

JOUKKUEPIKASHAKIN SM



OHJE KILPAILUN JÄRJESTÄJÄLLE

SISÄLLYS

1. Johdanto
2. Ennen kilpailua
 - 2.1.

1. Johdanto

Joukkuepikashakin SM, eli tuttavallisemmin joukkueblitit, on selvästi suurin Suomessa vuosittain järjestettävä shakkitapahtuma. Kilpailun nelihenken joukkueiden määrä on 2010-luvulla vakiintunut noin 130-180 joukkueeseen, riippuen kilpailun järjestämispaikasta. Joukkueblititeihin osallistuminen on monelle vuosittainen tapa järjestämispaikasta riippumatta, mutta pääkaupunkiseudulla tai sen lähetyvillä järjestettävät kisat ovat vetäneet viime vuosina eniten joukkueita mukaan.

Joukkueblitit on tapahtumana kansainväliselläkin tasolla suuri kilpailu. Suurimmassa osassa muista shakkitapahtumista shakin pelaaminen on selvästi keskiössä, mutta joukkueblititeissä korostuu itse lajin lisäksi tapahtuman sosiaalinen puoli. Mitaleista taistelee käytännössä kuitenkin vain pieni osa joukkueista, joten viikonlopusta tulisi pyrkiä rakentamaan mukava elämys kaikille joukkueille pelitasosta riippumatta.

Tämän oppaan tarkoituksena on toimina apuvälineenä joukkuepikashakin SM-turnauksen järjestäjille ja turnauksen järjestämisoikeuden anomista harkitseville. Lisäksi tässä käsikirjassa määritellään laatuvaatimukset, joita tapahtumajärjestäjän tulee noudattaa. Suomen Shakkiliiton tavoitteena on kehittää määrätietoisesti joukkueblititejä, jotta tapahtuman vetovoima säilyy vielä vuosienkin päästä.

2. Ennen kilpailua

2.1 Kisan anominen

Shakin kilpailumääräysten mukaan SM-tason kilpailuille tulee hakea järjestämislupaa kisaa edeltävän kalenterivuoden maaliskuun loppuun mennessä. Mikäli hakijoita on useampi kuin yksi, SSL:n hallitus tekee päätöksen, kenelle kisat myönnetään. Mikäli hakijoita ei ole määräaikaan mennessä tullut, voidaan hakuaikaa tarvittaessa pidentää, kunnes järjestäjä löytyy.

Kilpailuhakemuksessa tulee ilmetä kilpailun ajankohta sekä kilpailun päätuomari. Kilpailu on tyypillisesti järjestetty elokuun ensimmäisenä viikonloppuna, mutta myös muuta ajankohtaa voi ehdottaa.

Hakemukset toimitetaan liiton toimistoon sähköisesti: info@shakkiliitto.fi

2.2 Pelipaikka

Pelipaikan varaaminen on ensimmäinen kisajärjestelyihin liittyvä toimenpide, joka kannattaa tehdä heti kilpailun järjestämisoikeuden myöntämisen jälkeen. Kisalle sopivia tiloja on rajoitetusti, ja varsinkin kesäkuukausina parhaat paikat varataan usein jo vähintään vuotta ennen.

Parhaaksi ja selkeimmäksi tilaratkaisuksi on osoittautunut riittävän suuri halli, jossa kaikki lohkot ja ryhmät mahtuvat pelaamaan samassa tilassa. Samassa tilassa pelaaminen vähentää tarvittavien tuomarien ja toimitsijoiden määrää, kun sama henkilö pystyy toimimaan useassa ryhmässä.

Suuri osa pelaajista saapuu pelipaikalle autoilla, joten alueen pysäköintimahdollisuudet on hyvä selvittää etukäteen. Jos pysäköintipaikat ovat kiekollisia tai maksullisia myös viikonloppuisin, kannattaa asiasta tiedottaa etukäteen kisasivuilla sakkojen välttämiseksi. Pelipaikan saavutettavuus myös julkisilla kulkuneuvoilla tulee pyrkiä huomioimaan.

Yksi pelipaikan tärkeimmistä ominaisuuksista on riittävä ilmanvaihto. Kun halli täyttyy elokuun lämpimänä viikonloppuna pelaajista, tilan kuumuus saattaa usein tulla yllätyksenä vasta kisapäivänä. On suositeltavaa selvittää pelipaikan vahtimestarin kanssa etukäteen, miten ilmastointilaitteet toimivat ja miten halliin on mahdollista saada lisäviilennystä tarvittaessa.

Joukkueille, joissa on pyörätuolipelaajia, tulee pyrkiä järjestämään pelipaikka pöytärivin päässä kääntämässä lautaa, jotta jokaisella kierroksella liikkuminen ei aiheuta turhia hankaluuksia. Pääsy pelipaikalle tulee olla esteetön.

Monelta kaupungilta on mahdollista saada tapahtuma-avustusta, jota voi käyttää esimerkiksi pelipaikan vuokraan. Avustusmahdollisuuksia kannattaa tiedustella kaupungin hallinnosta.

2.3 Pelivälineet ja pöydät

Kisan järjestämiseen vaaditaan satoja (joukkumäärä x2) shakkilautoja, nappulasettejä ja kelloja. Tällaista määrää ei kellään yksittäisellä seuralla ole, joten välineitä joudutaan lainaamaan.

Shakkitarvike Tanni omistaa riittävän määrän lautoja sekä puisia nappuloita kilpailun läpivietämiseksi. Heiltä voi tiedustella välineiden vuokraamista: [info\(at\)shakkitarvike.fi](mailto:info(at)shakkitarvike.fi)

Tapana on ollut, että jokaista osallistuvaa seuraa pelipaikalle mukanaan kaksi digitaalikelloa (ensisijaisesti DGT-mallin keinukytkimellä varustettuja). Kellojen puuttumisesta on peritty 20e sakkomaksu/kello.

Pöytiä on mahdollista vuokrata tapahtumakalustoon erikoistuneilta yrityksiltä. Myös pelipaikasta kannattaa tiedustella, onko heillä tiedossa pöytävuokraa. Jotkut kaupungit vuokraavat myös pöytiä. Pöytätyypin valintaa tehdessä pitää huomioida pöytien ja tuolien ergonomisuus: soveltuvatko pöydät shakin peluuseen?

Älä tilaa sikaa säkissä, vaan istukaa pöydän ääreen ja virittäkää siihen pelivälineet – testatkaa tuntuuko pelaaminen mukavalta!

Kokeilkaa ja laskekaa tarkkaan, paljonko pöytiä tarvitaan. Jos pöydät ovat tasakorkuisia, laudan voi virittää myös kahden pöydän väliin. Nyrkkisääntönä voidaan pitää, että yksi lauta vaatii noin metrin tilaa.

Liitolta voi tiedustella lainaan pöytäliinoja mestaruusryhmää varten, sekä livelautoja mestaruusryhmää varten. Pöytäliinojen laittaminen on pieni vaiva, mutta niillä onnistutaan tuomaan mestaruusryhmään lisää arvokkuutta.

2.4 Kilpailumääräykset ja säännöt

SM-kilpailumääräyksissä erityisesti joukkueblixtejä koskevat määräykset löytyvät kohdasta 6.1:

<https://www.shakkiliitto.fi/saannot/sm-kilpailumaaraykset/>

Kilpailussa noudatetaan pikashakkisääntöjä joukkuepikashakin SM-kilpailuja varten:

[https://www.shakkiliitto.fi/wp-](https://www.shakkiliitto.fi/wp-content/uploads/2018/04/Pikashakkis%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6st%C3%B6-2018.pdf)

[content/uploads/2018/04/Pikashakkis%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6st%C3%B6-2018.pdf](https://www.shakkiliitto.fi/wp-content/uploads/2018/04/Pikashakkis%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6st%C3%B6-2018.pdf)

Peliaikana on käytetty perinteisesti 5+5 min kiinteää aikaa. Vuonna 2018 toteutettiin laaja kysely joukkueblixtien peliajasta, jonka tuloksiin voi tutustua tarkemmin liiton sivuilta:

<https://www.shakkiliitto.fi/joukkuepikashakin-mieltimisajan-mahdollinen-muutos-kyselyn-tulokset/>

Peliaikakysymystä tulevia kisoja ajatellen tulee miettiä tarkkaan yhteistyössä järjestävän seuran ja liiton kanssa.

2.5 Maksut ja lisenssit

Järjestävä seura päättää osallistumismaksun suuruudesta. Viime vuosina osallistumismaksu on ollut 80e/joukkue. Järjestäjäseura saa pitää osallistumismaksuista tulevat tuotot.

Shakkiliitto laskuttaa järjestäjältä turnausmaksuna 12e/joukkue, henkilökohtaista turnausmaksua joukkueblixteistä ei peritä.

Kaikilla pelaajilla on oltava voimassa oleva pelaajalisenssi. Pelaajalisenssit hankitaan ensisijaisesti Suomisportin kautta, mutta kertalisenssi (30e/aikuinen tai 15e/nuori) on mahdollista hankkia käteismaksulla pelipaikalla. SSL vastaa lisenssien tarkistuksesta, ja pitää osanoton varmistuksen yhteydessä lisenssien tarkastuspistettä. Järjestäjän vastuulla on toimittaa pelaajalistat liitolle vähintään viikkoa ennen kilpailua.

Seurajoukkue ei voi osallistua kilpailuun, jos kuluvan vuoden jäsenmaksua liitolle ei ole maksettu.

2.6 Ilmoittautuminen

Ilmoittautumisessa suositellaan käytettävän kaksiportaista järjestelmää.

Vaihe 1: Noin viisi viikkoa ennen kisaa tulee tietää osallistuvien joukkueiden nimet ja määrät. Nämä voidaan kerätä joko sähköpostilla tai esimerkiksi Google Forms -lomakkeella. Osalla joukkueista on kokoonpanot jo tässä vaiheessa tiedossa, joten kokoonpanoilmoituksen voi tehdä heti ilmoittautumisen yhteydessä. Kaikkien pelaajalistat eivät kuitenkaan ole vielä varmistuneet näin hyvissä ajoin ennen kisaa, joten kokoonpanojen ilmoittamisen deadline on hyvä pitää lähempänä kisaa.

Ykkösvaiheessa on hyvä kerätä myös osallistumismaksut seuran tilille, jotta kisapäivän kiireissä on mahdollisimman tarpeetonta maksuliikennettä.

Vaihe 2: Noin viikko ennen kisaa tulee ilmoittaa lopulliset kokoonpanot. Nämä on helppointa kerätä esimerkiksi Google Formsin kautta, josta ne on helppo siirtää taulukkoon. Valmis taulukko lähetetään välittömästi liittoon lisenssitarkistusta varten. Aina tulee viime hetken kokoonpanomuutoksia esimerkiksi sairastapausten vuoksi, mutta ne voidaan helposti tehdä pelipaikalla suoraan chess-resultsiin.

Kokoonpanoilmoituksen yhteydessä ilmoitetaan samalla, jos joukkue on seniorijoukkue (yhteisikä yli 240v), veteraanijoukkue (yhteisikä yli 200v) tai juniorijoukkue (yhteisikä alle 60v).

Kilpailun markkinointi

Kilpailun markkinointi lähtee liikkeelle kilpailukutsun laatimisesta. Kutsu on hyvä tehdä jo hyvissä ajoin keväällä, ja julkaista se liiton kilpailukalenterissa.

Esimerkki kilpailukutsusta: <https://www.shakkiliitto.fi/tapahtuma/joukkuepikashakin-56-sm-turnaus/>

Muita hyviä markkinointikanavia ovat Shakkifoorumi, liiton ja seuran nettisivut, uutiskirjeet ja sähköpostilistat. Liiton laajoja viestintäkanavia voi hyödyntää kisamateriaalin jakamisessa. Shakkifoorumille on hyvä päivittää osallistuvien joukkueiden listaa sekä muita ajankohtaisia kisoihin liittyviä tiedotteita.

Kilpailulle on hyvä luoda omat nettisivut tai vähintään oma osionsa kerhon nettisivuille. Shakkiliitolla on valmis kisasivupohja, jota voi halutessaan hyödyntää. Kisasivuille voi tuottaa materiaalia haluamallaan

tavalla, mutta niiltä on yleensä löytynyt ainakin kilpailukutsu, tiedot pelipaikasta, lohkojako, aikataulu, säännöt, tiedot cup-kilpailusta, linkit tulospalveluihin ja yhteystyökumppaneiden logot. Lisäksi sivuilla voi olla esimerkiksi kilpailun historiatietoa, kilpailun johtajan tervehdys tai kaupungin tervehdys.

Esimerkki yksinkertaisista liiton pohjalla tehdyistä kisasivuista: <https://www.shakkiliitto.fi/blixt2018/>

Kisasivujen lisäksi on ollut tapana tehdä paikan päällä osallistujille jaettava kisalehti printtiversiona, jonka sisältö on ollut samanlainen kuin kisasivujenkin. Kisaoppaaseen on mahdollisesti helpompaa saada pieniä paikallisia sponsoreita.

Kansainvälisyys

Joukkueblixteillä voidaan nähdä olevan potentiaalia kasvaa suureksi kansainväliseksi tapahtumaksi. Ulkomaalaisjoukkueiden osallistuminen on jo joitain vuosia sallittu ilman rajoituksia, ainoana rajoituksena on se, ettei ulkomaalaisjoukkue voi voittaa SM-mitaleja. Ulkomaalaisjoukkue voi kuitenkin voittaa kilpailun ja rahapalkinnon.

Kilpailun kansainvälisessä markkinoinnissa on tärkeää, että vähintään kilpailukutsu ja mielellään koko kisasivut ovat myös englanniksi saatavilla. Kisoja kannattaa markkinoida erityisesti Venäjälle, Viroon, Pohjoismaihin sekä alueille, joista on hyvät suorat lentoyhteydet lähelle kisapaikkaa. Liitolta on saatavissa apua ja yhteystietoja kisan kansainväliseen markkinointiin.

Ruoka- ja juomatarjoilut

Pitkän kisaviikonlopun aikana kisapaikalla tai sen välittömässä läheisyydessä on hyvä olla toimiva ruoka- ja juomahuolto järjestettynä. Mahdollisimman lähellä itse pelitilaa on hyvä olla buffet-tyylinen kahvio, jossa on tarjolla esimerkiksi voileipiä, pientä makeaa, kahvia ja virvoitusjuomia energiatasojen ylläpitämiseen kisapäivän aikana. Useimpina vuosina kisaallin pihassa on ollut järjestäjän pitämä grilli, jossa on ollut myynnissä esimerkiksi makkaraa, pyttipannua tai muuta helposti lämmitettävää ruokaa. Jos pelipaikalla on oma ravintola, heidän kanssaan tulee neuvotella tarjoilujen järjestämisestä.

Kisapaikalle on mahdollista hankkia määräaikainen anniskelulupa, joka oikeuttaa alkoholin myymiseen. Jos myyntipisteen järjestää itse, myyntituotot jäävät seuralle. Varsinkin aurinkoisena viikonloppuna alkoholin myyntituotoista saatava lisätulo on todella merkittävää koko kisan tuloksen kannalta, joten olutteltta tai vastaava kannattaa laittaa pystyyn.

Anniskelulupaa kannattaa hakea hyvissä ajoin, sillä käsittelyajat ovat joskus pitkiä. Lisätietoja ja hakuohjeet avi:n sivuilta: <https://www.avi.fi/web/avi/anniskelu-tilaisuuksissa-ja-tapahtumissa>

Tarjoiluiden järjestämiseen tarvitaan henkilöresursseja ja kukin järjestäjä tekee omat päätöksensä, kuinka laajat tarjoilut haluavat järjestää kisapaikalle. Tarjoiluja voi myös ulkoistaa, jolloin seuralle jäävä tuotto luonnollisesti pienenee. Tuottomahdollisuudet ovat kuitenkin hyvät, joten monipuolisten tarjoiluiden järjestämistä omin voimin kannattaa ainakin vakavasti harkita.

Kilpailutoimikunta ja talkooväki

Joukkueblixtejä ei pysty järjestämään ilman melko suurta kilpailutoimikuntaa. Suuri osa kisan tehtävistä on luonteeltaan sellaisia, ettei niissä vaadita shakillista osaamista. Kannattaa siis hyödyntää puolisoja, kavereita, sukulaisia tai vaikka paikallisen urheiluseuran junioreita talkookorvausta vastaan. Jokaiselle kilpailutoimikuntaan kuuluvalla on hyvä määritellä selkeä vastuualue. Esimerkki kilpailutoimikunnasta vastuualueineen:

1 kilpailun johtaja (Käytännön järjestelyjen koordinointi)

1 päätuomari

2 tuomaria

1 tulospalvelun johtaja

3-4 tulosten syöttäjää (Chess-resultsilla pystyy hoitamaan kahta ryhmää samanaikaisesti suhteellisen helposti)

7-8 tuloslappujen kerääjää (Yksi per ryhmä. Lappujen kerääjät voivat toimia aputoimitsijoina ryhmässään mikäli ovat käyneet toimitsijakurssin. Epäselvät tilanteet ohjataan aina tuomareille.)

2 Cup-vastaavaa (voivat halutessaan osallistua kilpailuun)

Myyjiä (määrä riippuu seuran hallussa olevien myyntipisteiden määrästä)

Vastaanoton henkilökunta (ilmoittautumisten varmistus, kellojen vastaanotto ja koordinointi)

Suurin työ tehdään kisan käynnistysvaiheessa, jolloin kaikkien kynnelle kykenevien on hyvä olla paikalla. Pöytien ja tuolien paikalleen laittaminen, tuloslappujen järjesteleminen ja nitominen sekä pelipaikan järjesteleminen kisakuntoon on suuri homma, johon tulee varata hyvin aikaa ja henkilöresursseja. Kun kisa on saatu käyntiin, se pyörii pienemmällä porukalla. Yllä tehty listaus on suuntaa-antava minimimiehitys, jonka saatavuus tulee varmistaa ennen kisan hakemista.

KISAN AIKANA

Ilmoittautumisen vastaanotto

Ilmoittautumisen vastaanotto tulee miettiä mahdollisimman sujuvaksi. Ilmoittautumisen vastaanotto hoidetaan helpoiten niin, että kustakin joukkueesta on valmiina printattu kokoonpanolappu. Mikäli kokoonpano on pysynyt ennallaan, joukkueenjohtaja kuittaa lapun ja palauttaa sen kilpailutoimikunnalle. Mikäli kokoonpanossa on tapahtunut muutoksia, ilmoitetaan uusi kokoonpano samalle lapulle.

Kokoonpanojen varmistuksen yhteydessä on Shakkiliiton lisenssitarkastuspiste, jossa kerätään puuttuvat lisenssimaksut. Ilmoittautumisen vastaanoton välittömässä läheisyydessä tulee olla myös kellojen luovutus-piste. Seuroilta tulevat kellot otetaan vastaan, ja merkataan pöytäkarttaan mihin ne viedään. Seurat vastaavat kellojen keräämisestä pöydistä kilpailun jälkeen.

Ilmoittautumisen yhteydessä on myös ilmoittautuminen cup-kilpailuun.

Lohkojako ja tauotukset

Lohkojako voidaan tehdä, heti kun joukkueiden kokoonpanot on ilmoitettu. Lohkojako tehdään laskemalla joukkueiden pelokeskiarvot, ja sijoittamalla joukkueet niiden mukaiseen järjestykseen. Saman seuran joukkueita ei tule sijoittaa samaan alkulohkoon, ellei ole pakko. Lohkojako julkaistaan liiton kotisivuilla ja kisasivuilla hyvissä ajoin ennen kilpailua.

Lohkojaossa ja sijoitusryhmiin jaossa on hyvä pyrkiä huomioimaan se, että kaikki joukkueet saavat suunnilleen saman määrän pelejä. Sopiva koko alkulohkolle on noin 20-24 joukkuetta ja finaali-ryhmälle 24-28 joukkuetta.

Tauotus tulee miettiä porrastetusti, jotta myyntipisteet eivät ruuhkaudu liian pahasti. Korkeintaan kahden lohkon tauon tulisi alkaa samaan aikaan. Kisapäivän aikana on normaalisti pidetty 1-2 kahvitauko (a' 20min) ja 1 pidempi ruokatauko (n. 60 min). Jos pelimäärä on lauantaina pienempi, yksi kahvitauko riittää hyvin. Tauon päättymisaika on hyvä laittaa selkeästi näkyviin lohkon ilmoitustaululle.

Lauantaina pelattavan alkukilpailun perusteella joukkueet jaetaan sunnuntain loppukilpailuihin. Alkulohkon 3-4 parasta jatkaa loppukilpailuun, 3-4 seuraavaa 1. sijoitusryhmään ja niin edelleen. Tarkempi jako loppukilpailuihin on mahdollista miettiä vasta, kun lopullinen joukkuemäärä on selvillä. Alemmissa sijoitusryhmissä tulee huomioida tasoittamalla lohkoja niin, että myös viimeiseen sijoitusryhmään jää riittävästi joukkueita järkevän sunnuntaipäivän pelaamista varten. Noin 20-24 on sopiva määrä alimmassa sijoitusryhmässä.

Cup

Henkilökohtaisen cupin kaksi ensimmäistä kierrosta pelataan ennen joukkuekilpailun alkamista, ja loput kierrokset kilpailun jälkeen. Cupin toteutuksen saa kukin järjestäjä miettiä parhaaksi näkemällään tavalla, mutta tässä yksi vaihtoehto:

Ilmoittautuminen 1. kierrokselle maksaa 3 euroa, 2. kierrokselle 5 euroa ja 3. kierrokselle 10 euroa. Ilmoittautuneiden nimet kirjoitetaan erillisille paperilapuille. Kun kierros alkaa, paperilaput jaetaan ja pelaajat huudetaan pöytiin. Valkeilla peliaika on 6 minuuttia ja mustilla 5 minuuttia, mutta tasapelin sattuessa musta menee jatkoon. Jatkoon menijä tuo molempien pelaajien laput toimitsijapisteelle, jossa jatkoon menijät ja tippujat laitetaan omiin koreihinsa. Kierroksen päättymisen jälkeen on hyvä pitää ilmoittautumista auki noin 5 minuuttia, jolloin uusien osallistujien ja jo kerran tippuneiden on mahdollista ostaa itsensä mukaan kilpailuun.

Cup-tyylistä pudotuspeliä jatketaan, kunnes vain voittaja on jäljellä. Finaali on ollut tapana pelata kahden pelin normaalina pikapeliotteluna. Jos tulos on kahden pelin jälkeen 1-1, pelataan ratkaiseva peli 6+5 armageddon-ajoilla.

Cup-kilpailussa on ollut tapana jakaa rahapalkinto 2-4 parhaalle. Kilpailuun on mahdollista hakea ulkopuolista sponsoria, jonka mukaan kilpailu nimetään.

Tulospalvelu

Viimeisimpänä kolmena vuonna tulospalvelu on järjestetty chess-resultsissa Swiss Manageria käyttäen. Tämä järjestelmä on todettu toimivaksi ja helppokäyttöiseksi sekä tulosten syöttäjien että selolaskijan näkökulmasta, joten Swiss Manageria suositellaan käytettäväksi jatkossakin.

(tästä pitäisi se ohje saada, mutta sitä mä en osaa tehdä)

KISAN JÄLKEEN

Palkinnot

Kilpailussa on palkittu ainakin finaalin kolme parasta joukkuetta (mitalit ja joukkuekohtainen rahapalkinto), finaalin pöytien parhaat (pokaali), sijoitusryhmä 1:n voittajajoukkue (pokaalit), paras ilmoitettu seniorijoukkue (yhteisikä vähintään 260 vuotta, pokaalit), paras ilmoitettu veteraanijoukkue (yhteisikä vähintään 200 vuotta, pokaalit) ja paras ilmoitettu juniorijoukkue (yhteisikä enintään 60 vuotta, pokaalit).

Rahapalkintojen suuruus on järjestävän seuran päätettävissä. Palkintojenjakoseremonia pyritään järjestämään mahdollisimman pian kilpailun päättymisen jälkeen, kunhan tulokset on huolellisesti tarkastettu.

Shakkiliitolta on mahdollista saada kilpailuun mitaleita, mutta niistä tulee olla liittoon yhteydessä vähintään kaksi viikkoa ennen kilpailua

Loppuraportti ja kehitysehdotukset seuraavalle vuodelle

Kun palkinnot on saatu jaetuksi, järjestäjä voi huokaista helpotuksesta tyytyväisenä. Pelipaikan purkaminen on kuitenkin vielä oma operaationsa, jossa tarvitaan mahdollisimman paljon apukäsiä. Älkää siis päästäkö talkoolaisia karkaamaan paikalta liian ajoissa.

Kilpailun päättymisen jälkeen täytetään liitolle loppuraportti kilpailusta. Loppuraportin perusteella liitto lähettää laskun joukkumäärän mukaan määräytyvästä turnausmaksusta. Loppuraporttiin kirjataan myös, missä onnistuttiin ja missä pystyttäisiin kehittymään vielä tulevaisuudessa. Raportin tiedot kirjataan ylös, ja välitetään seuraavan vuoden kisajärjestäjälle, jotta pystytään välttämään samojen virheiden toistaminen.

Lopuksi

Tämän oppaan tarkoituksena on auttaa kisajärjestäjiä hahmottamaan, mitä kaikkea joukkueblxtien järjestämisessä tulee huomioida. Kisojen järjestämisessä saa ja pitääkin kuitenkin käyttää mielikuvitusta, ja kokeilla rohkeasti uusia ideoita. Hyvin toimineet käytännöt pyritään jakamaan eteenpäin, jotta kisat kehittyisivät vuosi vuodelta.

Tsemppiä kisajärjestelyihin!

liite: JÄRJESTÄJÄN CHECKLIST

Lue tämä opas

Rekrytoi kilpailutoimikunta

Tee anomus kilpailusta ajoissa

Varaa pelipaikka

Tee kilpailukutsu ja ilmoittautumislomake

Hanki pöydät ja pelivälineet

Hanki anniskelulupa ja tarjoilut

Tee nettisivut

Markkinoi kisaa

Ilmoita kokoonpanot liittoon

Tee lohkojako

Järjestä kisaviikonloppu

Tee loppuraportti

Hengähdä helpotuksesta ja muista palkita talkooväki