

Kuinka järjestää pöytätenniskilpailut – käsikirja

Kilpailujen järjestämiseksi tulee ottaa huomioon monia asioita jotka ovat kokeneille kilpailujen järjestäjille ehkä jo itsestäänselvyksiä. Tämä lyhyt käsikirja on tarkoitettu seuroille ja seurojen aktiiveille jotka suunnittelevat aloittavansa pöytätenniskilpailujen järjestämisen. Käsikirja sopii myös erinmaisesti jo kokeneen kilpailujen järjestäjän luettavaksi ja muistikirjaksi. Ohjeessa oletetaan että pöytätenniskilpailujen tietokoneavusteiseen järjestämiseen saatavilla oleva PT Guru on jo tuttu. PT Gurun käyttöön on oma erillinen ohjeensa joka löytyy SPTL:n sivuilta.

Suomen Pöytätennisliitto
Kilpailuvaliokunta

Versio 1.0

Päivitetty 02.07.2016

Sisällysluettelo

Kuinka järjestää pöytätenniskilpailut – käsikirja.....	1
Mitä tarvitaan pöytätenniskilpailujen järjestämiseksi?.....	3
Kilpailujen hakeminen.....	5
Kilpailujen suunnittelu.....	5
Kilpailukutsu.....	6
Kilpailujen arvonta ja läpivienti.....	7
Kilpailujen aikataulu.....	7
Yksinkertainen malli.....	7
Monimutkaisempi malli.....	9
Pöytäkohtainen aikataulutus.....	11
Käytännön asiat kisojen käynnistyessä.....	12
Kilpailujen tulosten raportointi.....	12

Mitä tarvitaan pöytätenniskilpailujen järjestämiseksi?

Ennenkuin seuranne aloittaa kilpailujen järjestämisen on ymmärrettävä, että se vaatii paljon työtä ja koko seuran on panostettava niihin talkoovoimin ja taloudellisesti. Kilpailuihin liittyy monia yksityiskohtia, joista seuran sisällä on sovittava ennenkuin kilpailuja haetaan järjestettäväksi. Tämä kappale keskittyy asioihin, jotka tulee olla jo kunnossa ennenkuin kilpailuja haetaan liitolta järjestettäväksi.

- Kilpailuja voivat hakea ja järjestää vain seurat jotka ovat Suomen Pöytätennisliiton jäseniä
- Kilpailuille on varattava paikka jossa ne järjestetään, kunnilta tai kaupungeilta vuokrattavat pelihallit tulee varata yleensä hyvissä ajoin
- Pelitilan vaatimukset
 - Tarpeeksi lattiatilaa käytettävissä oleville pöydille, minimitalamäärät löytyvät sääntökirjasta
 - Äänentoistojärjestelmä
 - Mahdollisuus kahvion järjestämiseen
 - Pukuhuoneet ja suihkut pelaajille
 - Katsomotilat yleisölle ja pelaajille
 - Riittävä valaistus, minimivalaistusrajat löytyvät sääntökirjasta
- Muut materiaalit kilpailujen järjestämiseen
 - Pöytätennispöydät
 - Pöytätennisverkot
 - Tuomaritaulut, -pöydät ja -tuolit sekä kyniä
 - Riittävästi väliaitoja pöytien välille minimoimaan uusittavien pallojen määrät
 - Riittävästi palloja
 - Pöytiä ja tuoleja kilpailujohdolle
 - Ilmoitustaulu arvontojen ja tulosten esillelaittoa varten
 - Tulostin ja tietokone johon on asennettu PT Guru, testaa toimivuus aina aamulla ennen kisojen alkua
 - Tarpeeksi paperia ja kyniä
 - Varamustepatruuna tulostimelle
- Kilpailujen toimihenkilöt minimissään
 - Ylituomari jolla on sääntötietämystä, sääntökirja pitää olla saatavilla kisapaikalla mutta tähän riittää sähköisessä muodossa oleva sääntökirja
 - Tuomareista vastaava henkilö ja riittävästi tuomareita otteluihin
 - Vähintään yksi PT Gurun hallitseva käyttäjä

Kilpailujen talous

- Tulot
 - Ilmoittautumismaksut
 - Kahvion tulot
- Menot
 - Pelitilan vuokra
 - Palkinnot
 - Mahdolliset vuokratulot materiaaleista
 - Muita satunnaisia kuluja kuten esim. tulostuspaperit, materiaalit jne.

Kilpailujen talouden suunnittelu on tärkeää. Kilpailuista on toivottavaa jäädä kilpailujen järjestäjälle voittoa. Tässä alla muutama vinkki joilla voi hankkia lisätuloja kilpailuista.

- Hanki sponsori kilpailuille tai seuralle
- Myy mainoksia kilpailujen käsiohjelmaan
- Järjestä lämmin ruoka kahvioon, panosta lisäksi virvoitusjuomiin, lämpimään makkaraan, kahviin, voileipiin ja karkkeihin
- Tee sopimus hotellin kanssa kauempaa tulevien pelaajien majoittamisesta ja laita tiedot kilpailukutsuun, saat yleensä jonkun korvauksen jokaisesta varauksesta

Menojen minimointi on tietysti myös yhtäläillä tärkeää kuin tulojen maksimointi, tässä muutamia vinkkejä miten voit säästää menoissa.

- Käsiohjelman voi tehdä digimuotoon esimerkiksi sosiaaliseen mediaan tai seuran nettisivuille
- Kysy voiko salivuokra olla halvempi jos seuran jäsenet hoitavat itse siivouksen kilpailupäivän jälkeen
- Kilpailuta palkintojen hinnat useammassa paikassa
- Kysy seuran sponsoreilta onko heiltä saatavilla esim. markkinointimateriaalia (vaatteita, sukkia, lippalakkeja jne.) saatavilla kilpailujen palkinnoiksi

Kilpailujen hakeminen

Kun ylläolevan kappaleen minimivaatimuksen on saavutettu voi seura siirtyä hakemaan kilpailuja liitolta. Kilpailujen hakeminen tapahtuu yleensä touko-kesäkuun aikana. Kilpailujen hakeminen tehdään vapaamuotoisesti sähköpostilla kilpailuvaliokunnalle. Ohjeet löytyvät Suomen Pöytätennisliiton sivuilta. On tärkeää että seura miettii jo valmiiksi kilpailuille vähintään kaksi ajankohtaa jotka sopivat seuralle. Kilpailuvaliokunta asettaa kilpailut kalenteriin seurojen toiveet huomioon ottaen.

Kilpailujen suunnittelu

On muutamia asioita jotka on syytä ottaa huomioon. On tärkeää ottaa huomioon lähialueiden isoimmat kilpailut että ne häittäisivat mahdollisimman vähän toisiaan. Lisäksi sarjaturnauksien ajankohdat kannattaa huomioida koska se saattaa vaikuttaa negatiivisesti osallistujamääriin. Kilpailuhallin saatavuus voi rajoittaa kilpailujen järjestämisen ajankohtaa. Nämä asiat kannattaa ilmoittaa kilpailuvaliokunnalle jo kilpailuja haettaessa.

Kilpailuissa pelattavat luokat on todella tärkeää miettiä tarkkaan. Rating-järjestelmä sallii luokkien järjestämisen todella vapaasti, mutta jos seuranne ei ole koskaan järjestäneet kilpailuja on syytä käyttää ensimmäisellä kerralla ns. standardoituja luokkia. Yleisesti ottaen kisoissa voi järjestää seuraavia luokkia:

- Yleisiä ratingluokkia (kuten MK, M-1900, M-1700 jne.)
- Junioriluokkia (kuten MJ17, J12, NJ15 jne.)
- Nelinpeliluokkia (kuten MN, M-1800-np, 3800-np jne.)
- Veteraaniluokkia (kuten M40, M50 jne.)
- Epävirallisia erikoisluokkia (kuten tasoitusluokka, tasoitus-nelinpeli jne.)

On syytä miettiä tarkkaan mitä luokkia aloitetaan kilpailuissa samaan aikaan. Esimerkiksi miesten kaksinpeliä ja miesten nelinpeliä ei pidä aloittaa samaan aikaan. M50 ja J17 luokat puolestaan voivat alkaa samaan aikaan koska luokissa ei pelaa samoja pelaajia. Ylipäätään on järkevää niputtaa yhteen erinlaisia luokkia samoihin alkamisaikoihin niin, että jokaisessa ryhmässä on jokaiselle pelaajalle joku pelattava luokka. On tärkeää myös asettaa ilmoittautumisrajoituksia pelaajille. Samaan aikaan alkaviin luokkiin kannattaa pelaajille sallia osallistuminen yhteen pooliluokkaan ja yhteen cup-luokkaan. Jos ilmoittautumisia sallitaan enemmän per aloitusryhmä, niin silloin aikataulujen noudattaminen on erittäin hankalaa.

Nelinpelit vievät enemmän aikaa ja sitovat pöydälle kerralla neljä pelaajaa, näitä suositellaan pelattavaksi aamulla ensimmäisinä luokkina. Nelinpelit on monesti vaikea luokka kilpailujen järjestäjälle aikataulumielessä. Mieti myös tarkkaan jokaisen yksittäisen luokan pelisysteemi. Karsintapooleissa voit peluuttaa esim. 3-5 pelaajan poolit, mutta muista että viiden pelaajan pooli yhdellä pöydällä tulee kestämään selkeästi kauemmin kuin 3-4 pelaajan pooli. Kolmen pelaajan pooli menee läpi jopa tunnissa kun taas viiden pelaajan pooli voi viedä yli kolme tuntia. Cup-luokka menee nopeiten läpi, mutta ei välttämättä ole kaikkien pelaajien mielestä paras vaihtoehto.

Pelaajat yleensä haluavat pelata luokkansa aina loppuun niin nopeasti kuin mahdollista. Karsintapoolien tulosten kirjaamisessa kuitenkin menee aina jonkun aikaa, ja siksi järjestäjällä voi mennä jonkun aikaa ennenkuin jatkopelit alkavat. Kilpailujen järjestäjän kannalta paras vaihtoehto olisi pelata karsintapoolien jälkeen jonkun toisen luokan karsintapooli, jotta tulosten kirjaamiselle jää aikaa. Punnitse tarkkaan mikä on järkevintä, pelaajien toiveet vai järjestäjän toiveet. Asiaan ei ole yhtä ainoaa oikeaa vastausta.

Kilpailujen palkinnot ovat tärkeitä. Etenkin junioreille on tärkeää olla palkinnoksi esimerkiksi pokaalit. Ihan pienimmille junioreille (10-vuotiaat ja alle) riittävät esimerkiksi mitalit. Huomioi pienimpien junioreiden luokissa kaikki kilpailuun osallistuneet jonkun palkinnon muodossa, mikäli mahdollista. Miesten kaksinpelissä voi olla tarjolla rahapalkinnot, 100-200 euron rahapalkinto voittajalle voi houkuttaa kilpailuihin hyviä pelaajia olematta samalla kohtuuton kuluerä. Rahapalkinto voi myös olla sidottu luokan osallistujamäärään, sekä sitä ylentävästi että alentavasti.

Luokkien hinnat tulee myös miettiä tarkasti. Hyvä ohjenuora on se että mitä enemmän luokassa on ns. takuuoitteluita niin sitä enemmän luokasta voi pyytää rahaa. Cup-luokat tulee siis olla edullisempia kuin pooli-luokat. Isompien (5-8 pelaajan) poolien ratingluokat voivat olla selkeästi hinnakkaampia kuin normaalit pooliluokat.

Kilpailun järjestäjäorganisaatio ei saisi koostua vain yhdestä henkilöstä. Optimaalisinta on jo kilpailuilla on erikseen sekä kilpailujen vetäjä, kilpailujen ylituomari ja kilpailujen tulosten merkitsijä joka käyttää PT Gurua. Tämän lisäksi yleensä tarvitaan sekalaiseen toimintaan 1-2 henkilöä kilpailujen aikana. Huomioi myös että tulette tarvitsemaan otteluihin tuomareita. Pooleissa tuomari löytyy aina pelaajien joukosta, mutta jatkopeleissä ja esimerkiksi päivän aloittavissa nelinpeleissä tulette tarvitsemaan tuomarit jokaiseen otteluun.

Pelaajille on syytä olla tarjolla kilpailuissa minimissään kahvio ja pienimuotoinen buffet, josta he voivat ostaa virvokkeita. Näistä saatte myös järjestävälle seuralle lisätuloja. Lämmin ruoka on positiivinen asia, josta pelaajat ovat valmiita maksamaan. Ilmoita lämpimästä ruoasta jo kilpailukutsussa, niin pelaajat tietävät että paikalta saa myös ruokaa. Kahvion perusvarusteluihin kuuluvat kahvi, sokeri, maito, tee, virvoitusjuomat, sämpylät ja esimerkiksi pullat.

Kilpailukutsu

Kilpailukutsu on syytä julkaista hyvissä ajoin. Suositeltu ajankohta on 1-3kk ennen kilpailua. Sitä mitä isompi kilpailu, sitä aikaisemmin kutsu tulee julkaista. Julkaisuajankohdan osalta ei voi oikestaan koskaan olla liian ajoissa. Kilpailukutsun sisällölle sääntökirja asettaa joitakin vaatimuksia. Käy katsomassa ne SPTL:n verkkosivuilta sääntökirjan pykälästä 4.2.1.

Kun kilpailukutsu on valmis lähetä se SPTL:n sivuille ja kirjoita halutessasi siitä myös pingisfoorumille (suositellaan). Muista myös henkilökohtaiset kontaktisi. Lähetä kutsu sähköpostitse niille jotka ovat kilpailun kohdeyleisöä. Älä unohda kasvokkain tapahtuvan kontaktin voimaa, kutsukaa pelaajia kilpailuihinne henkilökohtaisesti ja soittakaa seurojen vastuuhenkilöille. Tarjoutukaa vierailemaan toisten seurojen kilpailuissa vastineeksi heidän vierailustaan teidän kilpailuissa.

Kilpailuihin ilmoittautuminen kannattaa automatisoida. Netissä on tarjolla automaattinen ilmoittautumisrekisteri Google Forms jota useimmat kilpailujen järjestäjät käyttävät. Ilmoittautumisrekisteriin jokainen pelaaja käy ilmoittautumassa itse ja ilmoittautumislistat voi laittaa julkiseksi kenen tahansa katsottavaksi. Ilmoittautumislistojen julkisuuden on huomattu parantavan ilmoittautumisintoa ja näin tuovan lisätuloja seuralle. Kilpailuvaliokunta auttaa mielellään seuroja tässä asiassa.

Kilpailujen arvonta ja läpivienti

Kilpailujen arvonta ja läpivienti kannattaa tehdä PT Guru-ohjelmistolla. Ohjelmisto on käytettävissä ilmaiseksi. Kilpailuvaliokunta on tehnyt ohjelmiston asentamiseen ja käyttöön ohjeistuksen joka löytyy SPTL:n sivuilta. Ohjelmiston käyttö on helppo oppia.

Kilpailujen aikataulu

Kilpailujen aikataulun suunnittelussa kannattaa tehdä työtä jo kilpailukutsun tekemisen vaiheessa. Kilpailujen luokkia kannattaa vertailla käytettävissä olevien pöytien määrään ja odotettavissa olevien pelaajien määrään ja näin tehdä alustava aikataulu jo kilpailukutsuun. Joskus aikataulua voi joutua muuttamaan kilpailukutsun aikataulusta varsinaiseen aikatauluun mutta se ei välttämättä ole huono asia. On tärkeää että kilpailujen luokat on etukäteen aikataulutettu, näin jokainen pelaaja voi suunnitella kilpailuihin tulemisensa jo hyvissä ajoin etukäteen. Neljän pelaajan pooli pelataan yleensä läpi noin kahdessa tunnissa, yhteen cup-otteluun voi varata 30 minuuttia. Näin esimerkiksi 16 pelaajan luokkaan tulee neljä poolia jotka menevät läpi kahdessa tunnissa. Jatkoon pääsee kahdeksan pelaajaa joten cup-kierroksia tarvitaan kolme. Yhteensä luokka siis kestää $2h + 30min + 30min + 30min = 3h 30min$. Nämä samat laskelmat voit tehdä etukäteen kaikille luokille ja myös jälkikäteen. Näin saat tehtyä helposti kilpailulle pöytä- ja ottelukohtaisen aikataulun halutessasi. Jotkut kisajärjestäjät tekevätkin aina tällaisen suunnitelman etukäteen. Se auttaa todella paljon kilpailujen läpiviennissä ja se kannattaakin tehdä huolella ja sitä kannattaa noudattaa.

Ohessa on kilpailuvaliokunnan tekemiä esimerkkejä kilpailujen aikataulutuksesta.

Yksinkertainen malli

Yksinkertainen KISS-tyyppinen kilpailun aikataulumalli (Keep It Simple Stupid)

Ensin pitää saada nämä alkutiedot: kuinka monta pöytää on käytössä, kuinka kauan sali on käytössä. Yhtäaikaisen pelaajamäärän voi laskea yksi pöytä/neljä pelaajaa nyrkkisäännöllä. Neljän pelaajan poolin kestoksi yhdellä pöydällä pelattuna voi laskea kaksi tuntia (20 minuuttia/ottelu). Jos salissa on kahdeksan pöytää, niin tällä nyrkkisäännöllä voi laskea, että yhtäaikaan saliin mahtuu 8×4 pelaajaa eli 32 pelaajaa. Jos kyseessä olisi kaksi 16 pelaajan luokkaa, niin 16 pelaajalla tulee 4 kpl neljän pooleja. Kun näistä pooleista menee kaksi parasta jatkoon, niin cup-kaavio on kahdeksan pelaajan cup. Tässä cup-kaaviossa on kolme kierrosta. 3×30 minuuttia kestää tunnin ja 30 minuuttia. Cupin ottelukestoksi laitetaan 30 minuuttia, koska ylimääräistä aikaa kuluu paperitöihin.

Näin ensimmäiset luokat kestävät kolme ja puoli tuntia. Samalla rytmillä menee loppupäiväkin eli sillä pitää laskea kuinka monta luokkaa pystyy järjestämään. Jos kilpailupäivän aloittaa klo 10, niin päivä menee näin: 10.00-13.30 (ryhmä 1), 13.30-17.00 (ryhmä 2), 17.00-20.00 (ryhmä 3).

Tässä on koko ajan ajateltu kilpailun vetämistä niin, että yksikään pelaaja ei pelaa kahta luokkaa samaan aikaan. Sen estämiseksi kilpailuluokat on ilmoitettava kisakutsussa niin, että estetään samaan aikaan alkavissa luokissa pelaaminen. Tässä esimerkkinä miten kisakutsun voisi laittaa tällaiselle kahdeksen pöydän hallille, jossa pelataan aina kaksi luokkaa yhtäaikaan.

Ryhmä 1: M-1300, M-1700

Ryhmä 2: M-1500, M-2100

Ryhmä 3: MK, M-1900

Näin jokaisella pelaajalla on lähes poikkeuksetta kaksi luokkaa joita voi halutessaan pelata, koska kaksi ratingissa lähekkäintä luokkaa on aina eri ryhmissä. Osallistumisrajoitukseen sitten kirjoittaa, että saman ryhmän sisällä ei voi osallistua kuin toiseen ja yhteen ryhmään otetaan maksimissaan 32 pelaajaa. Kilpailuihin harvemmin osallistuu juuri suunniteltu määrä pelaajia, tässä olisi esimerkin omaisesti mietitty miten sitten toimitaan, kun ilmoittaumiset ovat sisällä.

M-1300, 11 pelaajaa sekä M-1700, 7 pelaajaa

M-1500, 6 pelaajaa sekä M-2100, 9 pelaajaa

MK 13 pelaajaa sekä M-1900, 3 pelaajaa

Homma menee todella helposti aikataulujen kannalta, jos pysytään suunnitelmassa eli vain neljän pooleja maksimissaan.

M-1300, 2 neljän poolia ja yksi kolmen pooli.

M-1700, 1 neljän pooli ja yksi kolmen pooli

M-1500, 2 kolmen poolia

M-2100, 3 kolmen poolia

M-1900, yksi kolmen pooli tai luokan peruminen

MK, yksi neljän pooli, kolme kolmen poolia.

Tällaisen kisan aikatauluksi muodostuisi seuraava:

Ryhmä yksi olisi valmis klo 13.00

- Poolit klo 10.00 – 12.00, jatkocupit 12.00 – 13.00

Ryhmä kaksi aloittaa kello 13.00 ja olisi valmis klo 15.30

- Poolit 13.00 – 14.00, jatkocupit 14.00 – 15.30

Ryhmä kolme aloittaa kello 15.30 ja olisi valmis klo 18.30

- Poolit 15.30 – 17.00, jatkocupit 17.00 – 18.30

Näin peluuttamalla ollaan nopeampia kuin tuon alkuperäisen suunnitelman mukaan, mikä oli laskettu täysillä luokilla. Joukossa on myös paljon kolmen pooleja, joten kiusaus alkuperäisestä suunnitelmasta poikkeamiseen on suuri, mutta on myös muistettava että tällöin aikataulun tekeminen on haasteellisempää ja tarvitaan erikseen tuomareita.

Tuo yläpuolella tehty kisaveto on se tapa, jolla ei voi juurikaan epäonnistua.

Seuraavassa kirjoituksessa mietitään miten toimitaan, kun poiketaan tästä helposta tavasta.

Tässä pari vihjettä, miten hommat saa sujumaan nopeammin:

- Käy ottamassa vaikka kännykkäkameralla kuvia pöytäkirjoista, kun poolit ovat vielä kesken. Voit täyttää valmiiksi jo pelattuja otteluita etkä joudu kirjaamaan koko poolia kerralla, kun se on valmistunut.
- Ole valmistautunut tasoissa olevien laskentaan. Niitä tulee aina ja siitä selviytyy paljon paremmin, kun on miettinyt valmiiksi miten ne laskee.
- Kun cup on vielä kesken, niin vapaille pöydille voi jo laittaa seuraavan luokan alkupooleja käyntiin. Jopa niitä joiden pelaajat ovat cupissa. Silloin aloitetaan niillä otteluilla joita voidaan.

Monimutkaisempi malli

Monimutkaisempi kilpailun aikataulumalli

Lähtökohdat selviävät yksinkertaisen kilpailun aikataulumalli kirjoituksesta.

Ryhmä ykkösessä on luokat M-1300 ja M-1700. Käytössä on kahdeksan pöytää ja pitää aina muistaa tämä rajoitus, kun jotain miettii. Mikäli epähuomiossa suunnittelee peluuttamista pöydällä, jota ei ole, niin se tietää automaattisesti vähintään kahden tunnin myöhästymistä suunniteltuun aikatauluun.

Alunpitäen M-1300 suunniteltiin pelattavan kolmella poolilla ja ja M-1700 kahdella poolilla. Tässä olisi siis viisi pöytää käytössä ja kolme olisi ylimääräisenä, johon voisi ohjata otteluita. M-1300 luokassa on 11 pelaajaa. Sen voisi vaihtoehtoisesti peluuttaa kahdessa poolissa, toinen viiden pooli ja toinen kuuden pooli. Kuuden pooli kestää yhdellä pöydällä viisi tuntia, joten se sekoittaisi koko loppupäivän luokat totaalisesti. Sen voi laittaa pelattavaksi kolmelle pöydälle yhtäaikaan ja niille pöydille tarvitaan tuomarit. Pelaajat itsehan eivät voi tässä tapauksessa tuomita, koska kaikki ovat pelaamassa.

	RN	Pooli A	Seura	Voitot	Erät	Pisteet	Sija
1							
2							
3							
4							
5							
6							

		1. erä	2. erä	3. erä	4. erä	5. erä	Ottelu	Tuomari
eka ryhmä	1-5							3
	2-4							6
	3-6							2
toinen ryhmä	1-4							5
	2-6							1
	3-5							4
kolmas ryhmä	1-3							6
	2-5							4
	4-6							1
neljäs ryhmä	2-3							5
	1-6							2
	4-5							3
viides ryhmä	1-2							5
	3-4							6
	5-6							4

Kolmelle pöydälle jaettuna pystytään aina pelaamaan kolme ottelua samaan aikaan ja aikaa kuluu suunnilleen saman verran kuin viiden pelin pelaamiseen. Toki joukkoon mahtuu varmasti pari tiukkaa viisieräistä ottelua, jotka hieman pidentävät kestoa. Mutta periaatteessa kestoksi voi laskea 5x20 minuuttia eli tunti ja 40 minuuttia. Näin pelattuna kuuden pooli on jopa nopeampi kuin yhdellä pöydällä pelattu neljän pooli.

Viiden pooli puolestaan voidaan jakaa kahdelle pöydälle ja tarvitaan kaksi tuomaria.

	RN	Pooli A	Seura	Voitot	Erät	Pisteet	Sija
1							
2							
3							
4							
5							

		1. erä	2. erä	3. erä	4. erä	5. erä	Ottelu	Tuomari
Eka ryhmä	1-5							4
	2-4							3
toka ryhmä	3-5							2
	1-4							3
kolmas ryhmä	2-5							1
	1-3							2
neljäs ryhmä	4-5							1
	2-3							5
viides ryhmä	3-4							5
	1-2							4

Viiden pooli kahdella pöydällä kestää siis yhtä kauan kuin kuuden pooli kolmella pöydällä.

M-1300 luokkaan on käytettävä viisi pöytää. Sitten ei ole kuin kolme pöytää M-1700 luokalla ja se on pelattava kuten on suunniteltukin kahdella poolilla.

Aikataulullisesti M-1300 alkupoolit siis kestävät 1 tunti 40 minuuttia. Cuppiin menee neljä pelaajaa eli kaksi kierrosta. Yhteensä tunti. M-1300 kesto on siis 2 tuntia 40 minuuttia. M-1700 alkupoolit kestävät kaksi tuntia ja cup yhden tunnin. Yhteensä kolme tuntia.

Kello 13.00 voi aloittaa seuraavan ryhmän, missä on M-1500 ja M-2100. M-1500 luokassa on 6 pelaajaa ja M-2100 luokassa 9 pelaajaa. Jos peluutetaan M-1500 yhdessä poolissa, niin siihen menee kolme pöytää. Jäljellä on viisi pöytää. Jos M-2100 peluutetaan yhdessä viiden pelaajan ja yhdessä neljän pelaajan poolissa, niin siihen tarvitaan kolme pöytää. Jos tuomareita riittää, niin neljän poolikin voidaan peluuttaa kahdella pöydällä, niin se ei jää muista jälkeen. Tällöin siis pelataan yhtäaikaan seitsemällä pöydällä ja tarvitaan yhtä monta tuomaria. Poolit menevät läpi tunnissa ja 40 minuutissa. M-2100 luokan cup kestää neljällä pelaajalla tunnin.

Klo 15.40 voi aloittaa kolmannen ryhmän pelit. Siinä olisi M-1900 kolme pelaajaa ja MK 13 pelaajaa. Voisi harkita, että M-1900 luokkaa ei pelata ja antaa kyseisiin luokkiin ilmoittautuneille ilmaisen osallistumisoikeuden MK-luokkaan. Näin MK-luokkaan saadaan sitten neljä kpl neljän pelaajan pooleja. Tuon vetäminen on sitten simppeliä. Jos joku pooli jää jälkeen pitkien otteluiden vuoksi, niin se voidaan tarvittaessa laittaa peluutettavaksi kahdelle pöydälle. Kolme ja puoli tuntia luokan kesto ja kilpailut päättyvät 19.10.

Tämäkin kisa vedettiin niin, että rauhassa edellinen ryhmä loppuun eikä yritetä käynnistää uusia luokkia, kun edelliset ovat menossa. Jos yrittää tästä vielä kiristää, niin tarvitaan pöytäkohtaiset aikataulut ja siitä enemmän seuraavassa kappaleessa.

Pöytäkohtainen aikataulus

Pöytäkohtainen aikataulus

aika	Pöytä 1	Pöytä 2	Pöytä 3	Pöytä 4	Pöytä 5	Pöytä 6	Pöytä 7	Pöytä 8
10.00	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1700	M-1700	
10.30	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1700	M-1700	
11.00	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1700	M-1700	
11.30	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1300	M-1700	M-1700	
11.40	M-2100	M-2100	M-2100	M-1300 cup	M-1300 cup	M-1700	M-1700	
12.00	M-2100	M-2100	M-2100	M-1300 cup	M-1300 cup	M-1700 cup	M-1700 cup	
12.10	M-2100	M-2100	M-2100	M-1300 fin	M-2100	M-1700 cup	M-1700 cup	
12.30	M-2100	M-2100	M-2100	M-1300 fin	M-2100	M-1700 fin		
13.00	M-2100	M-2100	M-2100	M-1500	M-2100	M-1500	M-1500	
13.20	M-2100 cup	M-2100 cup		M-1500		M-1500	M-1500	
13.50	MK	M-2100 fin	MK	M-1500	MK	M-1500	M-1500	MK
14.20	MK		MK	M-1500	MK	M-1500	M-1500	MK
14.40	MK		MK		MK			MK
14.50			MK cup		MK cup			
15.20			MK fin					
15.50	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi	kisat ohi

Tässä esimerkissä tehdään pöytäkohtainen aikataulus edellisen kirjoituksen skenaarioon.

Luokat, pelaajamäärät ja ryhmät olivat seuraavat:

Ryhmä 1: M-1300, 11 pelaajaa ja M-1700, 7 pelaajaa

Ryhmä 2: M-1500, 6 pelaajaa ja M-2100 9 pelaajaa.

Ryhmä 3: M-1900, 3 pelaajaa ja MK 13 pelaajaa, peluutetaan yhdessä luokassa 16 pelaajaa.

Tehdään excel, mihin merkitaan pöydät ja ajat milloin ne ovat käytössä. Sitten voi tehdä itselle vielä muistilapun luokkien peluutuksesta.

Kello 10.00 alkavat M-1300 (5 pöytää), M-1700 (kaksi pöytää)

Kello 11.40 alkavat M-1300 cup (kaksi pöytää)

Kello 12.00 alkavat M-1700 cup (kaksi pöytää)

Kuten pöytäkaaviota katsomalla näkee, niin jo 11.40 olisi pöytiä vapaana seuraavien luokkien peliin. Kilpailukutsu täytyy sitten muotoilla, niin että ilmoittaa vain osallistumisrajoituksista, mutta ei suoraan ilmoita että ryhmät pelaavat orjallisesti samaan aikaan.

Seuravassa ryhmässä olisi M-1500 ja M-2100. Erittäin todennäköisesti M-2100 luokassa ei ole yhtään samoja pelaajia kuin M-1300 ja M-1500 luokassa, joten se voidaan aloittaa 11.40.

- Kello 11.40 alkaa M-2100 (kolme pöytää)
- Kello 12.10 aloitetaan pelaamaan M-2100 luokan neljä poolia kahdella pöydällä.

Kello 13.00 olisi kolme pöytää vapaana ja voidaan aloittaa M-1500 pelaaminen. Sitä ei kannata aloittaa kahdella pöydällä, koska silloin joudutaan vain odottelemaan edellisten pelien päättymistä eikä pystytä täysin hyödyntämään kolmen pöydän peluutusta.

- Kello 13.00 alkaa M-1500 (kolme pöytää)

Oletettavasti yksikään M-1500 luokkaan osallistuva ei osallistu MK-luokkaan, joten se voidaan aloittaa heti, kun neljä pöytää on vapaana.

- Kello 13.50 MK-luokka (neljä pöytää)

Näin vetämällä kisat saadaan ohitse jo ennen neljää, mutta sen mahdollisti pari asiaa.

- Luokkiin ei tullut maksimäärä osallistujia
- Pöytiä oli vapaina
- Tuomareita riitti tarvittaessa

Mikäli osanottajamäärä on tarpeeksi suuri, niin ensimmäisessä kirjoituksessa tehty yksinkertainen kisanvetomalli on ainoa tapa vetää kisoja koska pöytiä ei ole enempää käytettävissä. Siitä huolimatta voi aina tehdä pöytäkohtaisen aikataulun, koska se auttaa hahmottamaan aina vapaiden pöytien määrän ja missä kohtaa kisat ovat menossa. Siinä myös huomaa helposti, jos aikataulu alkaa peittämään jossain kohtaan ja voi yrittää reagoida siihen tai ainakin ottaa opiksi seuraavaan kisaan.

Tässä esimerkissä aikataulu on vedetty niin tiukaksi kuin mahdollista, ja siinä ei kauheasti hengähdystaukoja kisajärjestäjälle ole. Järjestäjä voi halutessaan tarkoituksella laittaa luokkien vaihtumisten kohtaan vähän pidemmät "turvamarginaalit", jolloin kisajärjestäjällä on aikaa laskea poolien järjestystä tai tehdä muita paperihommia.

Käytännön asiat kisojen käynnistyessä

- Aloita kuuluttaminen noin 10 minuuttia ennen poolien alkamista, normaalisti poolien käynnistyminen kestää kokoneiltakin pelaajilta vähintään 5-10 minuuttia
- Kilpailujen alussa tähtää pöytien 100% täyttöasteeseen
- Muista että pelaajat eivät ole kovin pahoillaan pienistä myöhästymisistä, jos pöytien täyttöaste on koko ajan hyvä
- Samanaikaiset tyhjat pöydät ja vapaat pelaajat harmittavat, seuraa siis tilannetta
- Peluuta aina ensin se luokka josta on kisan etenemisen kannalta hyötyä, älä yritä väkisin saada jotain luokkaa valmiiksi

Kilpailujen tulosten raportointi

Kilpailujen päätyttyä on tärkeää raportoida tuloksista mahdollisimman nopeasti SPTL:n sivuille. Kilpailujen aikanakin on suositeltavaa raportoida tuloksista SPTL:n sivuille, se on helppoa PT Gurun avulla. Pelaajat ja taustajoukot arvostavat korkealle nopeaa raportointia. Kun kilpailujen tulokset raportoidaan mahdollisimman nopeasti liiton sivuille niin kilpailuvaliokunta tekee myös jo silloin tulosten tarkastamisen rating-laskennan osalta. Tässä tarkastuksessa paljastuu joskus virheitä jotka järjestäjän tulee korjata seuraavan viikon kuluessa. Ensimmäisten tulosten julkistaminen tapahtuu PT Gurun ja pelipaikalla olevan nettiyhteyden avulla todella helposti ja nopeasti.