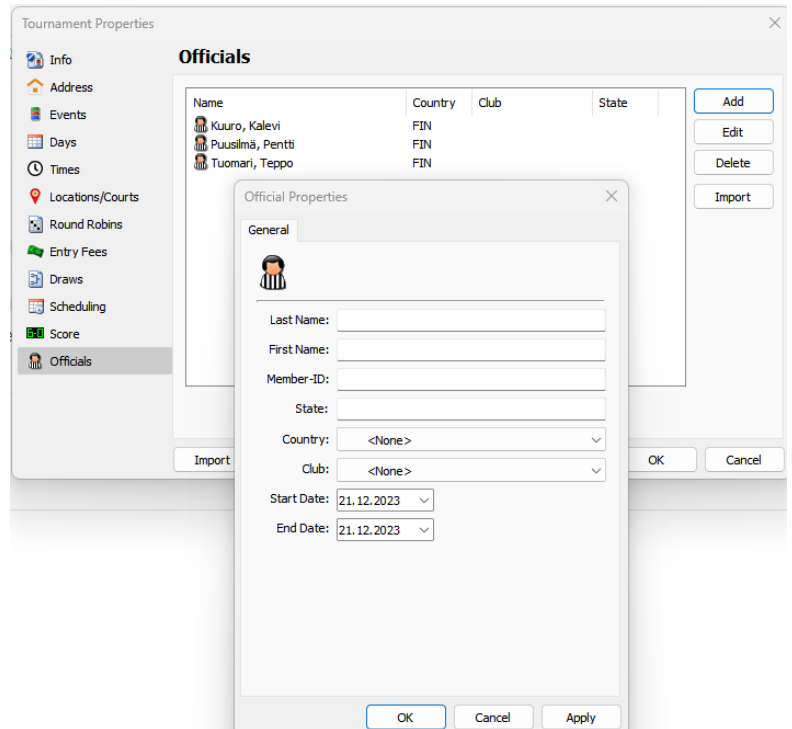
Kahdeksan lipuketta per sivu lienee parempi vaihtoehto ja pelin numero helpottaa lappujen pitämistä järjestyksessä.

← Puolikkaan sivun mallipala.

Kun kilpailussa on käytössä tuomareita, heidät lisätään ennen kilpailun alkua Tournament Properties -> Officials näkymän kautta tuomarilistalle, jotta ottelupöytäkirjaan (Scoresheet) voidaan helposti valita tuomarin nimi.

Add -painikkeella lisätään kilpailun aikana käytössä olevat tuomarit, jotka joko järjestäjä tai ylituomarin on kutsunut. Tuomarin tiedoiksi riittää sukunimi, etunimi ja varmuuden vuoksi maa, jota edustaa. Seuraa ei tarvita, koska tuomarit ovat puolueettomia olentoja kaikissa tilanteissa eikä seurasidonnaisuutta ole pakko huomioida.

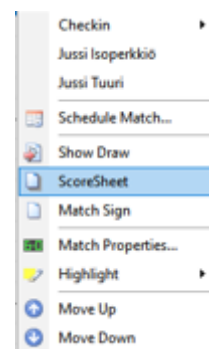
Tuomareille tulostetaan tuomaroitaviin peleihin ottelupöytäkirja, jonka voi tulostaan suoraan Matches näytöltä valitsemalla halutun pelin ja avaamalla valikko hiiren kakkospainikkeella, avutuovasta valikosta valitaan Scoresheet ja tulostetaan se.



Ennen tulostamista kannattaa peliin valita tuomari ja aina kun mahdollista myös kenttä ottelun tiedoista.

Valitsit pelin, johon on menossa tuomari. Tuplaklikkaa peli auki (valikossa Match Properties) ja valitse kenttä ja sen jälkeen joku nimetyistä tuomareista, jotka ovat sukunimen mukaisessa aakkosjärjestyksessä.

Paino OK ja voit tulostaa ottelupöytäkirjan kenttänumerolla ja tuomarin nimellä.



Kumpoo Stadin Sulan kansalliset

Event: MS V
No: RRI - #1
Date: la 2.9.2023 Time: 9:00

Score		
	Jussi Isoperkkio	Jussi Tuuri
	ESB	HBC


Court : 08
Umpire: Pentti Puusimä (FIN)
Service Judge:
Start Match:
End Match:
Duration:

Badminton Tournament Planner badmintonfinland.tournamentsoftware.com	
Jussi Isoperkkio	
Jussi Tuuri	

5.13. Tulosteiden ollessa hallussa päästään kuuluttamaan pelejä kentille.

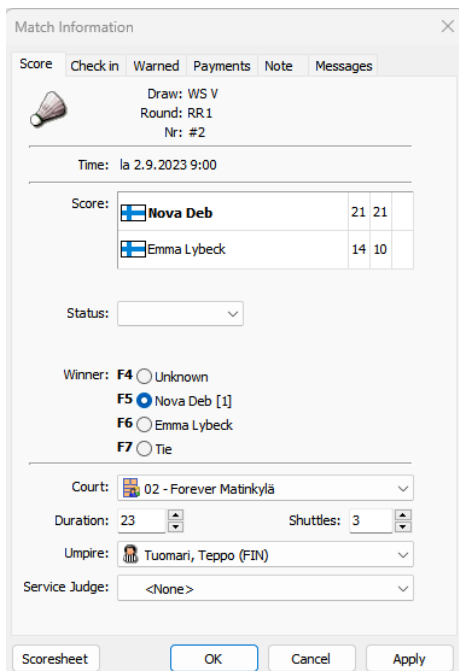
Kuuluttaessa pelejä kentille kannattaa Matches näkymässä ”raahata”, nappaa peli hiirellä mukaan ja kuljeta kentälle – Drag&Drop, kuulutettavat pelit niille kentille missä niitä pelataan ja merkitä lippuihin, lappuihin ja pöytäkirjoihin kentän numero.

Näin tulokortin palautuessa oikea peli on helppo löytää kyseisen kentän kuvaketta painamalla ja tulos tulee helpommin kirjattua oikeaan peliin. Alla näkymä, jossa ensimmäisen kierroksen pelit ovat kentillä.



Time	Draw	Round	Nr	Team 1	Team 2	Court	Location	Umpire	S. Judge
la 2.9.2023 9:00	MD 40 - Group A	RR1	#1	Mikko Rönkä	Timo Harhinen	04	Forever Matinkylä		
la 2.9.2023 9:00	MD 40 - Group B	RR1	#1	Jari Jalkanen	Jon Ahlund	03	Forever Matinkylä		
la 2.9.2023 9:00	MS V	RR1	#1	Jussi Isoperkiö	Jussi Tuuri	08	Forever Matinkylä	Pentti Puuilmä (FIN)	
la 2.9.2023 9:00	MS V	RR1	#2	Sami Pajunen	Tuomo Kajava	10	Forever Matinkylä	Kalevi Kuuro (FIN)	
la 2.9.2023 9:00	WS V	RR1	#1	Annika Vokkolainen	Yelyzaveta Gusarenko	06	Forever Matinkylä		
la 2.9.2023 9:00	WS V	RR1	#2	Nova Deb	Emma Lybeck	05	Forever Matinkylä	Teppo Tuomari (FIN)	
la 2.9.2023 9:00	WD B - POOL A	RR1	#1	Vilte Andersson	+Venla Palmunen	02	Forever Matinkylä		
la 2.9.2023 9:00	WD B - POOL B	RR1	#1	Celia Palenius	+Vilma Sohlman	07	Forever Matinkylä		

Näkymässä kenttien kuvakkeissa on tieto pelistä, pelaajat ja aika milloin peli on kuulutettu (raahattu kentällä) ja sen kesto katseluhetkellä. Tässä toimii ns. Hoover- toiminto, eli tiedot näkyvät viemällä kohdistin kentän päälle.

Match Information

Score Check in Warned Payments Note Messages

Draw: WS V
Round: RR1
Nr: #2

Time: la 2.9.2023 9:00

Score:		
Nova Deb	21	21
Emma Lybeck	14	10

Status:

Winner: F4 Unknown
F5 Nova Deb [1]
F6 Emma Lybeck
F7 Tie

Court: 02 - Forever Matinkylä

Duration: 23 Shuttles: 3

Umpire: Tuomari, Teppo (FIN)

Service Judge: <None>

Scoresheet OK Cancel Apply

Nyt on hetki aikaa huokaista ennen ensimmäisten pelien päättymistä. Kun se hetki on ohi, toimitsijapöydällä on ensimmäisen pelin tulos, joka kirjataan seuraavasti.

Katsotaan tulokortista kentän numero ja valitaan sen kuvake näkymän yläreunan kenttärivistöstä ja peli korostuu Matches listalla.

Pelin properties avataan tuplaklikkaamalla ja tulos tallennetaan syöttämällä jokaisen erän hävinneen pelaajan pisteet, jolloin voittajalle tulee automaattisesti erävoittoon tarvittava pistemäärä, oli se mitä tahansa väliltä 21 – 30.

Kun pelissä on ollut tuomari, kirjataan **pelin kesto** ja käytettyjen **pallojen (sulkien) määrä ottelupöytäkirjasta**.

Kun tulokirjaus hyväksytään OK:lla,

- 1) kenttä vapautuu näkymässä – ja sinne on kaiketi jo menossa seuraava peli, jos aika on OK
- 2) pelaajien lepoaikakello käynnistyy ja pelaajan kohdalla olevan ”väripallon” väri muuttuu tulevissa peleissä, jos niitä on
- 3) pelin tulos siirtyy TSW:een kunhan Auto Upload Results Check box on ruksattuna.
- 4) peli siirtyy Matches näkymän Finished -välilehdelle pelattujen joukkoon.

Tulokirjauksissa kisan aikana on muutama huomioitava asia silloin kun **luokka pelataan kokonaan poolina** ja joku pelaaja keskeyttää kilpailun. Kilpailusääntö **24.6.1**

Tällöin **ei käytetä rtd, eikä wo merkintöjä vaan tulokset kirjataan vain pistein** ja voittajamerkinnoin, jos BTP ei pisteistä saa voittajaa selville.

6. Kilpailun päätyttyä ja sen jälkeen

6.1. Kun viimeinenkin peli on päättynyt ja sen tulos kirjattu, **JULKAISE kilpailu vielä kerran!** Tällä varmistetaan kaikkien tulosten näkyminen ja TSW:n ”Voittajat” -välilehden oikea näkymä.

6.1.1. Ylävalikko Internet → Publish – Publish

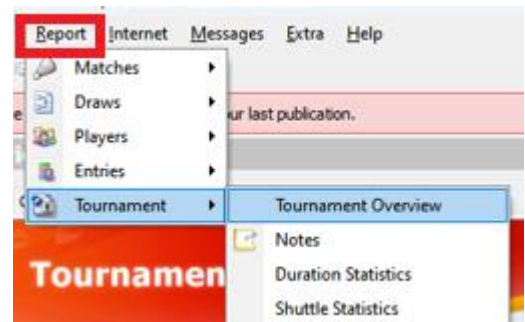
6.2. Ennen kisakoneen sulkemista, lähetä kilpailun koko tp-tiedosto sellaisenaan ilman mitään back-up operaatioita osoitteeseen kilpailut@sulkapallo.fi rankinglaskentaa varten.

6.3. Tee kilpailuraportti SSuL:n sivulla <https://www.sulkapallo.fi/kilpaileminen/kilpailuraportti/> olevalla lomakkeella JA **muistuta** ylituomaria raportoinnista (lomake löytyy tuolta samalta sivulta) ja pyydä aito ja oikea palaute raportille tapahtuman kehittämistä ajatellen. Aina ei kaikki suju kuin unelma, ja niitä kohti ja lähemmäs parasta suoritusta pääsee vain muistamalla kehityskohteet.

Kilpailuraportin (starttimaksut) tekemiseen saat parhaan pohjan ottamalla talteen kilpailun yleisen statistiikan BTP:n raporteista:

Raportissa on kaikkien luokkien/pelimuotojen pelaajien/parien määrät, jotka ovat olleet kisassa mukana. Lataa raportin Excel-versio omalle koneellesi ja tee laskelmat siellä.

Raportissa on huikea määrä sarakkeita, joista merkitsevä on **Entered**. Voit Excelissä poistaa ylimääräiset sarakkeet ja tehdä taulukon, jossa on kaikki entryt ja vähentää siitä oman seuran entryt luokittain ja laskea summat pelimuodoittain. Yksi tapa suoriutua laskelmasta on kuvattu seuraavalla sivulla.



Kumpoo Stadin Sulan kansalliset Tournament Overview

Date	City, Country	Website		
02 - 03 syys 2023	Espoo, FIN	https://www.foreverd		
Event	Entries	Excluded	Entered	
WS V	4	0	4	
MD V	2	2	0	
WD V	4	1	3	
XD V	5	1	4	
MS A	15	0	15	
WS A	12	0	12	
MD A	11	0	11	
WD A	7	1	6	
XD A	11	2	9	
MS B	24	0	24	
WS B	9	0	9	
MD B	22	1	21	
WD B	7	1	6	
XD B	15	2	13	
MS C	23	0	23	
WS C	3	0	3	
MD C	10	1	9	
WD C	0	0	0	
XD C	5	1	4	
Total	228	23	205	

Tästä raportista on poistettu ne luokat/pelimuodot, jotka eivät toteutuneet eli maksuja ei synny.

Kaksinpeli on helppo laskea, yksi pelaaja on yksi maksu ja oman seuran pelaajista maksua ei mene.

Taulukossa **Main Draw** -sarakeessa on luokan/pelimuodon osallistujamäärä ja **Omia** -sarakeessa oman seuran pelaajat, jotka vähennetään edellisestä ja saadaan määrä **Maksettavia** -sarakeeseen.

Starttimaksu aikuispelaajilla on 4,- € per pelaaja tai pari. Maksun määrä syntyy kertolaskulla Maksettavia*Hinta **Yhteensä** -sarakeeseen

Tournament Overview								
Event	Entries	Excluded	MainDraw	Omia	Maksettavia	Hinta	Yhteensä	
MD 40	7	7	6	0,5	5,5	4,00 €	22,00 €	
XD 45	4	4	3	0	3	4,00 €	12,00 €	
MS 50	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
MD 50	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
MS 55	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
MS 60	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
MS V	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
WS V	4	4	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
WD V	4	4	3	0	3	4,00 €	12,00 €	
XD V	5	5	4	0	4	4,00 €	16,00 €	
MS A	15	15	15	0	15	4,00 €	60,00 €	
WS A	12	12	12	0	12	4,00 €	48,00 €	
MD A	11	11	11	1,5	9,5	4,00 €	38,00 €	
WD A	7	7	6	0,5	5,5	4,00 €	22,00 €	
XD A	11	11	9	0,5	8,5	4,00 €	34,00 €	
MS B	25	25	25	5	20	4,00 €	80,00 €	
WS B	9	9	9	0	9	4,00 €	36,00 €	
MD B	22	22	21	5	16	4,00 €	64,00 €	
WD B	7	7	6	0	6	4,00 €	24,00 €	
XD B	15	15	13	1,5	11,5	4,00 €	46,00 €	
MS C	23	23	23	1	22	4,00 €	88,00 €	
WS C	3	3	3	0	3	4,00 €	12,00 €	
MDC	10	10	9	2	7	4,00 €	28,00 €	
XD C	4	4	4	0,5	3,5	4,00 €	14,00 €	
Total	228	228	206	18	188		752,00 €	
			Vieraita	Omia	chk		Rahaa	
			Kaksarit	107	6	101	404,00 €	
			Nelurit	66	9,5	56,5	226,00 €	
			Mixtit	33	2,5	30,5	122,00 €	
				206	18	188	752,00 €	
						752		

Nelipelit lasketaan siten, että koko pari on 1 kpl ja puolikas pari luonnollisesti 0,5 kpl. Mallissa on useampia luokkia, joissa oman seuran pelaaja on puolikas pari.

Oman seuran pelaajat on helpointa laskea BTP:n Roster -näkyvästä luokittain/pelimuodoittain lajittelemalla pelaajat seuran mukaiseen järjestykseen ja merkitsemällä lukemia Excel-taulukkoon. Nelinpeleissä joutuu olemaan silmä tarkkana, koska aakkostus menee ensimmäisenä parissa olevan pelaajan mukaan ja järjestys voi olla hieman poukkoileva.

Kun kaikki luokat on käyty omien osalta läpi, Yhteensä sarakeessa on starttimaksujen määrä.

Kilpailuraporttiin nuo tallennetaan erikseen **Junioripelaajien** osalta (maksu on 1,- €/pelaaja, jonka määrän saa helpoimmin BTP:n Players listauksesta lajittelemalla sen Events -sarakeen mukaan) ja erikseen aikuisten Kaksinpelit, Nelinpelit ja Sekanelinpelit.

Tuo mielessä Exceliin on laskettu sarakeista yhteen vastaavat rivit, jolloin kilpailuraporttiin on suoraan kysytyt pelaajamäärät ja summat kirjattavissa.

Automaatiot ja erikoistoiminnot

1. Automaattinen kaavioiden luonti ja sijoittaminen
 - 1.1. Tournamentplannerissa on toiminto, jolla voidaan samanaikaisesti luoda kaikki kilpailun pelattavien luokkien kaaviot ja tehdä sijoittaminen. Tässä on tärkeää, että:
 - 1.1.1. Voidaan ladata ja käyttää arvontapäivän pisteitä (rankinglaskenta tehdään keskiviikkoisin).
 - 1.1.2. Osataan luoda automaatille Suomen kilpailusäännön mukainen sijoittamisen malli
 - 1.1.3. Kun kaaviot ja sijoittaminen on tehty, ne **tarkastetaan ja tarvittaessa korjataan** sääntöjen mukaisiksi!
 - 1.2. Toiminto löytyy BTP ylävalikosta ”Draw” nimellä Seed&Make all draws...”

TÄMÄ AUTOMAATIO OSIO PÄIVITTYY JA JULKAISTAAN MYÖHEMMIN VERSIOSSA 1.1

Tammikuun 2024 aikana.



Badminton Tournament Planner

Ohje toimiin ilmoittautumisajan päätyttyä

22.12.2023 versio 1.0.



Ohje

Sivu 40 (40)

VERSIONHISTORIA

Versio	Päiväys	Asia	Tekijä
1.0	22.12.2023	Alkuperäinen ohje	Ilkka Hellgren