

OHJE JUNIORI- JA JUNIORI ELIITTI -KILPAILUJEN JÄRJESTÄJILLE

Tärkeimmät linkit:

1. Kilpailu- ja juniorikilpailusäännöt: <http://www.sulkapallo.fi> => lajitieto => säännöt
2. Tulosten toimittaminen BTP-tiedostona (.tp) pistelaskentaa varten:
Stefan Packalén
stefan.packalen@gmail.com
3. Kilpailuraportti ja ylituomarin raportti:
Lomakkeet: <http://www.sulkapallo.fi> => Sulkapalloliitto => Materiaalia => Lomakkeet

Toimitus: toimisto@sulkapallo.fi

Ennen kilpailua

Pelaajat tulee ilmoittaa kilpailuun hyvissä ajoin ennen määräajan umpeutumista. Ilmoittautuminen tapahtuu SSuL:n kilpailuilmottautumisjärjestelmään, Goodmintoniin. Mikäli juniori ei ole vielä käynyt SSuL:n sanktiomassa kilpailussa ja on ensimmäistä kertaa ilmoittautumassa Goodmintonin kautta, se tapahtuu oman seuran ilmoittautumisvastaavan kautta. Tällöin ilmoittautumisvastaavan tulee tietää pelaajan nimi ja syntymäaika (pp.kk.vvvv) sekä luokka ja pelimuodot, joihin pelaaja haluaa ilmoittautua, nelinpeleissä myös sovittu pari jos sellainen on. Ennen kilpailua pelaajan on lunastettava ikänsä edellyttämä kilpailulisenssi. Lisenssin lunastamiseen on ohjeet erikseen. Kannattaa myös varmistua pelaajan vakuutusturvasta ja tarvittaessa lunastaa myös vakuutus.

Kilpailun aikatauluun on juniorikilpailusäännöissä asetettu muutamia ohjeita (poolipelien alkamisajat, nukkumisaika), joiden tavoitteena on pitää kilpailuviikonloppu mahdollisimman järkevänä junioreitten kannalta. Näitä sääntöjä on syytä noudattaa. Muutenkin aikataulua laatiessa on hyvä pitää mielessä se, että kilpailuja tehdään pelaajia varten! Esimerkki aikatauluttamisesta Excelillä liitteenä.

Sijoittaminen tehdään kilpailukutsussa ilmoitettuna arvontapäivänä voimassaolevaa pistelistaa käyttäen. Tämä pistelista on syytä ottaa talteen mahdollisia kysymyksiä/vastalauseita varten. Helppoiten tämä onnistuu tallentamalla liiton sivuilta (kilpailutoiminta => Apumateriaalia kisajärjestäjille => Pelaajarekisteri Excel muodossa BTP-ohjelmaan).

Juniori-Eliteissä pelitapa on sääntöjen määrämä eli kaikki pelaajat aloittavat yhdessä kaaviossa samoissa pooleissa, joista kaksi parasta jatkavat **yläjatkosarjaan**, josta jaetaan A-luokituksen mukaiset pisteet, ja loput pelaajat **alajatkosarjaan**, josta jaetaan B-luokituksen pisteet. Ohje tällaisen kaavion tekemisestä BTP:llä on liitteenä.

Muissa juniorikilpailuissa pelitapa on vapaa!

Käyttäkää ihmeessä vapaampia kilpailumahdollisuuksia hyväksenne ja järjestäkää pelaajien kannalta paras mahdollinen kilpailu tilojen sallimissa rajoissa! Muissakin kilpailuissa voi pelata erilaisia jatkosarjoja, näistä kuitenkin pisteet vain ylemmästä jatkosarjasta.

Ulkomaalaiset

Ulkomaalaiset pelaajat sijoitetaan *"parhaan arvauksen"* mukaisesti siinä järjestyksessä kuin heidät on kilpailuun ilmoitettu. Arvausten tekemiseen voi pyytää apua liiton yhteyshenkilöiltä (ks. yllä).

Kilpailuohjelman tarkastuttaminen

Voimassaolevien sääntöjen mukaisesti kilpailuohjelma on **tarkastutettava** Lasten ja nuorten sulka-pallon ohjausryhmän nimeämällä henkilöllä (ks. yllä) **ennen sen julkaisemista**. Tarkastuksessa kiinnitetään ennen kaikkea huomiota sijoittamiseen sekä aikatauluun.

Kilpailun aikana

Kilpailun läpiviennissä apuna on BTP-ohjelma. Jos kilpailupaikalla on käytävissä Internet-yhteys, kilpailun tuloksia voi julkaista helposti kilpailun edetessä. **Hyvä tapa** on julkaista tulokset vähintään aina kun yhden pelimuodon kokonainen kierros on pelattu loppuun.

Yksi keskeinen asia kilpailun onnistumisessa – erityisesti, jos mukana on ulkomaalaisia pelaajia – on pisteennäyttö. Suosittelemme kiinnittämään tähän huomiota jo ennen kisaa.

Kilpailun jälkeen

Tulokset on toimitettava **viipymättä** Stefan Packalénille **BTP-tiedostona (.tp)** pistelaskentaa varten. Pistelaskenta tehdään pitkälti automatisoidusti ja siksi BTP:n oikeanlainen käyttö on ensiarvoisen tärkeää! Ks. liite.

Lisäksi kilpailusääntöjen mukaiset raportit (kilpailuraportti, ylituomarin raportti) on toimitettava liiton toimistoon.

LIITE: Esimerkki aikataulun laatimisesta Excelillä

Aikataulun laadinnassa on tapoja yhtä monta kuin on tekijää. Tässä kuitenkin yksi tapa, jota on viimeisen vuosikymmenen aikana jalostettu ÖF:n järjestämien kilpailujen yhteydessä. Varmasti samanlaisia tapoja on käytössä myös muilla kilpailunjärjestäjillä. Korostan vielä, että tämä ei missään nimessä ole sen enempää oikea tai väärä tapa kuin mikään muukaan, mutta sisällytän sen tähän esimerkkinä antamaan ajatuksia kilpailunjärjestäjille.

1. Pelaajamäärien selvittäminen

12	SN-15	16	cup	
13	13			
14	PK-13	26	pool+B	
15	TK-13	23	pool+B	
16	PN-13	12	cup	
17	TN-13	11	cup	
18	SN-13	14	cup	
19	11			
20	PK-11	21	pool+B	
21	TK-11	3	ei pelata	
22	PN-11	7	pool	
23	TN-11	1,5	ei pelata	
24	SN-11	3	ei pelata	

Tässä vaiheessa pelaajamäärien pitäisi olla jo varmoja. Jos mukana on jotain epävarmuutta, kannattaa mieluummin arvioida pelaajamäärää yläkanttiin. Tämä on nähtävissä kuvassa 2, jossa esim. TK-13 on laskettu 28 pelaajan mukaan (on varauduttu TK-11:n yhdistämiseen).

Samalla voi tehdä päätöksiä luokkien pelitavoista (junnueliteissä kaksinpelit on pelattava määrättyllä tavalla, mutta muiden pelimuotojen osalta järjestäjällä on päätäntävalta).

2. Poolijakauman laskenta

12	SN-15	16	cup	
13	13			
14	PK-13	26	pool+B	4-4-4-4-4-3-3 (14+12)
15	TK-13	23	pool+B	4-4-4-4-4-4-4 (14+14)
16	PN-13	12	cup	
17	TN-13	11	cup	
18	SN-13	14	cup	
19	11			
20	PK-11	21	pool+B	4-4-4-3-3-3 (12+9)
21	TK-11	3	ei pelata	(4)
22	PN-11	7	pool	4-3
23	TN-11	1,5	ei pelata	
24	SN-11	3	ei pelata	

Seuraavaksi lasketaan osanottajamäärän perusteella poolien jakauma (ks. kuva). Yleisenä ohjeena on neljän pelaajan poolien maksimointi.

Suora laskukaava poolien jakauman en osaa nimetä, mutta päätelen ne esim. seuraavasti: 21 pelaajaa => lähin neljällä jaollinen luku = 20 => jää yksi yli => kahdesta neljän poolista täytyy napata pelaajat, jotta saadaan kolmen pooli täyteen => tarvitaan kolme kolmen poolia ja loput ovat neljän pooleja => $21-9=12 \Rightarrow 3 \cdot 4$:n pooli ja $3 \cdot 3$:n

pooli.

Poolien perässä suluissa oleva luku kertoo pooleista ylä- ja alajatkosarjoihin jatkavien määrän.

3. Ottelumäärien laskenta

	TN-15	13	cup					5	4	2	1	
	SN-15	16	cup					8	4	2	1	
13												
	PK-13	26	pool+B	4-4-4-4-4-3-3 (14+12)	12	12	12	10	8	4	2	
	TK-13	23	pool+B	4-4-4-4-4-4-4 (14+14)	14	14	14	12	8	4	2	
	PN-13	12	cup					4	4	2	1	
	TN-13	11	cup					3	4	2	1	
	SN-13	14	cup					6	4	2	1	
11												
	PK-11	21	pool+B	4-4-4-3-3-3 (12+9)	9	9	9	5	8	4	2	
	TK-11	3	ei pelata	(4)								
	PN-11	7	pool	4-3				3	3	3	2	1

Seuraavaksi puretaan luokassa pelattavien ottelujen määrä kierroksittain:

- 5:n pooleissa pelataan viisi kahden ottelun kierrosta
- 4:n pooleissa pelataan kolme kahden ottelun kierrosta
- 3:n pooleissa pelataan kolme yhden ottelun kierrosta
- cupeissa kannattaa lähteä purkamaan pelimäärää finaalista: 1 peli, jossa 2 pelaajaa ja edetä niin pitkälle kuin täysiä kierroksia riittää. Ensimmäisellä kierroksella sitten pelataan niin monta peliä kuin toiselta kierrokselta jää yli pelaajia. Esim. 13 pelaajan cup-kierrokset finaalista toiselle kierrokselle ovat 1, 2 ja 4 ottelua. Ensimmäisellä kierroksella pelataan siten $13-8 = 5$ ottelua.

Itse tasaan vielä kierrosten määrät siten, että loppuottelut ovat kaikki samalla tasalla siksi, että yleensä loppuottelut pyritään sijoittamaan suunnilleen samaan aikaan (sunnuntai-iltapäivään). Kun kierroksen on tasattu, on myös helppo nähdä erot kierrosten määrissä.

4. Karkea arvio jaosta pelipäivien välillä

Ison kilpailun kanssa voi olla hyödyllistä laskea pelimäärien perusteella ensin karkea arvio siitä, miten monta ottelua saa läpi kunakin pelipäivänä. Ottelumääriä on helppo laskea Excelissä edellisessä vaiheessa tehdyn kierrosjakauman perusteella: valitset vain halutut kierrokset ja Excel näyttää automaattisesti alhaalla tilapalkissa summan (jos summaa ei näy, katso lisää Excelin ohjeesta).

Otteluita	593	Ottelua / tunti / kenttä
pe	180	=F27/16/6
la	341	1,78
su	72	1,20

Kuvassa näkyvä kaava F27/16/6 tarkoittaa, että 180 ottelua jaetaan kenttämäärällä 16 ja käytettävällä tuntimäärällä 6.

Tällä saadaan tulokseksi 1,88 ottelua/kenttä/tunti. Käytäntö on osoittanut, että tämä on hyvin lähellä tai jopa hieman yli ottelujen maksimimäärän per tunti, jotta pysyttäisiin vielä aikataulussa.

Itse tykkään lisätä kierrosten välille viivan eri pelipäivien väliin, kuten kuvasta 5 voi nähdä.

Oman mausteensa tähän voi vielä tuoda paikalliset erikoisuudet, kuten vaikkapa pelkillä kaksinpelirajoilla varustettujen kenttien huomioiminen. Mitään patenttiratkaisua niiden huomioimiseen ei ole, ainoa tapa oppia on kantapään kautta 😊

5. Ottelujen sijoittelu kentille

Jäljellä on enää suurin työ, ottelujen (tai paremminkin kierrosten) sijoittelu kentille.

HUOM! B-luokat mukana						Vanha puoli PE:	180 peliä																	
	18	18	4	16	8	4	2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	A	B	C	D
18	8	8	8	2	8	4	2	12:00																
			4	4	2	1	12:30																	
			2	2	2	2	1	13:00																
			7	4	2	1	13:30																	
20	20	20	10	16	8	4	2	14:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17
14	14	14	12	8	4	2	14:30	PK17	PK17															
								15:00																

Kuvassa on PK-17:n ensimmäinen 18 ottelun kierros sijoitettu 16:lle kentälle. Samalla olen värittänyt solut keltaisella. Tämä helpottaa eri ikäluokkien kierrosten havainnointia siinä vaiheessa, kun koko kaavio alkaa olla täynnä. Pyrin käyttämään samoja värisävyjä saman ikäluokan sisällä, jotta kierrosten hahmottaminen olisi helpompaa.

Kirjanpitoa varten väritän myös kenttäkaavioon jo sijoitetun kierroksen samalla värillä (kuvan vasemmassa ylänurkassa).

HUOM! B-luokat mukana				Vanha puoli PE:													180 peliä						
18	18	18	4	16	8	4	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	A	B	C	D
8	8	8	2	8	4	2		12:00															
			4	4	2	1		12:30															
			2	2	2	1		13:00															
			7	4	2	1		13:30															
								14:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
20	20	20	10	16	8	4	2	14:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17						
14	14	14	12	8	4	2		15:00															
			1	8	4	2	1	15:30															
			5	4	2	1		16:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
			8	4	2	1		16:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17					
								17:00															
12	12	12	10	8	4	2		17:30															
14	14	14	12	8	4	2		18:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
			4	4	2	1		18:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17						
			3	4	2	1		19:00															
			6	4	2	1		19:30															

Seuraavaksi olen sijoittanut kaavioon mukaan TK-17:n, sillä se sopi hyvin poikien kierroksen pe-
rään). Muutenkin on hyvä lähtökohta pyrkiä pelaamaan tyttöjen ja poikien kierroksia suunnilleen
samaan aikaan, jolloin sekanelinpelien sijoittamiseen ei tule ongelmia.

Samalla monistin tämän pelijoukon, sillä kaikki kolme poolipelikierrosta ovat kuitenkin saman suu-
ruisia. Sijoitin kierrokset parin tunnin päähän toisistaan – tarkka sijoitus ei vielä ole tärkeää, pää-
asia, että kierrokset pysyvät selvästi irti toisistaan.

HUOM! B-luokat mukana				Vanha puoli PE:													180 peliä						
18	18	18	4	16	8	4	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	A	B	C	D
8	8	8	2	8	4	2		12:00															
			4	4	2	1		12:30															
			2	2	2	1		13:00															
			7	4	2	1		13:30															
								14:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
20	20	20	10	16	8	4	2	14:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17						
14	14	14	12	8	4	2		15:00	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	
			1	8	4	2	1	15:30	PK15	PK15	PK15	PK15											
			5	4	2	1		16:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
			8	4	2	1		16:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17					
								17:00															
12	12	12	10	8	4	2		17:30															
14	14	14	12	8	4	2		18:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
			4	4	2	1		18:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17						
			3	4	2	1		19:00															
			6	4	2	1		19:30															

Seuraavaksi lähetään täyttämään kierrosten välejä. Kaavioon on lisätty PK-15:n 20 peliä. Tämä ei
vielä riitä täyttämään rakoja kovin tehokkaasti, ja TK-15 pitäisi myös saada käytiin.

HUOM! B-luokat mukana				Vanha puoli PE:													180 peliä						
18	18	18	4	16	8	4	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	A	B	C	D
8	8	8	2	8	4	2		12:00															
			4	4	2	1		12:30															
			2	2	2	1		13:00															
			7	4	2	1		13:30															
								14:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
20	20	20	10	16	8	4	2	14:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	
14	14	14	12	8	4	2		15:00	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15	PK15
			1	8	4	2	1	15:30	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15	TK15
			5	4	2	1		16:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17
			8	4	2	1		16:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17					
								17:00															
12	12	12	10	8	4	2		17:30															
14	14	14	12	8	4	2		18:00	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	PK17	
			4	4	2	1		18:30	PK17	PK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17	TK17						
			3	4	2	1		19:00															
			6	4	2	1		19:30															

Ratkaisuna siirrän PK-15:n neljä ottelua klo 14:30 kierrokselle. Nyt pelien määrä vaikuttaa hyvältä.
Tyhjiä kenttiä on hyvä jättää aina sopiviin väleihin. Toinen tapa on pyrkiä pitämään kierrokset aivan
täysinä, mutta jättää päivän keskelle kokonaan tyhjä kierros tai kaksi. Ja kolmas tapa on pidentää
kierrosten väliä 40-45 minuuttiin. (Itse olen 30 minuutin kierrosten miehiä, sillä silloin kilpailun vetä-
minenkin on helpompaa: kierrokset alkavat aina tasalta ja puolelta.)

Perjantai-ilta näyttää valmiina tältä:

taas kiinni. Illan viimeisillä kierroksilla voi puolestaan tulla viivästyksiä sen vuoksi, että samat pelaajat ovat kiinni edellisissä peleissään – TN-17, TN-15 ja PN-17 pelaavat viimeiset kierroksensa tunnin välein.

6. Valmista

Tällaisen kaavion perusteella aikataulu on helppo syöttää BTP:hen. Paras puoli käsin suunnittelussa on se, että kokonaiskuva eri pelimuotojen suhteesta pysyy koko ajan hallinnassa. Kaaviosta on myös yksinkertaista lähteä tarkistamaan tilannetta. Myös mahdollisesti tarvittavat korjaukset on helppoa tehdä kaavioon – taaskin kokonaisuus on hallussa.

Seuraavaksi sitten BTP:n kimppuun.

LIITE: Ohje BTP-ohjelman käytöstä

Tässä ohjeessa esitellään Badminton Tournament Planner –ohjelman käytön keskeisimmät kohdat Juniori Eliitti –kilpailun järjestäjän kannalta. Ohje olettaa käyttäjän tuntevan BTP:n peruskäytön.

1. Pelaajien syöttö

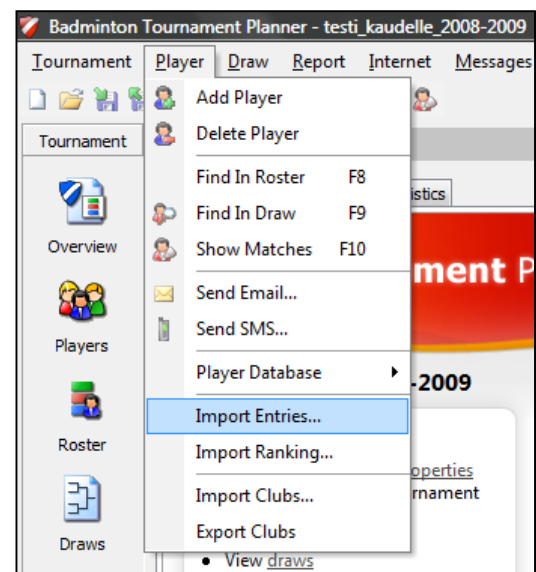
Pieneen kisaan pelaajat voi olla helpointa syöttää käsin. Tällöin on vain pidettävä huolta, että jaksaa syöttää kaikki olennaiset tiedot sisään. Näitä ovat:

- nimi
- seura
- pelaajaID

Toinen tapa on poimia pelaajat Goodmintonista saatavalta Excel-listalta. Tämä tapahtuu leikkaa-liimaa-menetelmällä uuteen Excel-tiedostoon. Tämä uusi osallistujat-Excel näyttää tältä: (ei ihan, goodmintonin listassa ei ole ylimääräisiä sarakkeita, toim huom)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	MemberID	Name	Firstname	Middlename	Address	Address2	Address3	Postalcode	City	State	Country	PhoneHome	PhoneWork	Mobile	Email	Gender
2	277	Danskaner	Kristiina													F
3	485	Ryhänen	Tapio													M
4	588	Segercrant	Johanna													F
5	1003	Nieminen	Arto													M
6	1189	Alho	Timo													M
7	1508	Wiksten	Michael													M
8	1817	Hassi	Juho													M
9	2042	Kangas	Arto													M
10	2055	Lestinen	Olavi													M

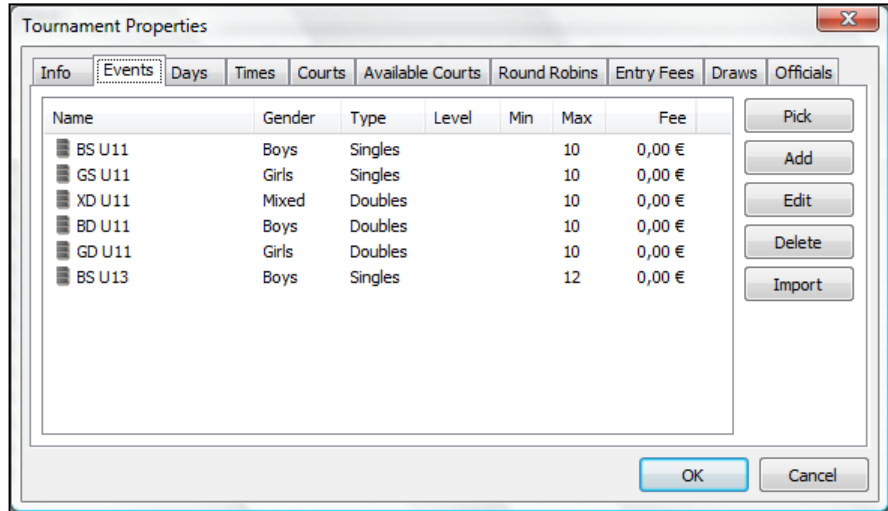
Osallistujat luetaan sisään BTP:hen valikosta Player => Import Entries... Sisäänlukutoiminto on hyvin yksinkertainen.



Kolmas tapa on kopioida pelaajat Goodmintonin Excel-listalta samalla tavalla, mutta luokittain omiin Excel-tiedostoihinsa. Jokaisen luokan on oltava omassa Excel-tiedostossaan. Tämän tavan etuna on se, että tällöin pelaajien pelaamat luokat voidaan myös lukea sisään automaattisesti. Itse en ole tätä tapaa käyttänyt, joten en osaa ohjeistaa sitä.

2. Luokkien luonti (events)

Luokkien luominen tapahtuu Tournament Properties -näytöllä. Huomattavaa on se, että kaksinpeleissäkään ei pidä luoda erillisiä A- ja B-luokkia.



3. Pelaajien luokat

Seuraavaksi tietysti pelaajille pitää rastia heidän pelaamansa luokat ja peliparit. Kohdassa 1 viitulla kolmannella tavalla tämä vaihe hoituu automaattisesti.

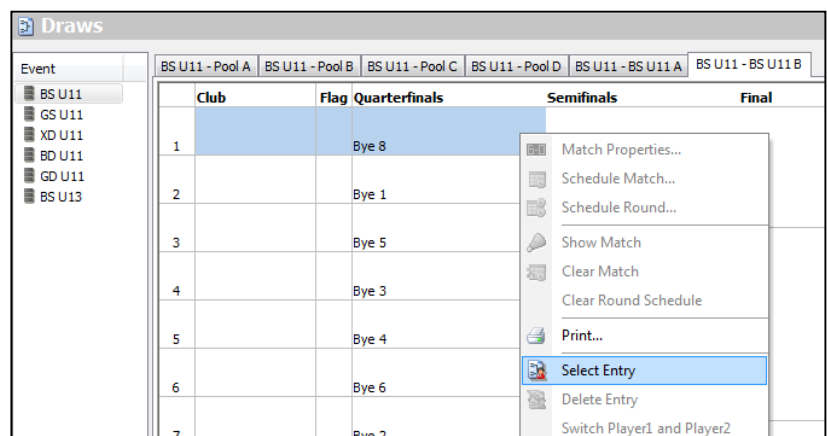
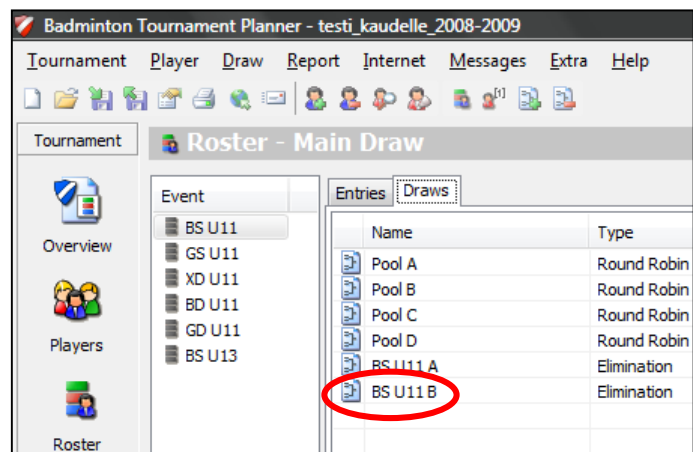
4. Kaavioiden luonti

Kaavioiden luonti aloitetaan luomalla aivan normaali 2+-poolikilpailu (Round Robin qualifications with elimination main draw). Main draw eli cup-vaihe on hyvä nimetä A-luokaksi.

B-luokka luodaan samalla tavalla valitsemalla Draw – add draw... Nyt valitaan Elimination-kaavio, joka nimetään B-luokaksi.

Seuraavaksi ohjelmalle täytyy kertoa, kenen uuteen kaavioon on tarkoitus jatkaa. Tämä tapahtuu Draws-näytöllä klikkaamalla haluttua paikkaa kaaviossa hiiren oikealla näppäimellä ja valitsemalla Select Entry.

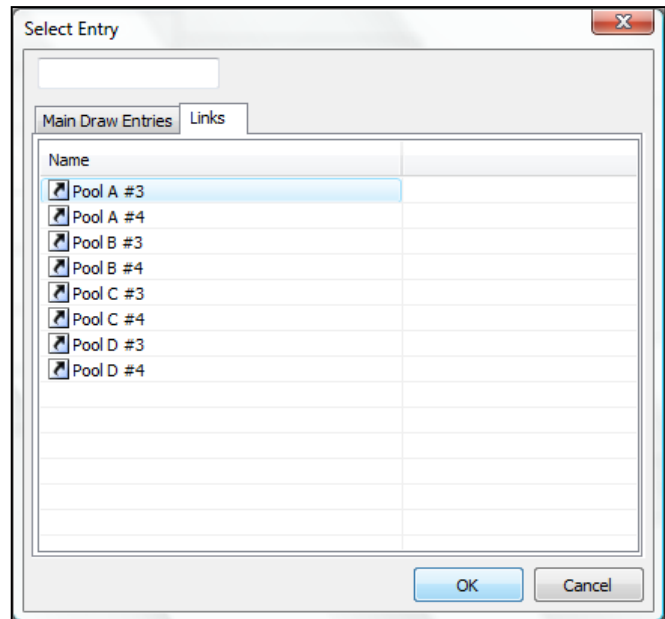
Oikean paikan kaaviossa kullekin pelaajalle saa selville käyttämällä mallina A-luokan kaaviota. Eli A-poolin 3. menee samaan kohti B-kaaviossa kuin A-poolin 1. A-kaaviossa.



Select Entry –näytöltä valitaan Links-välilehdeltä oikea pelaaja.

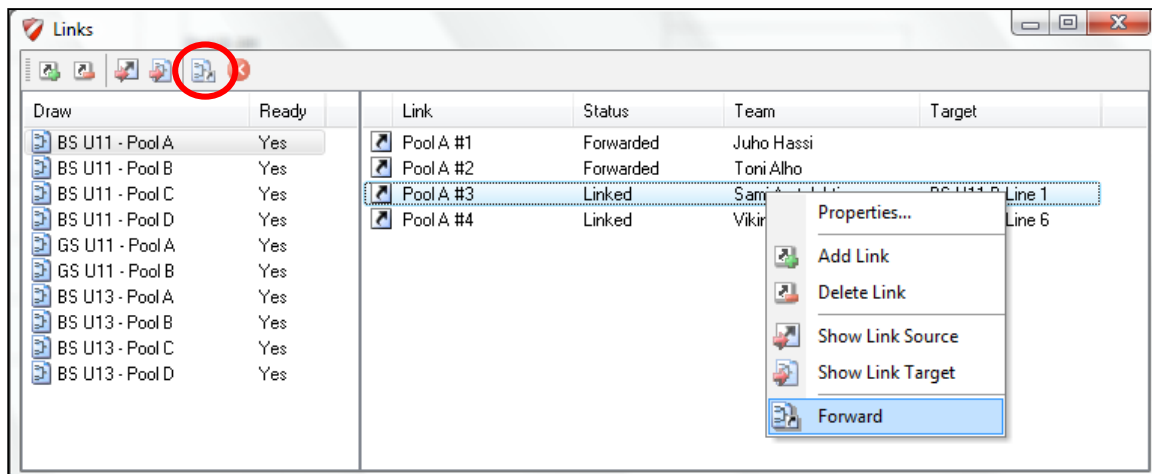
3 hengen poolien 4. pelaajaa ei tarvitse linkittää.

Kun koko B-kaavioon on saatu tällä tavalla luotua oikeat linkin, on kaikki valmista kilpailua varten.



5. Linkkien käyttö kilpailun aikana

Valitettavasti BTP ei osaa siirtää pelaajia automaattisesti B-kaavioon, vaan pelaajat on käytävä siirtämässä käsin eteenpäin. Tämä tapahtuu valitsemalla Draw-valikosta Links...



Täältä on käytävä jokaisen poolin jokainen B-kaavioon jatkava pelaaja siirtämässä eteenpäin Forward-toiminnolla (joko hiiren oikean napin takana tai työkalupalkissa).