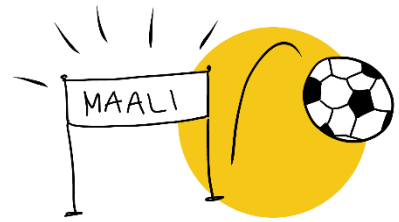


## SAKU-sählyturnauksen järjestämisen opas

SAKU-sähly on valtakunnallinen sarja, jossa pelataan sählyä **osaamisalakohtaisilla joukkueilla**. Pojille ja tytöille on omat sarjat. Koulutuksen järjestäjän toimipisteissä voi halutessaan pelata ennen valtakunnallista sarjaa sisäisen sarjan, josta enintään kolme parasta joukkuetta voidaan ilmoittaa valtakunnalliseen SAKU-sählyyn. Valtakunnallisen sarjan ensimmäinen kierros pelataan alueellisina väliturnauksina mahdollisimman pienillä kustannuksilla.



Tämä ohjeistus sisältää apuja sisäisen sarjan peluuttamiseen.

### ENNEN TURNAUSTA

1. Päivämäärä
  - a. Valitse sopiva päivämäärä. Vakiintunut päivämäärä helpottaa seuraavien vuosien markkinointia ja järjestelyjä (oppilaitoksen vuosikello).
2. Varaa sopiva tila
  - a. Hyödynnä oppilaitoksen omia tiloja tai vuokraa kenttä/kentät.
3. Hanki tuomarit
  - a. Panosta tuomareihin. Hyviin tuomareihin panostamalla lisää sekä pelien jouhevuuutta että tapahtuman turvallisuutta.
  - b. Hyödynnä lähiseurojen palveluja ja kartoita oman oppilaitoksen henkilökunnan osaaminen.
4. Markkinoi
  - a. Esittele tapahtumaa liikuntaryhmissä ja eri aloilla livenä. Viestitä Wilmassa, infotauluilla, somessa ym. alustoilla.
  - b. Hyödynnä [SAKU ry:n julistepohjaa](#).
5. Kerää ilmoittautumiset
  - a. Hyödynnä ilmoittautumisessa esimerkiksi Webropol- tai Forms-lomakkeita. Lisää markkinointijulisteeseen QR-koodi, jolla pääsee suoraan ilmoittautumislomakkeelle.
  - b. Ilmoittautumislomakkeella on hyvä olla ainakin seuraavat tiedot:
    - i. joukkueen nimi (osaamisala), yhteyshenkilön nimi, puhelinnumero ja sähköpostiosoite.
6. Kerää innokas tiimi ympärillesi
  - a. Kutsu mukaan järjestelyihin liikunta-agentteja, liikuntatutoreita/harrastetutoreita, tyhyopettajia jne.
  - b. Tee tapahtumasta osaopintoja:
    - i. sosiaali- ja terveysala (ensiapu),
    - ii. turvallisuusala (järjestyksenvalvonta),
    - iii. matkailuala (infopisteen pito, tulospalvelun pito ja toimitsijatehtävät),
    - iv. ravintola- ja cateringala (kahvion pito) ja
    - v. media-ala (markkinointi, valokuvaus, videointi, sponsorien hankinta).
7. Turnauksen säännöt
  - a. SAKU-sählyn säännöt löytyy SAKU ry:n liikunnan kilpailusäännöistä.
    - i. Oppilaitoksen omissa tapahtumissa voi olla säännöistä poikkeavia ohjeistuksia, kuten esimerkiksi alakohtainen opettaja voi olla osa joukkuetta.
  - b. [SAKU-etiketti](#)
  - c. Lähetä turnaussäännöt etukäteen joukkueiden yhteyshenkilöille.

8. Laadi otteluohjelma
  - a. SAKU ry:ltä saat tarvittaessa tukea otteluohjelman laadintaan tai voit tilata tulospalveluohjelman hintaan 10 € / joukkue. Hintaan sisältyy otteluohjelman laatiminen ja sähköinen tulospalvelupohja, jota oppilaitoksen on helppo käyttää turnauspäivänä.
  - b. Lisätiedot [miia.uskalinmaki@sakury.net](mailto:miia.uskalinmaki@sakury.net)
9. Hanki palkinnot
  - i. SAKU ry lähettää kolme sakumaista palkintoa jaettavaksi pelikenttien ilopillereille Hyvinvointivirtaa-viikon turnauksissa.
  - ii. Oppilaitoksen sisäiseen turnaukseen voi tilata SAKU ry:ltä mitalit omakustannehintaan 2,70 € /mitali. Lisätiedot [miia.uskalinmaki@sakury.net](mailto:miia.uskalinmaki@sakury.net).
  - iii. Muita ideoita palkinnoiksi ja palkintojenjakoon:
    1. kysy sponsoreita,
    2. palkitse jokainen osallistuva joukkue suklaalla,
    3. palkitse kahvilipulla,
    4. palkitse myös muilla verukkeilla kuin menestyksen mukaan: maalitykki, kultainen kosketus, kenttien ilopilleri, tsemppari, girl power jne.,
    5. pyydä rehtori mukaan jakamaan palkintoja.

## TURNAUSPÄIVÄNÄ

1. Kentät
  - a. Varmista, että pelikentät ovat kunnossa:
    - i. Tarkista, ovatko laidat paikoillaan (voi pelata myös salissa ilman sählylaitoja),
    - ii. Katso myös, että maalit ovat samankokoiset molemmissa päädyissä ja ehjät,
      1. Lisäksi tarvittavat ainakin toimitsijapöydän, pari tuolia, pistenäyttötäulun, sekuntikellon, tulosten kirjaukseen pöytäkirjan, otteluohjelman, säännöt ja kyniä.
2. Aloituspalaveri
  - i. Aloituspalaverissa joukkueiden kapteeneille ja yhteyshenkilöille kerrataan turnauksen säännöt ennen ensimmäisen pelin alkua.
3. Infopiste
  - a. Pisteellä hoidetaan joukkueiden vastaanotto ja nähtävillä ovat esimerkiksi aikataulut, tulokset ja muut tarvittavat turnausohjeistukset.
4. Palkintojenjako
  - a. Laita palkinnot järjestykseen hyvissä ajoin ennen h-hetkeä; hanki esim. tarjottimia, joille mahdolliset mitalit voi asettaa näyttävästi ja varaa palkintojenjakoon kolme henkilöä (tulosten julkaisija, mitalitarjottimen pitäjä sekä mitalien ripustaja).

## TURNAUSPÄIVÄN JÄLKEEN

1. Julkaise tulokset, kuvat ja mahdollinen kisahaastattelu oppilaitoksen omilla sivuilla ja muista vinkata näistä myös SAKU ry:lle. Ilmoita SAKU ry:lle enintään kolme parasta joukkuetta mukaan valtakunnalliseen sarjaan.
2. Muista tэгät Instagramissa julkaistuihin kuviin ja videoihin @sakurynet
3. Muista kysyä palautetta joukkueilta. Infopisteellä voi olla palautekysely. Pieni ”porkkana” kannustaa palautteenantoon!