Turnīru organizatora rokasgrāmata

Rūpnīcas spēles · organizatora panelis **futbolaturniri.lv/org/** · versija 2026. gada 30. oktobris

> **Īsumā:** lielāko daļu darba sistēma dara pati. Klubi piesakās lapā, apstiprinājums un e-pasti aiziet automātiski. Tev jāizdara 3 lietas: **nosūtīt rēķinus**, **atzīmēt samaksu** un pēc turnīra **atzīmēt "Notika"**. Grafiks veidojas un parādās lapā pats. Ko darīt tieši šodien, vienmēr rāda kaste **Darāmais** paneļa augšā.

1. Kā ieiet

1. Atver **futbolaturniri.lv/org/** (der telefons un dators).
2. Ieraksti savu e-pastu un spied **Sūtīt ieejas saiti**. Atver saiti, ko saņēmi e-pastā. Vai spied **Ieiet ar Google**.
3. Paroles nav. Ja redzi "Nav organizatora lomas", palūdz Elvijam piešķirt tiesības.

2. Ko redzi panelī

- **Darāmais** ir saraksts ar to, kas jāizdara: viena rinda katram darba veidam ar skaitu. Steidzamie (dzeltens punkts) ir augšā, rēķini un samaksa apakšā. Uzspied uz rindas, lai redzētu turnīrus, un uz turnīra, lai to atvērtu. Zaļš "Viss kārtībā" nozīmē, ka darāmā nav.
- **Jaunākie pieteikumi** ir zem "Darāmais": 10 pēdējie pieteikumi ar datumu un laiku. Ja komanda piesakās vairākiem turnīriem uzreiz, tā ir viena rinda, piemēram, "U-9 CD (5v5) +17". Uzspied uz rindas, lai atvērtu pirmo no tiem. Visus redzi cilnē **Klubi**. Laiks ir rakstīts arī pie katras komandas.
- **Nākamie / Pagājušie / Atceltie** nosaka, kurus turnīrus rāda.
- **Turnīra kartiņa** rāda datumu, vecumu, līmeni, formātu un komandu skaitu, piemēram, **3/4** (pieteiktas 3 no 4 vietām).
- **Četri soļi** kartiņā: Pieteikšanās → Apstiprināts → Grafiks → Nosūtīts. Zaļš solis nozīmē, ka tas ir izdarīts. "Nosūtīts" nav obligāts.
- **Atvērt** parāda komandas ar kontaktiem un grafiku.
- Cilne **Kalendārs** rāda visu mēnesi. Katrs punkts ir viena vieta: pilns punkts nozīmē pieteiktu komandu, tukšs nozīmē brīvu vietu. Dzelteni punkti nozīmē, ka minimums vēl nav sasniegts, zaļi, ka turnīrs notiks. Uzspied uz turnīra, un tā kartiņa atvērsies zem kalendāra. Vēlreiz uzspiežot, tā aizveras. Virs kalendāra redzams, cik eiro klubi jau pieteikuši šajā mēnesī un cik būtu, ja aizpildītos visas vietas (FS METTA komandas neskaita).
- Cilne **Klubi** rāda katra kluba pieteikumus visos turnīros (skat. 6. sadaļu).

3. Turnīri un cenas

Formāts	Vietas	Minimums	Laiks	Cena komandai
5v5	6 komandas, 3 laukumi	4	1 h 40 min · 3 spēles × 30 min	€130
7v7	6 komandas, 2 laukumi	5	2 h 50 min · 3 spēles × 30 min	€150
9v9	4 komandas, 1 laukums	4	3 h 25 min · 3 spēles × 30 min	€160

Katrai komandai tas ir **90 min tīra spēles laika**. Spēles sākas ik pēc 35 min: 30 min spēle + līdz 5 min pauze (ja pietiek ar 3 min, sāciet ātrāk). Starp turnīriem paliek 10–20 min rezerve apbalvošanai un maiņai.

Līmeņi: A Elites · B Meistarības · C Attīstības · D Grassroots. "A/B" nozīmē vienu kopīgu turnīru abiem līmeņiem. Vecums seko dzimšanas gadam: 2027. gadā 2020. g. dzimušie ir U-7, … 2014. g. dzimušie ir U-13.

4. Kad klubs piesakās (tev nekas nav jāspiež)

- Klubs lapā izvēlas savu dzimšanas gadu, atzīmē vienu vai vairākus datumus un ievada kontaktus vienu reizi.
- Ja ir brīva vieta, komanda tiek **apstiprināta automātiski**. Ja vietu nav, tā nonāk **rindā**.
- Klubs saņem **vienu** e-pastu par visiem atzīmētajiem turnīriem. Tu saņem paziņojumu "Jauns pieteikums" uz info@.
- Viens klubs drīkst pieteikt vairākas komandas. Tikai nosaukumam vienā turnīrā jābūt atšķirīgam, piemēram, "Metta 2017" un "Metta 2017 B".

5. Ja klubs piesakās pa telefonu vai e-pastu

1. Atver turnīru un spied **+ Pievienot komandu**.
2. Ieraksti komandas nosaukumu, kontaktpersonu un telefonu. E-pasts nav obligāts.
3. Ķeksis **Sūtīt apstiprinājuma e-pastu**: atstāj ieslēgtu, ja gribi, lai klubs saņem apstiprinājumu. Bez e-pasta adreses neko nesūta.
4. Spied **Pievienot**. Ja turnīrs ir pilns, komanda automātiski nonāk rindā, un panelis to pasaka.

Nosaukuma labošana: pie komandas spied **labot**. E-pasts netiek sūtīts.

6. Rēķini un samaksa

- Rēķinus izraksta FS METTA grāmatvede savā programmā. Cilnē **Klubi** poga **Excel grāmatvedei** lejupielādē failu: lapā "Rēķini" viena rinda ir viens rēķins (klubs × mēnesis) ar summu un kontaktiem, lapā "Pieteikumi" ir katra komanda atsevišķi. Nosūti šo failu grāmatvedei.
- Kad rēķins nosūtīts, ieliec ķeksīti **Rēķins: nosūtīts**. Kad nauda ienākusi, ieliec **Samaksa: samaksājis**.
- Ķeksīši ir tikai tavas piezīmes un **neko nesūta**. "Darāmais" atgādina, kam vēl nav rēķina vai samaksas.
- FS METTA pašu komandām rēķinu nevajag: to rindā ķeksīšu vietā rakstīts **savējie**, un "Darāmais" par tām neatgādina.

Cilne Klubi: katram klubam visi tā pieteikumi, kopsumma un cik vēl **jāmaksā**. Pogas **Atzīmēt rēķinu nosūtītu** un **Atzīmēt samaksu** ieliek ķeksīti visām kluba komandām uzreiz. **✉ Rakstīt klubam** atver e-pastu ar kluba adresēm.

7. Ja komanda atsakās

- Komandas rindā izvēlies statusu **Atcelta** un apstiprini.
- Pirmā komanda no rindas tiek apstiprināta automātiski un saņem e-pastu "atbrīvojās vieta". Izņēmums: ja grafikā jau ir rezultāti, no rindas neviens netiek apstiprināts, un atceltās komandas atlikušās spēles rāda "nenotiek". Paziņo pretiniekiem pats.
- Atceltā komanda e-pastu **nesaņem**, tāpēc piezvani vai uzraksti tai pats.
- Noteikums klubiem: atteikties bez maksas var līdz **7 dienām** pirms turnīra. Vēlāk dalības maksa paliek spēkā, bet vietu var nodot citai komandai.

Rakstīt visām: saite **✉ Rakstīt visām apstiprinātajām komandām** atver e-pastu ar visām adresēm slēptajā kopijā (BCC).

8. Vai pietiek komandu?

- Minimums: **5v5 — 4**, **7v7 — 5**, **9v9 — 4** komandas.
- 14 dienas pirms turnīra "Darāmais" brīdina: **Trūkst komandu — izlem: rīkot vai atcelt** (pie turnīra rakstīts, cik trūkst). Vari apvienot ar citu turnīru vai piezvanīt klubiem.
- Lai atceltu turnīru, kartiņā maini **Statuss** → **Atcelts** un apstiprini. Visas komandas saņem e-pastu automātiski, un halles laiks atbrīvojas.

9. Grafiks (veidojas pats)

1. Tiklīdz turnīrā ir 2 apstiprinātas komandas, grafiks uzreiz parādās lapā. Tas pārbūvējas ik reizi, kad komanda piesakās, tiek pievienota vai atcelta.
2. Kamēr turnīrs ir **Atvērts** vai **Pilns**, lapā pie grafika rakstīts "Provizorisks — var mainīties". Kad maini statusu uz **Slēgts**, grafiks ir galīgs.
3. Sistēma sadala komandas tā, lai viena kluba komandas savā starpā nespēlē (5v5 un 7v7 ar 6 komandām tas izdodas vienmēr; 4 komandu turnīrā un 9v9 visi spēlē ar visiem).
4. Klubi pieteikuma e-pastā saņem saiti uz sava grafika. Dienu pirms turnīra no rīta viņi paši saņem atgādinājumu ar savām spēlēm. Tev nekas nav jādara.
5. **Neobligāti:** **Nosūtīt grafiku komandām** aizsūta katrai komandai tās spēles e-pastā. Ja pēc tam grafiks mainās, "Darāmais" rāda **Grafiks mainījies pēc nosūtīšanas — nosūti atjauninājumu**, un poga kļūst **Nosūtīt atjauninājumu**.
6. **Pārģenerēt** vajag reti — tikai ja kaut kas izskatās nepareizi.
7. Turnīra dienā publiskais grafiks atjaunojas pats ik minūti.

> Ja 7v7 turnīrā ir tikai 5 komandas, grafiks iznāk ar 9 spēlēm (dažām komandām 3, dažām 4), un neviena nespēlē 4 kārtas pēc kārtas. Tas ir apzināti.

Rezultāti

- Grafikā pie katras spēles ir divi lauki. Ieraksti abus vārtus, un rezultāts saglabājas. Rezultāts nav obligāts. Lai izdzēstu, iztīri abus laukus.
- No U-10 rezultāts uzreiz redzams lapā. Līdz U-9 to redzam tikai mēs, lai nākamajos turnīros liktu līdzīga līmeņa pretiniekus. Tabulu un vietu nav nevienā vecumā.
- Spēles dienā rezultātus telefonā var ievadīt arī tiesnesis: **futbolaturniri.lv/tiesnesis/**. Viņš izvēlas turnīru un laukumu. Tiesnesis rezultātu var ievadīt tikai turnīra dienā, un komandu kontaktus viņš neredz.
- Kad ierakstīts pirmais rezultāts, grafiks vairs nemainās un jaunas komandas pieteikties nevar.

10. Pēc turnīra

Maini statusu uz **Notika**. Ja aizmirsīsi, "Darāmais" atgādinās.

11. Jauns turnīrs

1. Cilne **+ Jauns turnīrs**. Izvēlies datumu, sākuma laiku, vecumu, līmeni un formātu.
2. Beigu laiks, cena un vietu skaits aizpildās paši (skat. tabulu 3. sadaļā). Zem formas redzi, kā turnīrs sauksies.
3. Spied **Izveidot turnīru**. Turnīrs uzreiz parādās lapā, un pieteikšanās ir atvērta.
4. Ja hallē tajā laikā jau ir cits turnīrs vai pieaugušo spēle, panelis to pateiks un turnīru neveidos.

Turnīra dzīve vienā tabulā

Pieteikšanās laikā	Sūti rēķinus jaunajām komandām → ķeksis "Rēķins". Kad ienāk nauda → ķeksis "Samaksa".
14 dienas pirms	Ja pietrūkst komandu, izlem: zvanīt klubiem, apvienot vai atcelt.
Kad pieteikšanās beigusies	Statuss → Slēgts (grafiks vairs nav provizorisks). "Darāmais" par to atgādina 3 dienas pirms turnīra. Ja gribi, spied "Nosūtīt grafiku komandām".
Dienu pirms	Nekas. Atgādinājums klubiem aiziet pats.
Pēc turnīra	Statuss → Notika. Pārbaudi, vai visi samaksājuši.

Statusi

Turnīrs	
Atvērts	Var pieteikties.
Pilns	Vietu nav. Jaunas komandas nonāk rindā.
Slēgts	Pieteikšanās slēgta. Grafiks ir galīgs.
Notika	Turnīrs aizvadīts.
Atcelts	Komandas saņem e-pastu automātiski.
Komanda	
Apstiprināta	Vieta turnīrā ir.
Gaida	Vieta rezervēta, bet vēl nav apstiprināta (lieto reti).
Rindā	Gaida brīvu vietu. Atbrīvojoties vietai, pirmā rindā tiek apstiprināta pati.
Atcelta	Komanda nepiedalās.

E-pastu kolonna pie komandas

Cipars norāda, kāds e-pasts aizgāja: **1** pieteikums saņemts · **3** pārcelta no rindas · **4** turnīrs atcelts · **5** grafiks · **6** atgādinājums. **…** sūta · ✓ nosūtīts · ✗ neizdevās (sazinies ar komandu pats; "Darāmais" rāda **E-pasts neaizgāja**) · "bez e-pasta" — komandai nav adreses, sazinies pa telefonu.

> **Jautājumi vai kaut kas nestrādā:** info@futbolaturniri.lv · Elvijs +371 28314467