

# Minitennis – Kilpailun järjestäjän opas

## Sisällysluettelo

1. Tervetuloa Minitenniksen pariin! .....	3
2. Minitenniksen säännöt .....	4
3. Kilpailunjärjestämiseen tarvittavat varusteet ja niiden sijoittelu.....	6
4. Kilpailun järjestämisen apuvälineet.....	7
5. Tapahtuman tiedotus ja markkinointi .....	11
6. Tapahtuman kustannukset .....	12
7. Tapahtuman eteneminen.....	12
8. Otteluiden tuomarointi.....	13

## **1. Tervetuloa Minitenniksen pariin!**

Tennis elää Suomessa vahvaa nousukautta. Jarkko Niemisen ja Emma Laineen menestyminen maailmalla antaa lajille näkyvyyttä mediassa ja samalla moni nuorista valitsee idolikseen suomalaisen tennistähdän. Helpoin tapa aloittaa tenniksen pelaaminen on hankkia lapsille sopivat välineet ja ottaa yhteyttä tennisseuraan.

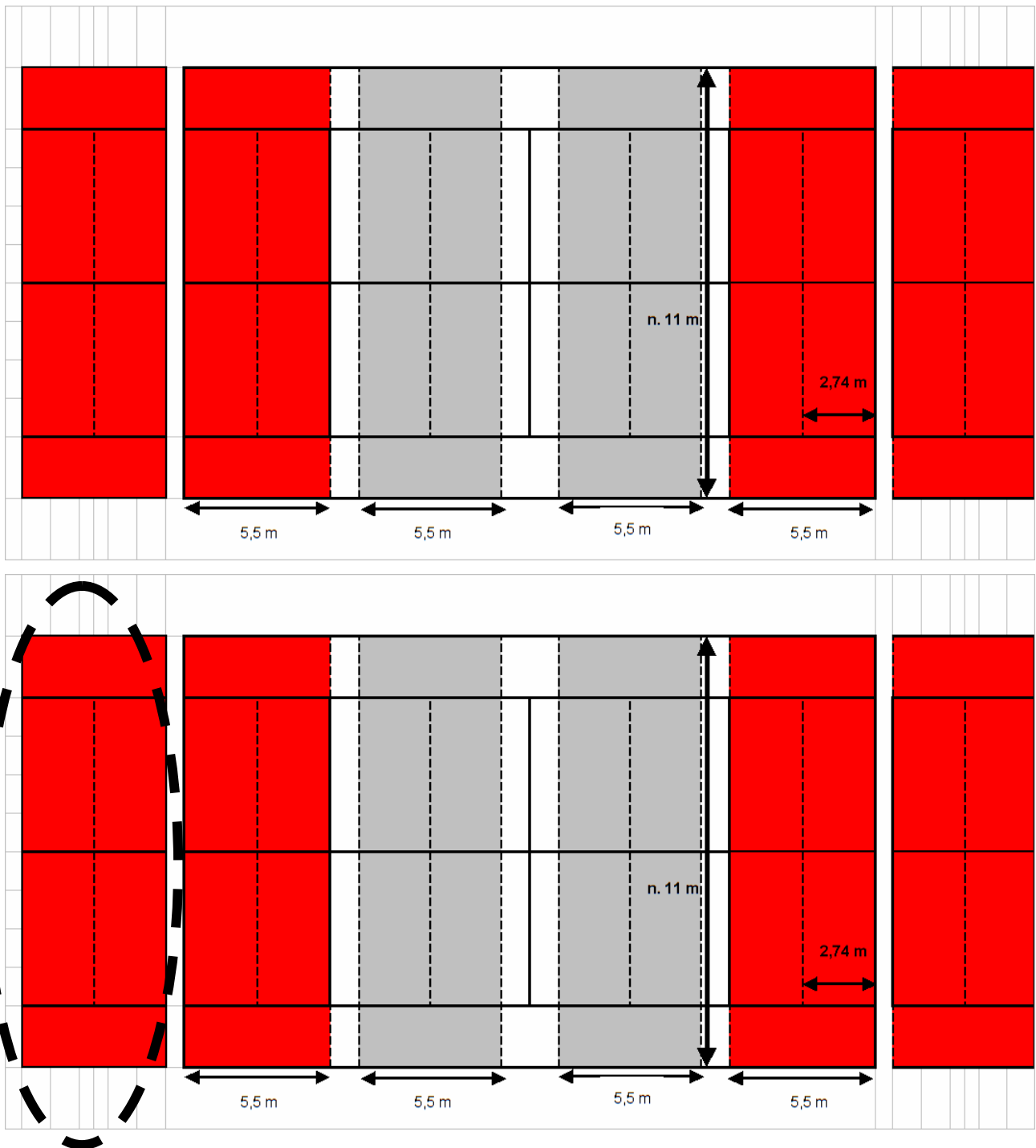
Minitennis on aloitteleville pelaajille tapa saada paljon onnistumisen kokemuksia ja toistoja, jo ensimmäisten ohjaukertojen jälkeen moni pääsee kokemaan, millaista on pelata minitennistä. Minitenniksen kautta on mahdollisuus oppia pelaamaan tennistä nopeammin ja päästä yhdistämään lyöntejä erilaisiin pelitilanteisiin. Onnistumisia saadaan alusta asti todellisessa ympäristössä.

Lapsille ja nuorille minitennistapahtumat ovat ensimmäinen kosketus kilpailutoimintaan ja on ensiarvoisen tärkeää että kokemuksesta saadaan positiivinen. Suomen Tennisliitto on luonut tämän ohjeistuksen, jotta lapset viihtyisivät minitennistapahtumissa, osallistumiskynnys olisi matala sekä yhä useammalla olisi mahdollisuus osallistua tapahtumiin mukaan.

Materiaalia on mahdollista hyödyntää sekä alueellisessa toiminnassa minitennistapahtumien järjestämisessä että seurojen omissa minitennistapahtumissa.

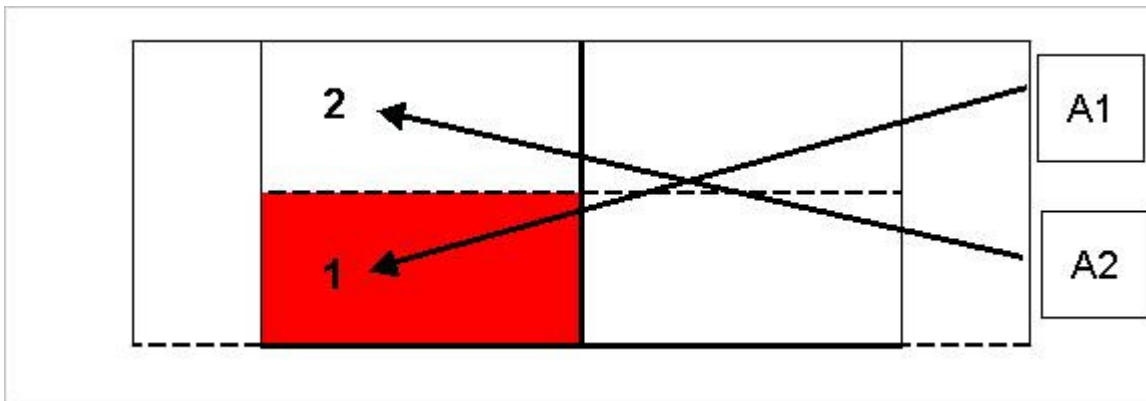
## 2. Minitenniksen säännöt

Minitennistä pelataan sulkapallokentän kokoisella alueella (12 x 6 m) tai tenniskentän päätyalueella (11 x 5 m) kuvan osoittamalla tavalla. Pallona käytetään greipin kokoista soft-palloa ja mailoina normaalia junioritennismailaa. Alla esimerkki miten kahdelle tenniskentälle saa mahtumaan 12 minitenniskenttää.



Minitennistapahtumassa 1-2 kenttää kannattaa jättää esimerkistä pois, jotta katsojille ja vanhemmille jää tilaa katsella pelejä. Kuvassa alue on merkitty katkoviivalla. Alue kannattaa rajata esimerkiksi kartioilla, jotta kaikille on selvillä missä saa liikkua ja seurata pelejä.

Ottelu alkaa tilanteesta 3-3. Ottelu pelataan 15 pisteeseen kahden pisteen erolla. Kenttään on merkitty syöttöruudut kuva osoittamalla tavalla. Pelaajat syöttävät kaksi syöttövuoroa kerrallaan, kerran molempiin ruutuihin ja tämän jälkeen vaihtuu syöttäjä. Käytössä on kaksi syöttöä, jotka voi suorittaa joko ylä- tai alakautta. Samaa kenttää käytetään sekä kaksinetä nelinpeliin.



Jokaisessa ottelussa tulee olla tuomari/kentänvalvoja. Tuomari/kentänvalvoja suorittaa arvonnin sekä tuomitsee kuuluvaan ääneen jokaisen pisteen sekä ilmoittaa ottelun pistetilanteen ja toimittaa ottelun lopputuloksen kilpailun johtajalle.

Tuomarin/kentänvalvojan tehtävä on sekä tuomita ottelu että ohjata pelaajia toimimaan oikein kussakin tilanteessa.

### **3. Kilpailunjärjestämiseen tarvittavat varusteet ja niiden sijoittelu**

Kilpailun järjestäminen esitetään oppaassa kahdelle tenniskentälle rakennetuista välineistä. Tällä kenttätalalla mahdollistetaan n. 100 pelaajan tapahtuman läpivieminen 3-4 tunnissa. Kilpailun järjestämistä varten tarvitaan:

- minitennisverkot
- soft-palloja
- levitettävät viivat teippiä viivojen merkitsemistä varten
- lohkomalleja ja kaavioita
- palkinnot
- tuomareita ja kilpailunjohtaja
- ensiapulaukku

Suomen Tennisliitto on ostanut minitennisturnauksen järjestämistä varten minitennisverkkoja, pehmopalloja sekä mailoja. Välineitä voi kysyä lainaksi valmennus- ja nuorisopäälliköltä tai oman alueen aluevalmentajalta.

Kahdelle kentälle saadaan mahtumaan 8-12 minitenniskenttää. Kentät merkitään maalarinteipillä ennen tapahtuman alkua. Merkitsemiseen kannattaa varata vähintään puoli tuntia aikaa. Minitennisverkot ovat koottavia, joten myös niiden kasaamiseen kannattaa varata puoli tuntia aikaa, näin ollen tapahtuma-alueen kokoamiseen menee vähintään tunnin verran aikaa. Samalle alueelle tulee saada mahtumaan kilpailutoimisto sekä pelaajille että vanhemmille vapaata oleskelutilaa, jossa voi odotella otteluiden alkua tai seurata otteluita.

Kilpailutoimistossa on tulosten merkitsijä sekä kilpailunjohtaja, joka seuraa tapahtuman etenemistä. Toimistossa ylläpidetään ottelutuloksia ja tehdään valmiiksi jatkokaaviot, otetaan vastaan kilpailumaksut sekä pidetään kilpailun palkintoja esillä. Kilpailunjohtajan tehtävänä on ennen kilpailun alkua kouluttaa jokainen tuomari tuomitsemaan otteluita sekä ylläpitämään oman kenttensä kaaviota ja ottelujärjestystä. Lisäksi kilpailunjohtaja vastaa tapahtuman etenemisestä ja hoitaa tapahtuman juoksevia asioita ja sidosryhmien kanssa olevaa toimintaa.

Pelaajat jaetaan kilpailusarjoittain lohkoihin. Jokainen lohko pelaa omalla kentällään ja kentän toiminnasta vastaa jokaisen kentän tuomari. Pelaajat kerätään oman kentän ympäristöön odottamaan otteluitaan, näin voidaan varmistaa että jokainen pelaaja pysyy valmiina seuraavaan otteluun ja saadaan pidettyä kentät koko ajan käytössä. Lohkojen parhaat pelaavat lohkosarjojen päätteeksi vielä cup-kaavion ja näin saadaan kilpailuiden voittajat selville.

#### **4. Kilpailun järjestämisen apuvälineet**

##### Kilpailukutsun malli

Kilpailukutsun malli löytyy liitteenä ja siihen voi tehdä tarvittaessa muutoksia. Kutsussa tulee ilmoittaa kilpailun aika ja paikka, ilmoittautumisohjeet, viimeinen ilmoittautumispäivä, palkinnot, kilpailumaksu sekä millaisella aikataululla kilpailu tullaan pelaamaan. Lisäksi tulee nimetä kilpailunjohtaja, joka vastaa kilpailun käytännön järjestelyistä sekä yhteystiedot, joista saa tietoa kilpailusta.

##### Kilpailumuoto

Kilpailu tulee pelata aluksi lohkoissa, joista pääsee jatkoon puolet pelaajista yläkaavioon ja puolet alakaavioon. Lohko-otteluissa pelaajat jaetaan 4-6 hengen lohkoihin, tavoitteellinen koko on neljä pelaajaa.

Lohkoissa pelaajat saavat useita otteluita ja pääsevät pelaamaan useampaa pelaajaa vastaan. Pelaajat tulee arpoa lohkoihin, eikä lohkoissa saa olla enempää kuin kaksi saman seuran pelaajaa, jos se vaan on mahdollista toteuttaa. Jos pelaajia on niin vähän tai yhdestä seurasta on valtaosa pelaajista, voidaan samaan lohkoon ottaa useampia saman seuran pelaajia.

Jos pelaajia on alle 4 loppukaaviossa, pelaajat sijoitetaan lohko-kaavioon ja jokainen pelaa jokaista vastaan jatkokaaviossa.

##### Palkinnot

Jokaiselle pelaajalle annetaan kunniakirja osallistumisesta sekä osallistumispalkinto. Osallistumispalkinto voi olla esim. mitali + tarra, esimerkkimitalin voit tilata Tennisliiton kautta. Sarjojen voittajia ei välttämättä tarvitse erikseen huomioida.

Kilpailun tulokset voi julkaista siten että alkulohkon tulokset näkyvät lohkoissa ja jatkokaavioiden tulokset ylä/alakaavioissa. Tulosten julkaisemissa on hyväksi havaittu ettei yksittäisiä tuloksia nosteta esille.

Palkintojen jako on hyvä suorittaa kaikille yhteisenä tilaisuutena. Pelaajia ja vanhempia on hyvä ohjeistaa varaamaan aikaa niin että jokainen voi olla mukana tilaisuuden loppuun saakka.

#### Ilmoittautuminen

Kilpailuun ilmoittautuminen tulee tehdä seurakohtaisesti. Seuran yhdyshenkilöt keräävät pelaajalistan, jossa on pelaajan nimi, syntymäaika, seura, puhelinnumero ja sähköposti vanhemmille, jotta pelaaja saadaan tarvittaessa tavoitettua. Ilmoittautuminen olisi hyvä tehdä viimeistään neljä päivää ennen tapahtumaa joko sähköpostitse tai faksilla kilpailunjohtajalle.

#### Kilpailumaksu

Kilpailumaksu tapahtumassa saa olla korkeintaan 10 euroa / pelaaja. Tarkoitus on että minitennistapahtuma ei saa tuottaa merkittävää voittoa järjestävälle seuralle vaan minitennistapahtumilla tavoitellaan onnistuneita tapahtumia kilpailu-uraa aloitteleville lapsille ja nuorille. Vanhempia on hyvä ohjeistaa varaamaan tasarahan kilpailumaksua varten ja kilpailunjärjestäjän on hyvä varata riittävästi vaihtorahaa.

#### Aikataulu

Kilpailun kesto olisi hyvä olla neljä tuntia. Pelaajat tulee kutsua paikalle vähintään puoli tuntia ennen otteluiden alkua. Pelaajat ilmoittautuvat kilpailutoimistoon ja maksavat osallistumismaksunsa ja ilmoittautuvat olevansa paikalla. 15 minuuttia ennen ensimmäistä ottelua pelaajat kutsutaan seuraamaan sääntöjen kertausta, jossa tutustutaan vielä tarkemmin ottelun sääntöihin ja kerrataan ne. Tämän jälkeen pelaajat kutsutaan kentille ja ottelut pääsevät alkamaan.

Lohkopelien päätyttyä pelaajille selvitetään ylä- ja alalohkot ja kilpailun johtajan määräämillä kentillä aloitetaan jatko-ottelut. Pelien päätyttyä suoritetaan palkintojen jako yhteisesti ja kaikki palkitut kutsutaan yleisön eteen vastaanottamaan palkintoja.

### Ottelujärjestys

On tärkeää olla paisuttamatta lohkon kokoa kahdeksaa pelaajaa suuremmaksi, koska tällöin turnauksen läpivienti vie liian kauan aikaa. 8 pelaajan ryhmässä tulee 28 ottelua (7 ottelua per pelaaja). Kenttien lukumäärä vaikuttaa siihen kuinka pitkiä otteluita voidaan pelata.

Alla on esimerkkikaavio kaikki kaikkia vastaan –kilpailu varten.

Nro	Nimi	1	2	3	4	5	6	Voitetut erät-pelit	Sijoitus ryhmässä
1		■							
2			■						
3				■					
4					■				
5						■			
6							■		

Seuraavalla sivulla on täytetty esimerkkikaavio: tuloksia luetaan vaakatasossa (esim. Pete hävisi Marcelolle 15-8 ja voitti Andrean 15-6)

Nro	Nimi	1	2	3	4	5	6	Voitetut erät-pelit	Sijoitus ryhmässä
1	Pete	■	8-15			15-6			
2	Marcelo	15-8	■						
3	Carlos			■					
4	Goran				■				
5	Andre	6-15				■			
6	Tim						■		

Otteluiden määrä eri pelaaja määrillä

Pelaaja lohkossa	otteluita per pelaaja	otteluita per lohko	Kenttien määrä
3	2	3	1
4	3	6	2
5	4	10	2
6	5	15	3
7	6	21	3
8	7	28	4
9	8	36	4
10	9	45	5

### **Kaikki kaikkia vastaan turnauksen ottelujärjestys:**

Yksittäiset pelaajat ja parit ovat numeroita.

Neljä pelaajaa (6 ottelua)

1.kierros	2.kierros	3.kierros
1 v 2	1 v 3	1 v 4
3 v 4	2 v 4	2 v 3

Jos on vain kolme pelaajaa, niin silloin kaaviossa pelaaja nro 3 on joka kierroksella byevastustaja. (bye = ei ottelua)

Kuusi pelaajaa (15 ottelua):

1.kierros	2.kierros	3.kierros	4.kierros	5.kierros
1 v 6	1 v 5	1 v 4	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 4	3 v 6	5 v 6	4 v 5	4 v 6

Jos on vain viisi pelaajaa, niin silloin kaaviossa pelaaja nro 6 on joka kierroksella bye-vastustaja. (bye = ei ottelua)

Kahdeksan pelaajaa (28 ottelua):

1.kierros	2.kierros	3.kierros	4.kierros	5.kierros	6.kierros	7.kierros
1 v 7	1 v 6	1 v 5	2 v 4	1 v 4	1 v 3	2 v 1
2 v 6	2 v 5	3 v 4	3 v 6	2 v 3	2 v 7	3 v 7
3 v 5	4 v 7	6 v 7	5 v 7	5 v 6	4 v 5	4 v 6
4 v 8	3 v 8	2 v 8	1 v 8	7 v 8	6 v 8	5 v 8

Jos on vain seitsemän pelaajaa, niin silloin kaaviossa pelaaja nro 8 on joka kierroksella bye-vastustaja.

**Pisteytys:** Jos kaksi pelaajaa tai paria on tasapisteissä, voittaja on se pelaaja tai pari, joka on voittanut keskinäisen ottelun. Jos tasapisteissä on kolme tai useampia pelaajia tai pari, voi järjestyksen valita seuraavin keinoin:

1. eniten erävoittoja; jos silti tasapisteissä –
2. vähiten hävittyjä eriä; jos silti tasapisteissä –
3. eniten pelivoittoja; jos silti tasapisteissä –
4. vähiten hävittyjä pelejä; jos silti tasapisteissä –
5. voitettujen pelien suhde hävittyihin (%); jos silti tasapisteissä –
6. pelataan tie-break voittajan selvittämiseksi, mutta jos aika ei riitä, niin arvotaan voittaja

## 5. Tapahtuman tiedotus ja markkinointi

Tapahtumasta on hyvä tiedottaa kolme viikkoa ennen tapahtumaa sähköpostilla tai kirjeellä lähiseuroja, jotta he tietävät kerätä omia jäseniään mukaan kilpailuun.

Lähiseuroille tulee postittaa tiedote tapahtumasta, jossa tuodaan edellä mainittuja asioita. Julisteen / tiedotteen laittaminen oman hallin seinälle on myös hyvä tapa saada aktiivisia lapsia mukaan.

Seuran minitennisohjauksessa oleville pelaajille ja vanhemmille kannattaa tapahtumista kertoa jo toimintaan mukaan tullessa. Näin heillä on selkeä kuva siitä mitä varten harjoitellaan ja he osaavat varautua olemaan mukana kaikissa tapahtumissa. Vanhempia on muistutettava vielä ennen tapahtumia ja saatava heidät mukaan kuljettajiksi, tuomareiksi tai tukijoukoiksi.

Tapahtumaa varten kannattaa olla kaksi viikkoa ennen tapahtumaa yhteydessä paikallislehtiin ja kertoa tulevasta tapahtumasta ja pyytää paikalle lehden toimittaja seuraamaan tapahtumaa. Toimittajan mukaan saaminen helpottuu henkilökohtaisella kontaktilla ja jatkossa seura saa helpommin paikallislehden mukaan seuraamaan tapahtumia.

## **6. Tapahtuman kustannukset**

Tapahtuman kustannukset tulevat kentistä, palkinnoista sekä markkinoinnista. Seuroja varten on hankittu minitennisvarusteita, joita voi tarvittaessa lainata. Kenttäkustannukset ovat helposti laskettavissa ja markkinointia varten voi hyväksi käyttää valmiita kutsupohjia sekä ilmoittautumislistoja. Tuomareiksi kannattaa kysyä mukaan vanhempia sekä vanhempia pelaajia, jotka näin pääsevät aloittamaan seuratoimintaa ja pystyvät auttamaan nuorempia pelaajia aloittamaan tennisuraansa.

## **7. Tapahtuman eteneminen**

Viitteellinen aikataulu minitennistapahtumalle

klo

8.00	Kenttävalmisteluiden tekeminen
9.00	Kilpailutoimisto avautuu, ilmoittautuminen, kilpailumaksu, kentät käytössä pelaajia varten
9.30	Pelaajien kokoaminen, sääntöjen kertaus, (ohjeistus tilaisuuteen) tuomarit, taitoalueen esittely ja testien kertaus
9.45	Lohkovaiheen ottelut alkavat
11.15	Kaavioiden ottelut alkavat
12.30	Yhteinen palkintojen jako, tapahtuman päätös

Ohjelmaa tulee muokata jokaiselle tapahtumalle sopivaksi, tämä toimii ohjeellisena aikatauluna.

Tilaisuuden ohjeistuksessa on hyvä tuoda esille

- mitä sarjoja pelataan ja missä
- missä saa liikkua hallissa, jotta ei häiritä otteluita
- pelaajia ei saa neuvoa otteluiden aikana
- kilpailumaksuista muistuttaminen
- kahvion, pukuhuoneiden ja vessojen sijainti
- omista varusteista huolehtiminen ja mukana pitäminen (suositeltavaa että pelaajat pitää varusteet pelikenttien lähellä)
- tilaisuuden arvioitu päättymisaika

Päivän kokonaisaika ei saa ylittää 4,5 tuntia. Kokonaispäivän pituuteen voidaan vaikuttaa kenttien määrällä, pelattavien luokkien määrällä ja osallistujamäärällä. Ensimmäisenä tulee tarkastella mahdollisuutta lisäkenttien käyttöön ottoon, sen jälkeen karsitaan pelattavia luokkia ja viimeiseksi lähdetään rajoittamaan osanottoa vanhimmista ikäluokista lähtien. Päivän kokonaisaika on säädetty etukäteen, jotta kaikki jaksaisivat olla mukana yhteiseen palkintojen jakoon saakka. Lisäksi lapsille rasitus voi kasvaa liian suureksi jos kokonaisaika on liian pitkä.

## **8. Otteluiden tuomarointi**

Jokaisessa ottelussa tulee olla tuomari/kentänvalvoja. Tuomarin/kentänvalvojan tehtävänä on ohjata peliä, tuomita pisteet kuuluvasti sekä johtaa oman kenttensä toimintaa niin että pelit etenevät sujuvasti. Tuomari/kentänvalvoja pyörittää omalla kentällään yhden lohkon kaikki ottelut peräkkäin, näin jokaisen pelaajan tulee pysyä oman kentän läheisyydessä ja otteluiden väliin jää mahdollisimman vähän aikaa. Tällä voidaan tarjota jokaiselle mahdollisimman paljon otteluita.

Kentän tuomarilla/kentänvalvojalla on mukana pistelaskutaulu, jossa on helppo ylläpitää ottelun tilannetta. Ottelun päätyttyä merkitään tuomarin/kentänvalvojan mukana olevaan kaavioon ottelun tuloksen ja kuuluttaa kentälle seuraavan ottelun pelaajat. Pelaajilla on hetki aikaa pallotella ennen ottelun alkua, jolloin tuomari/kentänvalvoja saa päivitettyä kaaviota ja voi ilmoittaa valmistautuvien pelaajien nimet.

Tuomari/kentänvalvoja ohjaa pelaajia ja selvittää sääntöjä jos kentällä tulee epäselviä tilanteita. Tuomarin/kentänvalvojan tehtävänä on tuomita jokainen piste kuuluvasti, niin että molemmat pelaajat kuulevat ja ymmärtävät päätöksen. Jos pisteen jälkeen tilanne on epäselvä, tuomari keskeyttää pelin ja selvittää tilanteen molemmille pelaajille.

Tuomarin/kentänvalvojan tehtävä on opastaa lapsia noudattamaan reilun pelin sääntöjä.