

Kilpailun järjestäjien ohjeet kaudelle 2019-2020

Versio 3.0, päivitetty 26.4.2019

1. Kilpailuvaliokunnan vaatimukset

Kilpailukutsu

Varmistakaa että kilpailukutsussa on mainittu kaikki sääntökirjan pykälän 4.2.1 vaatimat tiedot.

Tulosten kirjaaminen

Tulokset tulee tehdä SPTL.FI-hyväksymään muotoon, joko Excel-tiedostona tai CSV-tekstitiedostoina. Tekstitiedoston muoto ja esimerkit löytyvät ohjeen liitteestä 1. Tulokset tallentuvat automaattisesti ottelutietokantaan ja pokaalituloksiin vain CSV-tiedostoista.

Tulosten kirjaamisessa kisajärjestäjällä kolme vaihtoehtoa. Ne ovat:

- 1) Tulosten kirjaaminen PT Velholla
PT Velhoa käytettäessä, on sillä tehtävä sekä arvonnat, että tulosten kirjaaminen, koska valmista arvontaa ei voi siirtää PT Velhoon. Pelimuodoista on tuettuna Pooli, Pooli + Jatkocup ja Cup.
PT Velhon tuki: jyrki.nummenmaa@gmail.com
Tulokset sisältävät CSV-tekstitiedostot voi syöttää kaavioittain, luokittain tai koko kilpailu kerralla sptl.fi-sivujen tulossyöttötoiminnolla, jolloin viralliset tulokset näkyvät kilpailukalenterissa pokaalituloksina.
PT Velhon rating-tiedosto on lähetettävä lisäksi sähköpostilla Jori Haatajalle
- 2) Tulosten kirjaaminen PT Gurulla:
Tulokset sisältävä Excel-tiedosto tulee syöttää kilpailukalenteriin.
PT Gurun ohjeet löydät kattavasti SPTL:n sivuilta: http://www.sptl.fi/sptl_uudet/?p=1906
- 3) Tulosten kirjaaminen manuaalisesti Excelillä
Tulokset sisältävä Excel-tiedosto tulee syöttää kilpailukalenteriin.
Näitä pohjia on käytettävä muuttamatta kenttien tietoja:
http://www.sptl.fi/sptl_uudet/?p=2078

Varmistathan, että viimeistään tuloksia syötettäessä kaikki virallisten luokkien pelaajat on rekisteröity sptl.fi-sivustolle oikeinkirjoitettuna ja siinä muodossa, kuin ne ovat tuloksissa merkittynä. Virallisten luokkien tuloksia ei voi hyväksyä, jos pelaajalta (Lisenssipelaajat, kertalicenssillä pelaajat sekä ulkomaalaista seuraa edustavat pelaajat) ei ole tiedossa **oikeinkirjoitettuna nimi, seura, syntymäaika ja sukupuoli.**

Älkää käyttäkö omia kaavioita! Tuloksia ei välttämättä pysty lukemaan omista kaavioista, jolloin rating-laskenta ei myöskään onnistu. Tulokset pitää tällöin kirjoittaa uudestaan.

Tulosten julkaiseminen

Kilpailujen tulosten pitää olla liiton sivulla viimeistään ensimmäisenä arkipäivänä kilpailujen jälkeen.

Peruste: ratingit julkaistaan viikon kuluttua kilpailujen jälkeen. Kilpailujen järjestäjällä on siten muutama päivä aikaa tehdä korjauksia oikaisupyyntöjen, ym. perusteella.

Mikäli virallisia tuloksia ei ole syötetty onnistuneesti viikon kuluttua kilpailuista, niin kilpailun järjestäjälle asetetaan 50 euron sakko. Tästä eteenpäin sakkomaksu lisääntyy 10 eurolla per päivä, kunnes tulokset on toimitettu. Mikäli seuralla on pätevä syy sille miksi tuloksia ei pystytä toimittamaan ajoissa, niin sakkojen kumoamisvaateen voi esittää SPTL:n hallitukselle.

Ulkomaalaiset

Kilpailuihin ilmoittautuneet ulkomaalaiset pelaajat on ilmoitettava Jori Haatajalle (jori.haataja@saunalahti.fi) viimeistään kaksi päivää ennen kilpailujen arvontaa.

Ilmoituksessa (Excel-tiedosto tai vastaava) on oltava pelaajan nimi muodossa sukunimi, etunimi, pelaajan edustama seura, syntymäaika, sukupuoli ja oman maan ranking/rating/luokitus. Kilpailuvaliokunta määrittää virolaisten ja ruotsalaisten pelaajien tasot. Muun maalaisten tasot määritellään yhteistyössä pelaajan tai kyseisen pelaajan/pelaajien kilpailuihin ilmoittajan, kilpailun järjestäjän ja kilpailuvaliokunnan yhteistyöllä. Arvontaa ei saa suorittaa ennen kuin ulkomaalaisten pelaajien tasot on määritelty.

Pelaajien käytös

SPTL:n hallituksen päätöksen mukaisesti kilpailuiden järjestäjien täytyy puuttua tarkemmin pelaajien huonoon käytökseen.

Kilpailuvaliokunta suosittelee että kilpailuiden vetäjä ja kilpailuiden ylituomari olisivat eri henkilöitä ja nämä nimet ilmoitettaisiin myös kutsussa. Tällöin ylituomari pystyy keskittymään pelipöydillä tapahtuvaan toimintaan. Huonon käytöksen esiintyessä ylituomari voi käydä suoraan huomauttamassa pelaajaa ja ohjeistaa kyseisen ottelun tuomaria antamaan keltaisen kortin mikäli tuomari ei ole sitä jo antanut.

Lisenssit

Kilpailuihin osallistuvien suomalaisten pelaajien lisenssien tarkastusvastuu on kilpailuiden järjestäjällä.

Lisenssit voit tarkastaa täältä: http://www.sptl.fi/sptl_uudet/?page_id=34

Mikäli pelaaja pelaa kilpailuissa ilman kilpailulisenssiä, järjestäjä joutuu maksamaan SPTL:n hallituksen määräämän sakon. Kilpailujen järjestäjän tulee ilmoittaa mahdolliset kertalisenssit itse. Muita kuin kertalisenssejä ei saa maksaa kilpailupaikalla. Kyselyt lisensseistä Mika Räsäselle. mika.rasanen@sptl.fi

Muita ohjeita

Kilpailun järjestäjä voi arvioida itse sellaisten suomalaispelaajien tason, joilla ei ole ratingia. Tarkistakaa miten pelaajien järjestys määräytyy mikäli ovat tasoissa poolissa. Tässä on ollut suuri määrä virheitä edellisellä kaudella. Sääntökirja: <http://www.sptl.fi> → Liitto → Säännöt ja sieltä kohta 4.8: järjestys karsintalohkoissa ja sarjana pelattavissa turnauksissa.

Kilpailuvaliokunta on tehnyt myös pidemmän ohjeen kilpailujen pitämisestä:

http://www.sptl.fi/sptl_uudet/?p=2070

2. Kilpailujen kategoriat

Kilpailuiden kategoriat tulevat pakollisiksi kaudesta 2019-2020 alkaen. Kilpailujen järjestäjän on ilmoitettava kilpailuiden kategoria kilpailua haettaessa. Alla ovat kriteerit:

Valio-taso

- Aikataulu päivitetään ilmoittautumisajan päätyttyä vastaamaan pelaajamääriä
 - Poolien alkamisajat on ilmoitettava
 - Cup-kaavion alkamisaika on ilmoitettava luokkakohtaisesti
 - Cup-kierrosten alkamisajat on ilmoitettava Henkilökohtaisissa SM-kilpailuissa
 - Henkilökohtaisissa SM-kilpailuissa aikataulut on oltava pöytäkohtaisia
- Kilpailuiden osallistujamäärät on jo kutsussa rajoitettuja vastaamaan käytettävissä olevia pöytämääriä ja tätä määrää ei saa ylittää
- Kaikki kilpailujen cup-ottelut tuomaroidaan järjestäjän tuomareiden toimesta
 - Henkilökohtaisissa SM-kilpailuissa pooliottelut on tuomaroitava järjestäjän toimesta
- Kilpailuista julkaistaan tuloksia kesken kisapäivän SPTL:n sivuille ja ne toimitetaan täydellisenä kilpailupäivän päätteeksi

A-taso

- Aikataulu päivitetään ilmoittautumisajan päätyttyä vastaamaan pelaajamääriä ja siitä löytyy minimissään luokkien alkamisaika ja luokkien loppuotteluiden aikataulu
- Kilpailuiden kaikki semifinaalit ja loppuottelut tuomitaan järjestäjän tuomareiden toimesta
- Kilpailujen vetäjä ja ylituomari on oltava eri henkilöitä
- Kilpailujen vetäjiä on samanaikaisesti enemmän kuin yksi jos pelaajia on yli 30kpl
- Kilpailuista lähetetään suora PingisTV-lähetys tai vastaava järjestäjän toimesta
- Kaksi- ja kolmipäiväisten kilpailuiden päiväkohtaiset tulokset on toimitettava SPTL:n sivuille kilpailupäivän iltana pelien päätyttyä

B-taso

- Kilpailulla on alustava aikataulu kilpailukutsussa
- Kilpailuiden ilmoittautuminen ja ilmoittautumisten seuranta tulee onnistua reaaliaikaisesti kutsussa mainituilla verkkosivuilla
- Pelaajia on estetty pelaamasta useampaa luokkaa samanaikaisesti esim. starttiryhmillä
- Kilpailutulokset toimitetaan kilpailupäivän iltana SPTL:n sivuille

Muilta osin B-tason kilpailuissa noudatetaan kilpailuvaliokunnan tekemiä suosituksia niin tämän dokumentin kuin [käsikirjan](#) osalta. Näiden suositusten noudattamisen kattavuus on järjestäjän itse harkittavissa. Kaikkia ei voi, eikä tarvitsekaan noudattaa. B-tason kisojen laatu on kuitenkin oltava selkeästi ns. perustasoa (C-taso) parempi.

C-taso

Kilpailuissa noudatetaan SPTL:n sääntöjä, mutta kilpailuvaliokunnan suosituksia ei tarvitse noudattaa.

Esim. A-tason kilpailujen täytyy täyttää kaikki B-tason kilpailujen vaatimukset ja Valio-tason kilpailujen A- ja B-tason vaatimukset.

Kaudella 2019-2020 kaikki GP-kilpailut tulee olla vähintään A-luokan kilpailuja. SM-kilpailujen osalta kilpailuvaliokunta määrittelee etukäteen kilpailukohtaisesti mikä on vaadittava minimitaso.

3. Kilpailuvaliokunnan suositukset

Viestintä

Laadukas, riittävä ja oikea-aikainen viestintä on suuressa roolissa onnistuneen kisakokemuksen rakentamisessa. Suositeltava viestintäkanava kilpailujärjestäjille on vähintäänkin SPTL.FI:n artikkelit sekä tapahtumakalenteri. Tarkemmat ohjeet:

- Tarkista ja ylläpidä kilpailun tiedot tapahtumakalenterissa sekä siihen liittyvissä artikkeleissa
 - [Tapahtumakalenteri-sivulla](#) on koko kauden kalenteri ja [etusivulla](#) näkyvät seuraavat tulevat tapahtumat
 - Lisätiedot näkyvät tapahtumakalenterissa tapahtuman otsikkoa klikkaamalla
- Tapahtumakalenterin kautta kannattaa ylläpitää seuraavat tiedot:
 - Tapahtuman nimi, järjestäjä, ajankohta ja paikka
 - Tapahtuman kuvaus sekä linkki lisätietoihin toisilla sivuilla tai tiedostoon
 - Linkkiä (näkyvä myös etusivulla) kannattaa ylläpitää siten, että se osoittaa aina sen hetken oleellisimpaan tietoon
 - Tiedostot: kutsu, arvonnat, aikataulut ja tulokset (valitse näistä aina sopivin)
 - Jokaisesta tiedoston lisäyksestä muodostuu automaattisesti artikkelipohja tiedostolinkillä. Muista artikkelin ylläpito.
- Tiedotus tapahtuu artikkeleilla
 - Varmista, että artikkelit näyttävät hyviltä, asiallisilta ja ovat tarkoituksenmukaisia
 - Artikkelia voi katsoa esikatselussa, mutta [etusivun](#) näkymä kannattaa varmistaa aina julkaisun jälkeen
 - Kuvia ja muuta media kannattaa hyödyntää tekstin lisäksi. Linkkejä ja tiedostoja voi myös käyttää
 - Automaattisesti tiedostoista muodostetut artikkelit ovat vain pohjia, niitä kannattaa työstää edelleen
 - Lisää tiedostoihin liittyvä muu asia samaan artikkeliin
 - Jos lähetät useita tiedostoja, kasaa sisältö yhteen artikkeliin
 - Mieti haluatko uuden artikkelin, vai päivitätkö edellistä
 - Aiemman artikkelin voi nostaa listalla päivittämällä sen päivämäärän
 - Vanhoja artikkeleita ei suositella poistamaan, mutta jos lähetät saman tiedoston uudelleen, niin duplikaatit artikkelipohjista tulee poistaa.
 - Artikkeleissa voi näyttää tiedostoja joko linkeillä tai näyttäen sisältö suoraan upotettuna artikkeliin
 - Linkki ovat yksinkertainen tapa, joka toimii hyvin, mutta vaatii käyttäjältä sen avaamisen erikseen sekä käyttäjän koneelta sen esitykseen sopivan ohjelman.
 - Upotetut tiedostot näytetään suoraan artikkelin sisällä, jolloin sisältö on vaivattomammin tarjolla. Varmista näkymä esikatselusta. Jos näyttää hassulta, niin kannattaa muuttaa dokumenttia, upotusikkunan kokoa tai vaihtaa linkiksi. Upotetuissakin dokumenteissa lukijalla on aina mahdollisuus suurentaa se koko sivulle. Toimii yleisimmillä tiedostotyypeillä.
- Muuta
 - Kaikki tiedostotyypit kelpaavat tapahtumakalenteriin
 - Kilpailuihin liittyvissä artikkeleissa kannattaa varmistaa, että oikealla valintalistasta on ainakin ”Kilpailut” kategoria valittuna

Kilpailukutsu

Kilpailukutsuun laitetaan alustavat aikataulut, luokkien arvioitujen alkamisajat riittävät. Kilpailuvaliokunta suosittelee Google Formsin käyttöä kilpailuun ilmoittautumisessa, ohjeet löytyvät [tämän linkin](#) takaa.

Arvonnat

Arvontojen julkaisun yhteydessä suositellaan julkaisemaan:

- Pooli-luokkien alkamisajat
- Pooli-luokkien jatko-cupien alkamisajat
- Cup-luokkien alkamisajat
- Arvioitu finaalin ajankohta kaikille luokille
- Pöytäkohtaiset aikataulut kaikille otteluille

Kilpailuluokat

Seuraavien luokkien järjestämistä järjestäjä voi harkita:

- MK, NK, M-2200, M-1900, M-1700, M-1500, M-1300 ja M-1000. M-800/700 luokalle voi myös olla joissain tapauksissa tarvetta
- Aina vähintään yksi junioriluokka, esim. junioreiden oma ratingluokka
- Veteraaneille harkinnan mukaan oma luokka, esim. Vet-50
- Epävirallisista luokista voi harkita nelinpelejä, tasoitusluokkaa, pingiskoulu-luokkaa tai harrastelijat-luokkaa

Luokkien pelisysteemit:

- 3-4 pelaajan alkupoolit + jatkocup on M1900 luokissa ja ylemmissä luokissa suositeltu pelimuoto
- 4-5 pelaajan alkupoolit suositellaan alle M1900 tason luokissa
- Kilpailut voidaan myös järjestää ns. ratingkilpailuina niin, että kaikki osanottajat jaetaan ratingin perusteella 5-8 pelaajan pooleihin

Muuta:

- Miesten ja naisten pääluokkien finaaliottelut suositellaan pelattavaksi aikana jolloin kisat ovat parhaassa vauhdissa
- Palkintojen jakoseremonia on järjestettävä kaikille luokille

Poolien kesto:

- Yhden ottelun keskimääräiseksi kestoksi on tässä laskelmassa arvioitu noin 25 minuuttia
- Neljän pelaajan pooli yhdellä pöydällä kestää 2h 30min
- Viiden pelaajan pooli yhdellä pöydällä kestää 4h 10min
- Kuuden pelaajan pooli yhdellä pöydällä kestää 6h 15min
- Kuuden pelaajan pooli kahdella pöydällä kestää 3h 20min
- Seitsemän pelaajan pooli kahdella pöydällä kestää 4h 35min
- Kahdeksan pelaajan pooli kahdella pöydällä kestää 5h 50min

Starttiryhmät:

- Kilpailuiden jakamista starttiryhmiin suositellaan
 - Vältä päällekkäisiä luokkia saman starttiryhmän sisällä
 - Aikataulussa pysyminen on helpompaa starttiryhmiä käyttämällä
 - Starttiryhmä kannattaa pelata kokonaan loppuun ennen seuraavan aloittamista
 - Pöytien määrä rajoittaa pelaajien määrää starttiryhmässä, rajoitus tulee ilmoittaa kilpailukutsussa
 - Esim. 12 pöytää käytössä pelkillä pooli-luokilla, yksi max. 4 pelaajan pooli per pöytä tarkoittaa max. 48 osallistujaa per starttiryhmä
- Starttiryhmäesimerkkejä
 - Kaksi starttiryhmiä
 - 10.00 -> 15.00
 - 15.00 -> 20.00
 - Viiden tunnin starttiryhmässä ehtii viedä läpi neljän pelaajan poolit neljällä jatkokierroksella eli max. kahdeksan poolin yksittäisen luokan
 - Kolme starttiryhmiä
 - 9.00 -> 13.00
 - 13.00 -> 17.00
 - 17.00 -> 21.00
 - Neljän tunnin starttiryhmässä ehtii viedä läpi neljän pelaajan poolit kolmella jatkokierroksella eli max. neljän poolin yksittäisen luokan
 - Starttiryhmässä pelaaja saa osallistua vain yhteen pooliluokkaan ja yhteen cup-luokkaan
 - Ole tarkkana jos otat mukaan starttiryhmiin myös cup-luokkia, ne saattavat sotkea aikataulut jos samat pelaajat selviävät loppupeleihin asti sekä pooliluokissa että cup-luokissa
 - Starttiryhmässä luokat on ajateltava niin että niissä on tarjontaa kaikentasoisille pelaajille

Palkinnot

Kilpailujen palkinnot tulee olla kilpailun maineen, tason ja koon mukaiset. Esim. luokan mitalisteille olisi luokkamaksua arvokkaammat palkinnot ja voittajalle selkeästi arvokkaampi.

Yhteenveto

Kilpailuvaliokunnan vaatimukset kilpailuilta on selkeästi esitelty dokumentin alkupäässä. Loppupäästä löytyvissä suosituksissa on paljon asiaa, jokainen kilpailujärjestäjä voi poimia sieltä ideoita omiin kisoihinsa. Ylläolevia ideoita ei missään tapauksessa voi ottaa kaikkia yhtä aikaa käyttöön. Listan tarkoituksena on laittaa kisojen järjestäjät ajattelemaan ja kehittämään omia kilpailujaan.

- Mitä voitaisiin tehdä paremmin?
- Miten kilpailuja markkinoidaan pelaajille?
- Miten kilpailuissa kävijät kokisivat kilpailut positiivisena kokemuksena?
- Miten kilpailuihin saataisiin houkuteltua lisää pelaajia?

Muutokset eivät tapahdu yhdessä yössä, viikossa tai välttämättä vuodessakaan. Kun kisakonsepti muokataan houkuttelevaksi, positiivinen sana lähtee kiertämään ja pelaajien määrä kilpailuissa nousee hiljalleen. Kilpailuvaliokunta haastaa kaikki kilpailujen järjestäjät käymään läpi omia kilpailujaan kriittiseltä kantilta niin oman seuran, oman talkooväen, pelaajien, nuorten pelaajien vanhempien kuin ulkopuolisenkin mahdollisesti paikan päälle eksyvän ulkopuolisen henkilön kannalta.

LIITE 1

CSV tulostiedostot - kisatulosten syöttämiseen

Muotoesimerkkejä:

2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | M-1900 | pooli | A | 1-3 | LalloIsmo | TuKa | | | HaataJori | Pallas | | | 5,4,4
| 0 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | M-1800 | pooli | A | 1-3 | LalloIsmo | TuKa | | | HaataJori | Pallas | | | 5,-
4,-rtd | 0 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | M-1700 | pooli | A | 1-3 | LalloIsmo | TuKa | | | HaataJori | Pallas | | | -wo |
0 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | M-1600 | pooli | A | 1-3 | Lallo Ismo | TuKa | | | Haataja Jori | Pallas | | |
5,4,4 | 0 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | M-1900 | cup16 | | 3 | Lallo Ismo | TuKa | | | Haataja Jori | Pallas | | | 5,4,4
| 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Khosravi Joonatan | KoKa | | | Nisula Teuvo | LPTS | | |
10,8,5 | 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Penttinen Luka | HP | | | Pautamo Jarmo | PT 75 | | |
6,5,6 | 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Khosravi Joonatan | KoKa | | | Pautamo Jarmo | PT 75 | | |
| -10,5,6,-6,4 | 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Penttinen Luka | HP | | | Nisula Teuvo | LPTS | | | 1,6,-
9,6 | 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Khosravi Joonatan | KoKa | | | Penttinen Luka | HP | | |
7,6,2 | 1 | 1
2016_10_23 00:00:00 | AY-kisa | MK | cup32 | | 3 | Pautamo Jarmo | PT 75 | | | Nisula Teuvo | LPTS | | |
6,10,9 | 1 | 1
2018_01_27 00:00:00 | Veteraani SM | M50 | pooli | I | 2-4 | Lappalainen Matti | HP | | | Virtanen Risto |
ToTe | | | wo | 0 | 1 |
2018_01_27 00:00:00 | Veteraani SM | M40 | pooli | A | 1-2 | Sorvisto Mika | OPT-86 | | | Lehtonen Tomi |
JysRy | | | 5,4,5 | 0 | 1
2018_01_27 00:00:00 | Veteraani SM | MN50 | nelinpelicup16 | | 4 | Cong Xisheng | PT Espoo | Yan
Zhuoping | PT Espoo | Järvinen Heikki | MPS | Söderberg Roger | BF-78 | 6,12,-9,9 | 1 | 1

Kentät ja niiden sisältö:

1. Päivämäärä = vuosi_kk_päivä sekä kellonaika, jolloin peli pelattiin
2. Tapahtuma = kilpailun nimi siten kun se on kilpailukalenterissa (8 ensimmäistä merkkiä tulee täsmätä)
3. Luokka
4. Muoto (pooli, joukkue, cup4, cup8, cup16, cup32, cup64, sijoitus, top12, eesti16, eesti32, eesti48, eesti64, nelinpelicutX, nelinpelipooli, lohdutuscup16)
5. Pooli (esim ”B”)
6. Ottelu/Kierros (esim. ”1-3” poolissa / cupissa kierrosnumero finaalista alkaen, finaali = 1)
7. kotipelaaja1 = Koko nimi tai pelaajatunnus
8. k1 – seura lyhyessä muodossa
9. k2 (nelinpelissä)
10. k2 - seura
11. vieraspelaaja1
12. v1 - seura
13. v2
14. v2 - seura
15. Erätulokset/rtd/wo lyhyessä muodossa
16. Kaavioiden tulosjärjestys (0=Karsintakaaviot (ei määrittele lopputulosta), 1=Pääkaavio tai muu kaavio jonka voittaja on luokkavoittaja, 2=pronssiottelu tai muu kaavio, joka määrittelee sijoitukset 1-kaavion jälkeen. 3-> = Järjestyksessä seuraavat sijoitusottelut tai muut kaaviot, jotka määrittelevät luokkasijoituksia.
17. Virallisuus (0=Epävirallinen/1 = Virallinen)

Tulokset voi syöttää yhdessä tai useammassa tiedostossa, vaikka reaaliaikaisesti ottelu kerrallaan.