

## LASKENTAPOHJA TUPPITULOKSILLE

Case: Suomen TuppiLiitto ry

Ryytty Katariina

Opinnäytetyö  
Tietojenkäsittely ja tietoliikenne  
Tietojenkäsittelyn koulutus  
Tradenomi

2017

Tietojenkäsittely ja tietoliikenne  
Tietojenkäsittelyn koulutus  
Tradenomi

---

<b>Tekijä</b>	Katariina Ryytty	<b>Vuosi</b>	2017
<b>Ohjaaja(t)</b>	Pirjo Könni		
<b>Toimeksiantaja</b>	Suomen Tuppiliitto ry		
<b>Työn nimi</b>	Laskentapohja tuppituloksille		
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b>	52 + 5		

---

Suomen Tuppiliitto ry järjestää vuosittain tupen pelaamisen Suomen cupin. Kisoja järjestetään kymmenen kisakauden aikana ja pisteitä jaetaan kuudelletoista parhaalle parille per kisa. Kausi päättyy Suomen mestaruus -kisoihin Sodankylään. Näiden kisojen lisäksi järjestetään myös joukkueiden Suomen mestaruus -kisat, joista pisteitä saavat vain kolme parasta kerhoa. Joka vuosi Suomen mestaruus -kisoissa Suomen Tuppiliitto ry:n hallitus pitää kokouksen, jossa päätetään, monetko cupin kisat lasketaan seuraavan vuoden cupin kokonaistuloksiin. Kisakaudelle 2016–2017 on päätetty laskea seitsemän osakilpailun pisteet sekä aina kesäkisan pisteet. Henkilökohtaisen cupin lisäksi on myös kerhojen välinen kisa, jossa paras kerho saa pitää seuraavalla kaudella cupin bonuskisan.

Tuppitulokset julkaistaan Suomen Tuppiliitto ry:n nettisivuilla aina kisojen jälkeen, ja sivuston ylläpitäjä kirjaa tulokset ja laskee cupin tilanteen. Opinnäytetyöni tavoitteena oli sujuvoittaa ja yksinkertaistaa tuppitulosten kirjaamista. Tulosten laskentapohja tulee Suomen Tuppiliitto ry:n ja sen jäsenistön käyttöön. Kerron työssäni myös tarkemmin tupesta pelinä ja sen historiasta. Tupen historiaa olen kirjoittanut tekemällä haastatteluja tuppiväen keskuudessa, tutkinut aiheeseen liittyviä kirjoja, käynyt läpi kaikki löytämäni lehtiartikkelit tupesta sekä käyttänyt jo olemassa olevia tietoja Suomen Tuppiliitto ry:n nettisivuilta. Työssäni käytin toiminnallista ja tutkimuksellista tutkimusmenetelmää. Työni on monimenetelmäinen, sillä siinä on käytetty laadullista, määrällistä sekä toimintatutkimusta.

Tarkoitukseni oli kehittää toimintaa niin, että tulosten kirjaus ei vaatisi suurta Excel-osaamista tai ylimääräistä työtä. Tein työkirjalle yksinkertaisen käyttöohjeen, jotta käyttäjät oppisivat käytön nopeasti. Ratkaisusta on hyötyä etenkin Suomen Tuppiliitto ry:lle kun sivuston ylläpitäjä joskus vaihtuu, on hänellä jo valmiit työkalut tuloksien kirjaamiseen.

Tuloksena olen saanut toimivan työkirjan, jolla kisojen tulokset on helppo päivittää sekä kattavan katsauksen tupen historiaan. Myös Excelin käyttötaitoni ovat parantuneet huomasti, opin paljon uutta ja voin varmasti käyttää osaamistani myös jatkossa.

Avainsanat

tuppi, tulokset, laskeminen, kaavat, historia

School of Business and Culture  
Degree Program in Information  
Technology  
Bachelor of Business Administration

---

<b>Author</b>	Katariina Ryytty	Year	2017
<b>Supervisor</b>	Pirjo Könni		
<b>Commissioned by</b>	Suomen Tuppiliitto ry		
<b>Subject of thesis</b>	Spreadsheet for tuppi-scores		
<b>Number of pages</b>	52 + 5		

---

Finland's scabbard association, Suomen Tuppiliitto ry, organizes every year the Finnish Cup for scabbard competition. There are 10 tournaments in the competition and 16 best pairs get points for every tournament, the last tournament of the season is the Finnish championship in Sodankylä. There is also the Finnish team championship, where only the 3 best teams get points for their clubs. Every year in the Finnish championship the scabbard association's administration decides how many competitions are counted for total scores. A player's 7 best tournaments has been decided to count for the season 2016-2017 plus the summer tournaments points. The Finnish Cup is for players and season's best club gets to organize the following year's bonus tournament.

Scabbard scores are published on the scabbard association's websites after every tournament. The web administrator keeps score of every point and keeps the Finnish Cup-scores updated. My goal for this study was to make it easier to count and update scores. This new spreadsheet is the scabbard association and its members. I also provide more information about the scabbard game and its history. I chalk out the scabbard history by conducting interviews with scabbard enthusiasts, read every book that mentioned scabbard and articles, and used the existing information from the scabbard association's website. I used the functional research method for this study. I have used mixed mode, my work contains qualitative, quantitative and activity analysis.

My main point in developing the spreadsheet was to keep it simple. The users would not have to have great Excel-skills. I made a simple user guide for this worksheet, which the users can learn quickly. This is a great benefit for Finland's scabbard association, because when the web administrator changes, he already has the tools for keeping score.

As a result, I have a functional worksheet and an inclusive overview of the scabbard history. There has been a huge improvement in my Excel skills; I have learned many new things that will help me a lot in the future.

Key words

scabbard, scores, counting, formulas, history

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
1.1	Työn tavoitteet ja rajaus .....	5
1.2	Tutkimusmenetelmät .....	5
1.3	Tutkimuksen luotettavuus .....	7
1.4	Käsitteet .....	7
2	TUPPI .....	11
2.1	Neljän tuppi .....	11
2.2	Säännöt .....	13
2.3	Merkkipeli .....	15
3	TUPEN HISTORIA .....	17
3.1	Tuppiliitto .....	18
3.2	Kisat .....	19
3.2.1	SM-kisat .....	21
3.2.2	Joukkuekisat .....	23
3.2.3	Cup .....	23
4	LASKENTAPOHJAN TOTEUTUS .....	27
4.1	Lähtötilanne .....	27
4.2	Excelin toimintoihin tutustuminen .....	29
4.2.1	Kysely kerhopisteille .....	30
4.2.2	Kysely pelaajapisteistä .....	32
4.3	Kaavat ja funktiot .....	34
4.3.1	Pelaajapisteiden kokoaminen .....	35
4.3.2	Kokonaispisteet ja vähennettävät pisteet .....	37
4.3.3	Kerhopisteiden kokoaminen .....	40
4.4	Makrot .....	41
4.5	Työkirjan valmistelu käyttöön .....	45
4.6	Käyttäjättestaus .....	46
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	47
	LÄHTEET .....	49
	LIITTEET .....	52

## 1 JOHDANTO

### 1.1 Työn tavoitteet ja rajaus

Suomen Tuppiiliitto ry (jäljempänä Tuppiiliitto) järjestää vuosittain tupen pelaamisen Suomen cupin. Cupin kisoja järjestävät Tuppiiliiton alaiset tuppikerhot Keski- ja Pohjois-Suomessa, ja pisteitä jaetaan kuudelletoista parhaalle parille eli 32 henkilölle. Kisoja järjestetään kymmenen kappaletta yhden kiskauden aikana, joka alkaa kesäkuussa ja päättyy toukokuussa Sodankylässä pelattaviin Suomen mestaruus -kisoihin. Näiden kisojen lisäksi järjestetään myös joukkueiden Suomen mestaruus -kisat, joista pisteitä saavat vain kolme parasta kerhoa. Joka vuosi Suomen mestaruus -kisoissa Tuppiiliiton hallitus pitää kokouksen, jossa päätetään, monetko cupin kisat lasketaan cupin kokonaistuloksiin. Kiskaudelle 2016–2017 on päätetty laskea seitsemän osakilpailun pisteet sekä aina kesäkisan pisteet. Kesäkisoissa jaetaan puolet normaaleista cupin pisteistä. Henkilökohtaisen cupin lisäksi on myös kerhojen välinen kisa, jossa paras kerho saa pitää seuraavalla kaudella cupin bonuskisan.

Tuppitulokset julkaistaan Tuppiiliiton nettisivuilla ja sivuston ylläpitäjä kirjaa tulokset ja laskee cupin tilanteen. Opinnäytetyöni tavoitteena on sujuvoittaa ja yksinkertaistaa tuppitulosten kirjaamista. Tulosten laskentapohja tulee Tuppiiliiton ja sen jäsenistön käyttöön.

Kerron työssäni tarkemmin tupesta ja sen historiasta. Itse olen pelannut tuppea kilpaa vuodesta 2010. Pelissä aivot joutuvat töihin ja pelipaikoilla on yleensä mukavaa, ihmiset ovat rentoja ja jutustelevat pelien välillä. Käyn tässä työssäni läpi tupen kilpapelien alkuvuosia.

### 1.2 Tutkimusmenetelmät

Tuppitulosten kirjaaminen on ollut hyvin työlästä ja aikaa vievää. Tulosten kirjaamiseen ei ole koskaan ollut mitään yhteneväistä tapaa, vaan kukin on kirjannut tyylillään. Tuppiiliiton Internet-sivujen perustamisen jälkeen tuppitulosten kirjaaminen on ollut sivuston ylläpitäjän tehtävä. Ongelmana on kolme erillistä taulukkoa, joihin kaikkiin kirjataan samoja tietoja. Uskon, että tähän on helpompikin ratkaisu. Tavoitteeni on tehdä työkirja, jolla kaikki halukkaat voivat laskea tuppitu-

loksia, pääasiassa tietenkin Tuppiliiton nettisivujen ylläpitäjä. Tavoitteeni on standardisoida tuppitulosten laskentaa sekä yksinkertaistaa ja nopeuttaa tulosten kirjaamista.

Tupen historia on aina kiehtonut minua. Haluan selvittää, mistä tupen kilpapelit ovat saaneet alkunsa, millaista kilpapelit oli alussa sekä miten tuloksia seurattiin ja ylläpidettiin. Historiaa ei ole kukaan koskaan koonnut yhteneväiseksi, vaan tiedot ovat sirpaleina ympäriinsä. Historian osalta kauimmin pelanneet pelaajat varmasti parhaiten osaavat kertoa alkuaajoista. Haasteenani on koota nämä ympäriinsä olevat tiedonmuruset sekä selvittää, mikä on faktaa ja mikä fiktiota. Aikahan kultaa muistot. Tuppiliiton sivuille olisi tarkoitus laittaa valmis historiakatsaus, koska muutkin ovat varmasti kiinnostuneita siitä. Mistä tupen kilpapelit ovat saaneet alkunsa? Millaista kilpapelit oli alussa? Kuinka kauden tuloksia seurattiin ja ylläpidettiin?

Tietoa keräsin Internetistä, kirjoista, lehdistä, videoista ja haastatteluista. Taulukon osalta käytin mm. Microsoftin sivustoa, josta löytyy luotettavaa tietoa. Historiatietoa koostaessani lähteisiin on suhtauduttava kriittisesti ja pyrittävä vertaamaan tietoja, jotta totuus paljastuisi.

Opinnäytetyöni on monimenetelmällinen (ks. Jyväskylän yliopisto 2015a). Tupen historian kartoittamiseen tarvitsen tietoja erilaisista lähteistä, mm. haastatteluista. Minun täytyy koota erillään olevista tiedoista yhtenäinen paketti, joten käytän laadullista tutkimusta. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimustehtävään hankitaan erilaista aineistoa, joka sitten analysoidaan ja kootaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2017a).

Toiminnallinen osuus opinnäytetyössäni on Excel-laskentapohjan suunnittelu ja toteutus, jossa menetelmänäni on toimintatutkimus. Toimintatutkimuksen tarkoituksena on kehittää asioita paremmiksi sekä lisätä ihmisten osallistumista. Toimintatutkimuksessa on olemassa tutkimusongelma, jota lähdetään ratkaisemaan syklisesti. Syklisyydellä tarkoitetaan sitä, että kehittämistyössä reflektoidaan jatkuvasti toimintaa, jotta saataisiin esiin uusia tuloksia. Reflektoinnilla yritetään ymmärtää ja kehittää toimintaa, katsotaan siis uudesta näkökulmasta omaa toimintaa. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2017b.) Työkirjan testauksessa käytin mää-

rällistä menetelmää, kun keräsin palautetta työkirjan käytöstä käyttäjiltä. Määrällisessä tutkimuksessa käytetään tilastoja ja numeroita kohteen kuvailuun ja tulkitsemiseen (Jyväskylän yliopisto 2015b).

### 1.3 Tutkimuksen luotettavuus

Luotettavuuskriteereistä totuudellisuutta mittaan jatkuvasti vertailemalla omia kokemuksia ja tietoja tupen historiasta haastatteluaineistoon ja lehtiartikkeleihin. Vertailen myös näistä saatuja tietoja keskenään, jotta saisin selkeän ja mahdollisimman todenmukaisen kuvan tupen alkuajoista. Ihmiset eivät aina muista kaikkea niin kovin tarkkaan, ja lehtileikkeisiin on monesti liioiteltu asioita. Lähipiiriini kuuluu useampi tuppea alkuajoista lähtien pelannut henkilö, joten voin hakea varmistusta epävarmoihin tietoihin myös sieltä. Tähän sisältyy siis myös aineistotriangulaatiota (ks. Willberg 2009), joka lisää työni luotettavuutta. Yhdistelen useampia lähteitä ja vertaan niitä jatkuvasti.

Olen ollut kauan mukana tuppipiireissä, joten minulla on ennakkokäsityksiä historian osalta, mutta haluan selvittää pitävätkö ne paikkansa. Uskottavuuden takia pyrin neutraalisuuteen löydöksiä suhteen. Olen valmis muuttamaan käsityksiäni.

### 1.4 Käsitteet

Työssäni tulee esille uusia käsitteitä enimmäkseen tuppeen liittyen. Lajissa on kehittynyt käsitteitä kuvaamaan erilaisia pelitilanteita ja pelaajia. Käsitteissä käyn läpi oleellisimpia käsitteitä. Avaan myös muutamia oleellisimpia käsitteitä Excelin käyttöön liittyen.

Arka ramaaja	Pelaaja, joka ei uskalla ramata, vaikka kortitkin sen sallisivat. Aralla ramaajalla täytyy olla todella vahva raminkortti, ennen kuin näyttää punaista.
Cup	Osakilpailuista koostuva kilpailu, johon pelaajille laskeetaan tietty määrä osakilpailuja. Kauden lopussa parhaat palkitaan. Pisteitä jaetaan kuudelletoista parhaalle parille osakilpailussa.

Funktio	Excelin funktioilla voidaan suorittaa erilaisia valintoja, toimintoja tai hakea tiettyjä arvoja ja niitä käytetään erilaisiin laskutoimituksiin (Heikkilä 2014).
Jalka / jalat	Jalat ovat pikkukortteja, jotka tukevat kuningasta, akkaa ja jätkää. Esimerkiksi kuningas tarvitsee yhden jalan, ettei se heti tipu ässän alle.
Kaava	Yhtälö, joka voi sisältää laskutoimituksia, funktioita, testata ehtoja, käsitellä muiden solujen sisältöä ja palauttaa tietoja. Kaava alkaa aina yhtäläisyysmerkillä (=). (Microsoft 2017.)
Kahden pään rami	Kahden pään ramilla samanpuolen pelaajista toinen on ramannut ja toisellakin olisi ollut aikomus ramata. Tällainen selviää tietysti vasta jaon jälkeen, koska vain toinen heistä on voinut näyttää punaista.
Kasa eli tikki	Yhden lyöntikierroksen neljän kortin nippu muodostaa kasan. Suurimman kysytyä maata lyöneen kortin lyönyt saa kasan joukkueelleen.
Kiho eli takapiru	Henkilö, joka ei ole pelissä mukana. Kiho katsoo vähintään kahden pelaajan kortit selän takaa ja kertoo jaon jälkeen oikean tavan pelata.
Kondolisointi	Kondolisointi on tiedon kokoamista.
Kymppiskortti	Kymppiskorteilla ei oikein voi pelata ramia eikä noloa. Hankalat kortit.
Nolo tai nulo	Kaikki pelaajat ovat näyttäneet mustaa, joten pelataan noloa. Nolossa vältetään kasojen ottamista.
Nousu	Nousulle pääsee, kun saa pisteitä. Esimerkiksi pari 1 voittaa jaon ja nousee neljä pistettä. Nyt ylhäällä ollessaan on helpompi ramata, koska silloin rami ei voi karata. Pari 1 voi vain pudota hävitessään jaon eli tulee pöytäpeli.



Nälsytuppi	Ramilla ryöstetään kaikki kasat ramanneelta joukkueelta, jolloin tuppi tulee yhdellä jaolla. Tällöin ramannut joukkue on mennyt nälsyyn. Suurin kuviteltavissa oleva häpeä.
Pöytäpeli	Pelitalanne, jossa kumpikaan pareista ei ole ylhäällä eli nousulla.
Rami	Yksi pelaajista on näyttänyt punaista, joten pelataan rami. Ramilla yritetään kerätä kasoja.
Ramin ryöstö	Rami ryöstetään ramaajalta eli tehdään vastapuolen ramilla yli 6 kasaa. Näin ramaajalta karkaa rami. Ryöstöstä saa tuplapisteet.
Riikonen	Nolossa sellainen maa, jota muilla ei enää ole. Yleensä riikonen lyödään laskuvirheen tai ajattelemattomuuden takia, jolloin sen sanotaan olevan kunniakierros, kun kaikki muut pelaajat sakaavat. Joskus riikosen ottaminen on pelitaktisesti kannattavaa, mutta yleensä ei. To-kihan ramissakin on riikosia, mutta ramilla niitä kutsutaan varmoiksi.
Sakaaminen	Pelaajalla ei ole kysyttyä maata lyöntikierroksella. Hän joutuu lyömään toista maata.
Sooli	Pelivaihtoehto silloin, kun vastustaja näyttää ramia, mutta itsellä on pienet kortit. Silloin toisen joukkueen yksi jäsen pelaa toista joukkuetta vastaan tarkoitukseen olla ottamatta yhtään kasaa. Tämä pelimuoto ei ole käytössä kilpailuissa.
Standaari	Pöytästandaari on pienikokoinen marmorijalustaan kiinnitetty viiri (Taitopaino Oy 2017). Standaari on arvostettu huomionosoitus pelaajalle.
Taktinen nolo	Pelitalanteesta riippuvainen nolo, jossa kortit ovat sellaiset, että nolon häviää varmasti, mutta ramikin voi karata.

Esimerkkinä pelitilanne, jossa pari 1 on selvässä pistejohdossa ja on pöytäpeli tai pari 2 on ylhäällä. Pari 1:n ei ehkä kannata kovin huonoilla korteilla ramata, ettei anneta ramin ryöstön mahdollisuutta.

Tuppi

Jompikumpi pareista nousee yhtäjaksoisesti 52 tai yli, joten tulee tuppi. Eli noussut pari on tehnyt tupen, vastapuoli on mennyt tuppeen. Neljän tuppea pelataan kissoissa, mutta pelistä on olemassa myös kahden ja kolmen pelaajan muunnelmia. Neljällä pelaajalla pelataan pareittain.

Tuuleen ramaaja

Pelaaja, joka on ramannut, mutta hänellä ei oikeastaan ole oikein hyvä ramikortti. Luottaa tuuriinsa tai pelikaveriinsa.

## 2 TUPPI

### 2.1 Neljän tuppi

Neljän tuppi on korttipeli, joka muistuttaa bridgeä ja twistiä. Tuppipöydässä on kyse kunniasta. Peli alkaa siitä, että katsotaan jakaja. Jakaja selviää jakamalla kortteja auki pelaajien eteen. Jätkän saanut on jakaja. Jakaja sekoittaa pakan ja nostattaa sen oikealla puolellaan istuvalla pelaajalla ja alkaa jakaa kortteja yksitellen vasemmallaan istuvasta pelaajasta aloittaen. Kortteja ei saa katsoa eikä niihin saa koskea, ennen kuin kaikki on jaettu. Kaikille pelaajille tulee kolmetoista korttia. Näiden lisäksi kaikille pelaajille on pelin alussa jaettu musta ja punainen näyttökortti. Musta tarkoittaa noloa ja punainen ramia. Tupessa on olemassa kolmas pelimuoto, jota kutsutaan sooliksi. Soolia ei pelata Suomessa tupen kilpailupeleissä. (Säynäjäkangas 2002.) Nololla vältellään kasojen saamista ja ramilla niitä yritetään kerätä. Pelkistettynä siis pienillä korteilla näytetään noloa, ja jos on paljon kuvakortteja ja muutenkin isot kortit, näytetään ramia.

Pelaaja asettaa haluamansa näyttökortin pakkansa alimmaiseksi ja odottaa, että kaikki saavat valittua näyttönsä. Pöytäkirjanpitäjä kertoo, kuka on näyttövuorossa. Näyttövuorossa on aina jakajasta seuraava. Näyttökierros päättyy, jos joku näyttää ramia. Tällöin ramaaja laittaa punaisen kortin eteensä merkiksi ramista ja hänestä edellinen pelaaja on lyöntivuorossa. Jos kukaan ei näytä punaista, pelinä on nolo, jolloin ensimmäisenä näyttänyt kääntää mustan kortin eteensä valitun pelin merkiksi ja lähtee lyömään. Kilpailuissa kisan järjestäjä huolehtii, että kaikille on näyttökortit. Kotipeleissä ja muualla ne eivät tietenkään ole pakollisia, ja tällöin pelin voi näyttää korteilla, ei kuitenkaan kuvilla tai kakkosilla. Jos sopivaa näyttökorttia ei ole, peli ilmoitetaan sanallisesti. (Säynäjäkangas 2002.) Aiemmin pakka on pitänyt laittaa pöydälle, kun on laittanut näyttökortin valmiiksi. Nykyään pakka on pidettävä kädessä näyttöön asti.

Sermien takia pöytäkirjanpitäjän vastapuolella oleva pelaaja ilmoittaa pöytäkirjanpitäjälle, kun on valmista. Sitten pöytäkirjanpitäjä kertoo, kenen näyttövuoro on. Muuten pelissä ei saa puhua, ainoastaan välittömästi peliin liittyviä kysymyksiä voi kysyä esim. kenen lyöntivuoro. Tupessa ovat vallalla suomalaisen metsäkansan arvot ja asenteet, ja ne ovat täysiä vastakohtia nykyarvojen aktiivista seurustelua vaativille tavoille (Heikkinen, Mantila & Varis 1998, 158).

Ensimmäisenä lyöntivuorossa oleva pelaaja saa lyödä minkä kortin tahansa kädestään, muiden on tunnustettava maata. Jos maata ei kuitenkaan ole, pelaajan täytyy sakata jotain muuta maata. Kasan saanut pelaaja aloittaa seuraavan lyöntikierroksen. Kasaa ei saa kääntää ennen kuin kaikki pelaajat ovat nähneet lyödyt kortit, eikä jo käännettyä kasaa saa katsoa. Kasat on kerättävä niin, että kaikilla pelaajilla on mahdollista nähdä, paljonko niitä on. (Säynäjäkangas 2002.)

Ramin voittaa keräämällä yli kuusi kasaa ja nolon välttämällä yli kuusi kasaa. Pisteitä aletaan laskea seitsemännestä kasasta. Seitsemäs kasa on neljä pistettä, kahdeksas kasa kahdeksan pistettä aina kolmanteentoista kasaan saakka, joka on 28 pistettä. Pisteet menevät jaon voittajalle. Jos rami karkaa, eli vastustaja joukkue tekee enemmän kasoja kuin ramannut joukkue, saa ramin ryöstänyt joukkue tuplapisteet. Näin raminryöstöstä voi tulla myös tuppi, jota silloin kutsutaan nälsytupeksi. Jos jompikumpi joukkue yhtäjaksoisesti nousee tasan tai yli viiteenkymmeneenkahteen pisteeseen, he tekevät näin tupen vastustajaan. (Säynäjäkangas 2002.)

Nousulla voi olla vain yksi joukkue kerrallaan, eli voitettuaan jaon toinen joukkue nousee. Kun vastustaja voittaa seuraavan jaon, tulee pöytäpeli, jolloin tilanne on taas nolllilla. Kaikki nousupisteet kirjataan kuitenkin pöytäkirjaan. Jos pelissä ei tule tuppea, pelin voittaa se, joka on kerännyt enemmän pisteitä jakojen aikana. (Säynäjäkangas 2002.) Tupessa on aina kaksi samalla puolella, joten pelattiinpa noloa tai ramia kaveria täytyy yrittää auttaa, jos mieli voittaa. Tupessa on tärkeää pystyä luottamaan kaveriin.

Pelivirheet ja niiden rangaistukset löytyvät Tuppiliiton nettisivuilta yleisistä tur-naussäännöistä. Säännöissä lukee myös, että sääntöjen ulkopuoliset ongelmatilanteet ratkaistaan tuppikulttuurin henkeä kunnioittaen eli terveellä järjellä. Esimerkkinä pelivirheestä on näyttäminen väärällä vuorolla, jolloin vastapuoli nousee kaksikymmentäkahdeksan pistettä. (Suomen Tuppiliitto ry 2017b.) Yleensä sääntöjen ulkopuolisten ongelmien kanssa käännyttään tuomarineuvoston puoleen, joka antaa päätöksensä. Tuomarineuvosto koostuu kolmesta eri kerhon edustajasta, ja edustajat valitsee kisojen järjestäjä ennen kisojen alkua. Toivottavaa on, että tuomarineuvoston jäsen tuntee säännöt hyvin.

## 2.2 Säännöt

*”Tuppi on Pohjolan vapaitten miesten ja naisten korttipeli, jossa kaksi paria pelaa vastakkain ja sitoutuu pelaamaan näiden sääntöjen määrämällä tavalla aidon tuppikulttuurin henkeä kunnioittaen; siis sen mukaisesti terveellä järjellä ratkaisten nekin tilanteet, joita ei näissä säännöissä mainita.”* (Suomen Tuppiliitto ry 2017b.)

Aivan alussa Sodankylän kunnanmestaruus -kisoissa on pelattu tuppeen asti (Honkonen 2017). Tämä tarkoittaa sitä, että peli loppuu vasta, kun toinen pareista on saanut kerättyä yhtäjaksoisesti yli 52 pistettä. Näin pisin peli on voinut kestää yli kymmenen tuntia, joten täytyi keksiä uudet säännöt ennen kuin kilpailuja alettiin järjestää (Leinonen 2017). Ensimmäiset Sodankylän kunnanmestaruus -kisat on järjestetty vuonna 1984. Yhdessä vaiheessa kisoja pelattiin jopa kolme kuumakautta ja jatkosta putosi vasta kahdella tappiolla. (Sompio 1993.)

Seuraavaksi kokeiltiin pelata aikarajan mukaan. Aikaraja oli kaksi tuntia. Tämän peliajan aikana sai pitää yhden kahdentoista minuutin tauon, ja tauko lisättiin peliaikaan. Tähän aikaan piti yhdellä pelaajista olla tarkka kello, jotta aikarajaa noudatettiin. Jos kumpikaan pari ei ollut tehnyt tuppea aikarajan umpeutuessa, voitti se, kummalla oli enemmän pisteitä. (Ryytty L. 2017.) Finaalissa aikaraja oli kolme tuntia. Aikarajakaan ei ollut hyvä, koska johdossa ollut pystyi silloin viivyttämään peliä pelaamalla tahallisesti hitaasti. (Leinonen 2017.) SM-kisojen yhteydessä vuonna 1995 Tuppiliitto kokoontui ja päätti, että aikarajasta luovutaan ja siirrytään pelaamaan kaksikymmentäneljä jakoa per ottelu (Pohjolan Sanomat 1995). Eli jakojen päättyessä enemmän pisteitä kerännyt voitti, jos tuppea ei ollut tullut (Leinonen 2017).

Alussa peli oli raakaa. Kisat loppuivat heti, jos hävisi pelin. Pitkänmatkalaisille tämä oli ikävää. Jotkut ajoivat jopa viisisataa kilometriä kisoihin, ja jos ensimmäisen pelin hävisi, sai lähteä kotimatalle. (Raasakka 2017.) Vähän aikaa kokeiltiin myös sellaista, että kisan alussa laitettiin cupin kuudentoista parhaan pelaajan nimet eri lippikseen kuin muut osallistujat. Näin arvottiin sitten vastakkain pelaavat parit, ettei cupin kärjessä olleet pelaajat joutuneet heti vastakkain. (Ryytty L. 2017.) Nykyinen lohkosysteemi on monen mielestä todella hyvä kehitysaskel lajin historiassa. Pelaajat jaetaan pelaajamäärän mukaan kahdeksan tai kuudentoista

parin lohkoon ja näistä kaksi tai yksi parasta paria pääsee jatkoon. Kaikki saavat pelata useamman pelin ja päästä jopa jatkoon, vaikka häviäisi ensimmäisen pelin. Lohkopeleihin määrättiin jakomääräksi kuusitoista jakoa. (Leinonen 2017.)

Jokaisessa pöydässä piti olla myös tuomari pelin aikana. Tuomari piti kirjaa tilanteesta ja kertoi esim. kenen näyttövuoro on. Aiemmin joka pöytään riitti tuomari, kun pelaajia oli niin paljon. (Ryytty L. 2017.) Tuomarin tehtävänä oli myös tarkkailla sääntöjen vastaista merkkipeliä. Jos tuomari havaitsi merkkipeliä, hän tuomitsi huijanneen parin tuppeen. Tuomari valvoi myös kihoja. Hekään eivät saa puhua pelin aikana keskenään. Tuomarilla on oikeus poistaa häiritsevät kihot pelipöydän läheisyydestä. (Suomen Tuppiliitto ry 1992.) Nykyään ei pelissä ole erillistä tuomaria. Tuomarina toimii pelaaja, joka pitää pöytäkirjaa. Sen lisäksi ki-soissa on aina määrätty kolmen henkilön tuomarineuvosto, jonka pelaajat voivat halutessaan kutsua ratkaisemaan ongelmatilanteita.

Vuodelta 1992 olevissa säännöissä puhutaan parienvonnasta. Eli silloin, kun käytössä on ollut Kerrasta poikki -systeemi, on ensimmäiselle kierrokselle arvottu pareja niin paljon, että jäljelle jää cupsysteemin mukaiset tasamäärät (64, 32, 16 tai 8 paria). Järjestäjälle on varattu oikeus tehdä sellainen arvontakaavio, jossa ensimmäisellä ja toisella kierroksella tulee mahdollisimman vähän saman kerhon edustajia vastakkain. Peliaika on ollut kaksi tuntia ja mitaliotteluissa kolme tuntia, mutta kuitenkin peliajan aikana alkanut nousu pelataan aina loppuun. Peli päättyy aina tuppeen, vaikka aika ei olisi kulunut. Jos tuppea ei tule, lasketaan nousupisteet. Jos nousupisteet ovat tasan, pelataan yksi jako, jonka voittaja on pelin voittaja. (Suomen Tuppiliitto ry 1992.)

Nykyään lohkosysteemissä parit arvotaan osallistujamäärän mukaan kahdeksaan tai kuuteentoista lohkoon. Lohkoista voittajat pääsevät jatkoon. Kun lohkoja on vain kahdeksan, pääsee myös lohkossa toiseksi tulleet jatkoon. Lohkoissa katsotaan ensin eniten voittoja kerännyt. Tasatilanteessa katsotaan keskinäiset pelit. Jos nekin menevät ristiin, katsotaan keskinäisten pelien ottelupisteet. Jos tämäkin päättyy vielä tasan, katsotaan kaikki ottelupisteet. Jos selvyyttä ei tule, pelataan lohkossa vielä karsintakierros niiden kesken, jotka ovat olleet pistevertailussa mukana. Karsintakierros on neljä jakoa, pöytäpeliä ei voi tulla. Eli molemmat keräävät vain niin paljon pisteitä kuin mahdollista. Sitten katsotaan kar-

sintaan osallistuneiden kesken, kuka voitti kenet ja pelien pisteet lasketaan selvyyden saamiseksi. Peliäikää ei ole, vaan pelissä on jakomäärä, joka määräytyy lohkon koon mukaan. Jos lohkossa on yli neljä paria, pelataan kaksitoista jakoa, jos neljä tai alle, pelataan kuusitoista jakoa. (Suomen Tuppiliitto ry 2017b.)

Pisteitä on alussa jaettu cup-kisoissa Taulukon 1 mukaisesti. SM-kisoista on saanut viisi lisäpistettä edellisiin. Joukkuekisoista on jaettu seitsemälle parhaalle joukkueelle pisteitä, eli joka joukkueen kuusi jäsentä ovat saaneet pisteitä seuraavasti sijoituksen mukaan: 1. 20 pistettä, 2. 16 p., 3. 13 p., 4. 11 p., 5. 7 p. 6. 5 p. ja 7. 1 p. Tämä kokeilu oli käytössä vain yhdellä kaudella, vuonna 1991. (Suomen Tuppiliitto ry 2017c.)

Taulukko 1. Alkuaikojen cupin pisteiden jako

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
25	21	18	15	13	12	11	10	8	7	6	5	4	3	2	1

Nykyään cupin pisteitä jaetaan enemmän per kisa. SM-kisoista ei saa ylimääräisiä pisteitä, eivätkä joukkuekisoista yksittäiset pelaajat saa pisteitä. Joukkuekisan pisteet menevät vain kerhoille. Joukkuekisan voittaja saa 60 p., toinen 30 p. ja kolmas 20 p. Cupkisoista jaetaan 348 pistettä, paitsi kesäkisoista puolitetut pisteet, eli 174 pistettä. Nyt pistejako tavallisista cupkisoista on Taulukon 2 mukainen.

Taulukko 2. Cupin pisteiden jako nykyään

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
25	22	20	18	16	14	12	10	9	7	6	5	4	3	2	1

### 2.3 Merkkipeli

Merkkipeli on kielletty Suomen Tuppiliitto ry:n säännöissä. Merkkipelillä tarkoitetaan muutoin kuin korteilla omien korttien kertomista ja kaverin ohjaamista. Alussa merkkipeliä on ollut varmaankin enemmän kuin nykyään. Tuppiliitto on

aikojen saatossa kehittänyt erilaisia sääntöjä ja käytäntöjä merkkipelin pois kitkemiseksi. Merkkejä on voinut olla pitkät miettimiset ennen lyöntiä, kaveriin katsominen ja sormien nostelu (Honkonen 2017; Ryytty L. 2017). Eräällä pelaajalla kerrotaan olleen tupakkiaski taskussa ja aina kun hän kosketti askia, piti tulla herttaa (Ryytty L. 2017). Tapio Leinonen (2017) kertoo nähneensä aloituksia suoraan kaverin pelimaahan ja Leena Ryytty (2017) kertoo saman. He puhuvat myös ramaamisesta toisen kortteihin, eli viimeisenä näyttövuorossa oleva pelaaja on ramannut, vaikka aiemmin näyttäneellä kaverilla on ollut hyvät kortit. Tätä sanotaan toisen kortteihin ramaamiseksi. (Leena R. 2017; Leinonen 2017.) Kisapeli-koilla on aina huudeltu ja syytetty ketä milloinkin merkkipelistä, mutta se on nykyään vähentynyt. Aiemmin vanhemmat ihmiset eivät ymmärtäneet sakaussysteemejä ja muita pelisysteemejä, joita kaverin kanssa voi sopia, joten syyttelyä oli enemmän. (Ryytty K. 2017.)

Merkkipelin kitkemiseksi kehitettiin sermit. Sermit ovat keskelle pöytää laitettavia näköesteitä, joiden alle kuitenkin mahtuu lyömään kortteja. Sermit estävät näkemästä pelikaveria. Nyt ramaaja on oikea ramaaja ja merkkipeli on ainakin vähentynyt, jos ei kadonnut kokonaan, sanoo Leena Ryytty (2017). Sermit ovat tarpeelliset, koska ne estävät kaverin käyttäytymisestä päättelyn esimerkiksi pelivalinnan miettimisen osalta. Nykyään menestyneiden pelaajien keskuudessa ei ole merkkipeliä, sillä pelikaveria vaihdettaessa merkkien ehdottaja tulisi ilmi. Näitä ehdotuksiakaan ei tule. (Leinonen 2017.) Keijo Ryytyn mielestä sermit tappavat hiukan pelin tunnelmaa, kun ei näe muita pelaajia. Aivan kuin pelaisi laatikossa. (Ryytty K. 2017.)

Näyttökortteja on alettu käyttää jossain vaiheessa, ettei näyttövaiheessa voisi paljastaa pelimaataan. Silloin on voinut näyttää esim. herttakuutosella punaista. Tällöin kaveri tiesi tulla ruutua ennalta sovittujen merkkien mukaisesti. (Ryytty L. 2017.) Kenelläkään ei tuntunut olevan tietoa, missä vaiheessa näyttökortit ovat tulleet peliin mukaan, vai ovatko ne olleet alusta asti kilpapeleissä.



### 3 TUPEN HISTORIA

Tupen peluu hieroo älynystyröitä. Pelaaminen on ovelaa ja kieroä, vastaparia on osattava jujuttaa. Pelaajien mukaan se ei ole pelkästään onnenpeliä. Täytyy muistaa pelatut kortit ja päätä on käytettävä tiukasti. Joillekin kortinpeluu on synti ja häpeä, mutta sodankyläläisille kansanperinnettä, kulttuuria omilla tukkilaisjuurillaan. (Kotikaira 1987.) Tupessa ja korttipeleissä yleensäkin on aina ollut synnin leima Lapissa ja Perä-Pohjolassa (Juntti 2013). Mielestäni on hieman surullista, että näin suuressa suosiossa ja osana sodankyläläisten kulttuuria ollut peli on suurelta osin kotikylässään unohdettu. Harvassa ovat enää Sodankylän tuppi-miehet ja -naiset.

Pohjoisen Suomen kansallispeli on tuppi, näin kerrotaan lehtijulkaisussa vuodelta 1993. SM-kisoihin on ollut tulossa yhdeksänkymmentä paria, jolloin on alettu miettimään, joudutaanko jatkossa rajoittamaan osallistujamäärää. (Pohjolan Sanomat 1993b.) Nykyään ei tällaisesta ongelmasta ole pelkoa. Kohta saa jo pelätä, tuleeko tarpeeksi pelaajia. Jutussa kerrotaan myös, että tuppi on kehittynyt bridgen ja whistin säännöistä savottojen ja porokämppien ajanvietepeliksi 1900-luvun alussa. Metsänhoitaja Aki Kastrenin väitetään kehittäneen pohjoisen oman korttipelin säännöt yhdessä jätkien kanssa. Samassa jutussa Pentti Jussila sanoo tupen olevan hyvämuististen peli ja että sen henkeen kuuluu jumalaton ylimielisyys vastustajaa kohtaan. Jälkipuintiin kuuluu olennaisena osana selittely, eikä tuppeen joutunut pari ole minkään arvoinen. Jussilan mukaan myös kihojen eli takapirujen irvailu kuuluu olennaisesti tupen henkeen. Heidän tulee myös nauraa, rähinöidä ja ilkeillä hävinneelle parille. (Pohjolan Sanomat 1993b.) Pelkkiä kihoja harvoin enää pelipaikalla näkee. Kihot ovat yleensä toisia pelaajia, joko jo pudonneita tai omasta pelistään taukoa pitäviä. Kihottaminen ei ole pelkästään irvailua. Kihot myös analysoivat jakoja tarkkaan ja kertovat, miten jako olisi pitänyt pelata. Tuppi ei toki ole vakavamielisen peli. Sitä täytyy pelata pilke silmäkulmassa.

Lapissa syntynyt tuppipeli levisi kulovalkean tavoin savotoille ja porokämpille kautta maan. Peliä ei pelattu rahasta, vaan kunniaa. (Pohjolan Sanomat 1993b.) Savotoilla peli oli niin suosittu metsäyhtiöiden määräysten takia, koska rahapeli sökö kiellettiin. Tupesta tuli sökön turvallisempi vastine, kun tupella ei joutunut taloudelliseen ahdinkoon. Tokihan tappio oli tupessakin kirvelevä. Tuppeen menijät kirjattiin erityiseen tuppilautaan, jotta tuppeen menneiden mainetta

voitiin pilkata kauan varsinaisen pelin jälkeenkin. Perimätiedon mukaan joillekin jätkille tämä häpeä oli liikaa. He joutuivat vaihtamaan työmaata tuppeen menon jälkeen. Joskus sekään ei auttanut, kun tieto häviöstä kulki kulkukauppiaitten mukana savotalta toiselle. (Heikkinen ym. 1998, 153 - 154.)

Sodankylä tunnetaan tuppiperinteen keskuksena. Kerrotaan, että vielä 1950-luvulla oli Orajärvellä yleisesti tapana antaa lapselle selkäsauna, jos pelasi tupella väärin. 1990-luvun alkupuolella oltiin vielä sitä mieltä, että tuppi on pohjoissuomalaisen peli, eikä eteläsuomalaisilla ole siinä mitään jakoa. Silloin etelän ihmisten paras saavutus oli, kun Oulun yliopistoa edustanut pari oli kerran päässyt hopealle. (Pohjolan Sanomat 1993b.) Tähänkin on tullut muutosta, kun pelaajat ja pelipaikat ovat pikkuhiljaa hivuttautuneet aina vain etelää kohden. Väkisinkin etelän ihmisetkin ovat jo menestyneet. Tässä on huomioitava se, että Kemin eteläpuolella elävät ovat etelän ihmisiä, ainakin Sodankylästä katsottuna.

Vanhojen lehtileikkeiden ja haastatteluiden lukeminen oli mielenkiintoista ja löysin sieltä paljon tietoa tupen historiasta. Opinnäytetyössäni on lyhennelmä historiakatsauksestani. Tallennan keräämäni historiatiedot kokonaisuudessaan Tuppiliiton nettisivuille.

### 3.1 Tuppiliitto

Tuppiliitto perustettiin, jotta saataisiin yhtenäiset säännöt kaikkiin kerhoihin (Honkonen 2017). Tuppiliitto perustettiin Torniossa vuonna 1991 viitoittamaan tuppi-kulttuuria tulevaisuuteen. Tarkoituksena on edistää tuppi-kulttuuria siinä hengessä ja muodossa, jollaiseksi se on kehittynyt vuosisadan vaihteessa Lapissa, savotoilla ja työmaakämpillä. Liiton avulla on myös tarkoitus keskittää kilpailutoimintaa ja luoda yhtenäiset säännöt. Perustajajäseninä olivat Sodankylän Tuppi-kerho, Ivalon Tuppi-kerho ja Länsi-Pohjan Tupentekijät. Ensimmäisessä hallituksessa olivat puheenjohtaja Erkki Kekarainen Sodankylästä, Jukka Tiirikainen ja Markku Hänninen Keminmaasta, Ari Juopperi Tornioista, Timo Luolamo ja Usko Luostarinen Inarista, Erkki Alajärvi ja Tauno Vilén Sodankylästä, Aslak Järven-sivu Utsjoelta sekä Pentti Jussila Kemistä. Tupen juuret ovat voimakkaasti Lapissa ja sieltä lajia on haluttu johtaakin. Liiton kotipaikka on tupen kehossa Sodankylässä. Tuppiliitto päätti, että SM-turnaus järjestetään pysyvästi Sodankylässä toukokuun ensimmäisenä viikonloppuna. (Pohjolan Sanomat 1991c.)

SM-turnauksen ajankohta muutettiin myöhemmin toukokuun kolmanneksi viikonlopuksi, eli ne pidetään aina äitienpäiväviikonlopun jälkeen.

Tuppiliitto perustettiin kilpailutoiminnan aikaisessa vaiheessa, mutta sitä ei jostain syystä viety yhdistysrekisteriin. Suomen Tuppiliitto ry rekisteröitiin vuonna 2006 silloisen Tuppiliiton puheenjohtajan Seppo Lappalaisen toimesta. Yhdistykselle piti tehdä säännöt, jotka piti sitten hyväksyä kahdessa yleisessä kokouksessa. Seppo Lappalaisen aikana hankittiin Suomen Tuppiliitto ry:lle oma standaari, joka on taiteilija Erkki Alajärven suunnittelema. (Lappalainen 2006.)

Tuppikerhoja on ollut ennen Tuppiliittoa. Ensimmäinen Tuppikerho oli Pyssykylän Tuppikerho ry, joka on rekisteröity vuonna 1987. Idean Vihannin tuppikerhon perustamisesta antoi Esko Turpeinen, ja kerho rekisteröitiin vuonna 1992. Alun perin kerhon nimi oli Laaksojen Tuppikerho Ry, koska kerhon ajateltiin vaikuttavan laajemmalti Pohjanmaalla. (Leinonen 2017.) Niiden jälkeen perustettiin useampia kerhoja vuosina 1993 - 2006, joista toiminnassa ovat vielä Tornionlaakson tupenpelaajat ry, Kemin tuppikerho ry, Polarin tupeksijat ry ja Kempeleen tuppikerho ry. Alkuperäisistä kerhoista kisatoimintansa ovat lopettaneet Länsi-Pohjan Tupentekijät ry ja Ivalon Tuppi ry. Uutena kerhona on tullut Oulun tuppikerho ry, joka on rekisteröity vuonna 2012. (Patentti- ja rekisterihallitus 2017.) Pelaaja saa edustaa mitä kerhoa haluaa asuinpaikastaan riippumatta. Pelaaja edustaa sitä kerhoa koko kauden, minkä edustaja hän on ollut kauden ensimmäisissä kisoissa. Jos pelaaja päättää vaihtaa kerhoa kesken kauden, hänen keräämänsä pisteet loppukaudelta menevät kuitenkin alkuperäiselle kerholle.

### 3.2 Kisat

Pelaajamäärissä on tapahtunut suuria muutoksia aikojen saatossa. Alkuaikoina pelaajia on riittänyt, ja Mirva Honkonen (2017) muistelee, että parhaissa SM-kisoissa olisi ollut 99 paria. Ensimmäisistä SM-kisoista kertovassa lehtijutussa kerrotaan, että pelaajia kannustamassa oli satapäinen kihojen joukko (Pohjoiskaira 1987). Tämä kertoo jo paljon silloisesta innostuksesta lajiin, joka on pikkuhiljaa hiipunut. Silloin on SM-kisoissa perjantaina jo pelattu karsintakierros, josta voitajat pääsevät pelaamaan lauantaina. Nykyään cupkisat ovat kaksipäiväiset; pelataan lauantaina ja sunnuntaina. Alkuaikoina pelaajia on ollut 50 - 72 paria, kun nykyään kisoissa on keskimäärin 32 paria (Leinonen 2017). Leena Ryytty

(2017) sanoo, että Sodankylän SM-kisat ja Tornion kaupunginhotellissa pelattavat kisat vetivät eniten pelaajia. Naispelaajien osuus on suhteessa koko pelaajamäärään pysynyt samana, arvioi Keijo Ryytty (2017). Mirva Honkonen (2017) arvelee, että ehkä kodin pyörittäminen on naisten hommaa eikä korttipöydässä istuminen. Leena Ryytty (2017) muistelee, että naispelaajia olisi alussa ollut kuudesta kahdeksaan ja nyt enää 4 - 5. Hänen mielestään tuppi mielletään miesten peliksi, joka taas juontaa juurensa siitä, kun peliä ovat miehet pelanneet savotoilla (Ryytty L. 2017).

Nykyään pelaajien ikähaitari on 20 - 80 vuoden välillä, mutta keski-ikä vain nousee pelaajien vanhetessa. Samat henkilöt ovat kiertäneet vuosikaudet kisoja ja uusia tulee hyvin vähän. Leena Ryytty (2017) kertoo, että lapsipelaajat ovat jääneet kokonaan pois. Ennen on ollut 9 - 10-vuotiaitakin pelaamassa. Sodankylän nuorisoklubilla Veikkolassa on järjestetty jopa nuorten tuppiturnajaisia. Vuonna 1993 järjestetyssä turnauksessa nuorimman parin yhteenlaskettu ikä on ollut kaksikymmentäkaksi vuotta. (Lapin Viesti 1993.) Jokaisella kerholla on sama ongelma, ettei tule uusia pelaajia tai tulee erittäin vähän. Oulun kerhossa on viime vuosina näkynyt nousua. Kerhoon on tullut muutamia nuoria pelaajia. (Honkonen 2017.)

Kisojen palkinnot ovat myös pienentyneet vuosien saatossa. Pokaalit olivat fyysisesti paljon suurempia aikaisemmin. Kerrotaan, että niitä on kuljetettu auton katolla, kun ne eivät muuten sopineet kyytiin (Leinonen 2017). Ennen on voittajille ollut myös erilaisia tavarapalkintoja, esimerkiksi Utsjoella lohi, Vuotsossa poro ja Vihannissa etelänmatka. Vihantilaisten voittaessa porot, olivat kirjoittaneet Kalevassa, että porot matkasivat Vihantiin. Sisäasiainministeriöstä tuli puhelu kisan järjestäjälle Jouko Alakorvalle, että Vihanti ei ole poronhoitoaluetta. Poroja ei saa viedä sinne. Kisan järjestäjä selitti, että todellisuudessa voittajat myivät porot heti voitettuaan, ja se kelpasi selitykseksi. Vihannin ensimmäisessä kilpailussa oli palkintona etelänmatka. Poliisi otti yhteyttä asian johdosta ja totesi, että palkinto ei ole laillinen. Palkinto jouduttiin maksamaan toisella tavalla. (Leinonen 2017.) Paras naispelaaja palkittiin myös aina SM-kisoissa, ja palkintona on ollut mm. korvakorut, maljakko, polkupyörä (Ryytty L. 2017). Voiton tuomalla kunnialla on edelleenkin suuri merkitys, häviö ei ole niin suuri häpeä. Naispelaajia ei erikseen enää palkita, mutta eihän meitä kovin monta enää olekaan.

Olennainen osa kilpailulajin historiaa ovat tietysti voittajat. Tupessa on monia voittajia vuosien varrelta SM-kisoista, SM-joukkuekisoista sekä tietysti cupvoittajia. Erityisen suuri kunnia kuuluu niille, jotka ovat voittaneet kaikki kolme mestaruutta. Kunnia on vielä suurempi, jos voittaa kaikki samana vuonna. Neljätoista pelaajaa on voittanut kaikki mestaruudet, mutta vain kolme pelaajaa on onnistunut voittamaan kaikki mestaruudet samana vuonna. Nämä kolme pelaajaa ovat Arto Raasakka, Janne Vesterinen ja Tapio Leinonen. (Suomen Tuppiliitto ry 2017a.)

### 3.2.1 SM-kisat

Sodankylässä järjestettiin ensin Sodankylän kunnanmestaruus -kisoja, joista sitten saatiin idea alkaa järjestää Suomen mestaruus -kisat (Honkonen 2017). Ensimmäiset SM-kisat on pelattu marraskuussa v. 1987 Sodankylässä (Pohjoiskaira 1987). Leena Ryytyn (2017) mukaan järjestäjinä ovat olleet ainakin Erkki Kekarainen, Tauno Vilén ja Erkki Alajärvi.

Ensimmäiset tupen suomenmestarit olivat Heikki ”Lisku” Maijala ja Erkki Kekarainen. Voittajat pelasivat reilut seitsemän tuntia, tuloksena tuppi kaikkiin vastustajiin. Hopea meni Pentti Jussilalle ja Veikko Virtaselle, pronssi Kauko Ryytylle ja Mauno Korhoselle. Kisat pelattiin Ravintola Revontulella Sodankylässä marraskuun kaamoksessa. Kisat aloitettiin perjantaina kolmenkymmenen kahden parin voimin. (Pohjoiskaira 1987.) Ensimmäisenä päivänä pääsi jatkoon kuusitoista parasta paria, lauantaina pelattujen toisen ja kolmannen kierroksen jälkeen jäljellä oli enää neljä parasta, jotka pääsivät sunnuntaipäivän peleihin. Sunnuntaina arvottiin semifinaalin vastustajat, ja näistä peleistä voittajat pääsivät finaaliin. Ensimmäisissä kisoissa pelaika oli neljä tuntia, jonka päättymisen jälkeen katsottiin pisteet, jos tuppea ei syntynyt. Finaalissa olivat tunteetkin kuumenneet, kun Maijala ja Kekarainen olivat 36 pistettä ylhäällä ja Kekarainen ei ollut Maijalan ramilla tunnustanut maata. Virhelyönnin takia on tullut pöytäpeli. Tämän virheen jälkeen kortti kääntyi vastustajan eduksi, Jussila ja Virtanen menivät pisteissä 84 - 44 johtoon. Tauko muuttikin sitten tilanteen, Jussila ja Virtanen eivät saaneet sen jälkeen pistettä. Kekarainen ja Maijala siirtyivät ensin pistejohtoon 112 - 84 ja sitten tekivät kolmella jaolla tupen. ”Ei tarvitse onnitella, tupella on vain yhdet voittajat, ja muut ovat hävinneitä” sanoi Pentti Jussila pelin jälkeen. (Pohjoiskaira

1987.) Tämä lausahdus on pitänyt alussa kirjaimellisesti paikkansa, kun on pelattu Kerrasta poikki -systeemillä. Nykyään lohkosysteemissä on mahdollista hävitä pelejä ja silti voittaa koko turnaus.

Vuonna 1988 suomenmestaruus Sodankylän ulkopuolelle, kun Kalevi ja Kauko Klaavuniemi veivät voiton. Kalevi on Simosta ja Kauko Kuivaniemeltä. Klaavuniemistä tuli lyhytaikaiset mestarit, koska kisojen ajankohta muutettiin toukokuulle. Syynä tähän on se, että paljon pelimiehiä jää pois syksyllä, kun hirvi vielä juoksee vapaana. Jo tällöin oli puhetta Tuppiiliiton perustamisesta. Liitto olisi yhdysside tuppiseuroille, joita syntyy kaiken aikaa. (Pohjoiskaira 1988.) Vuonna 1989 sodankyläläiset korjasivat tilanteen, kun Niilo ja Taisto Pulju voittivat suomenmestaruuden (Suomen Tuppiiliitto ry 2017a).

Vuoden 1990 voittajat olivat alkuperäiset suomenmestarit, Heikki Maijala ja Erkki Kekarainen. Kisojen taso on ollut kova, välieriin ei ole selvinnyt yhtään sellaista pelaajaa, joka ei olisi ennen välierissä ollut. Muiden ja omasta mielestään tupen todellinen mestari Heikki ”Lisku” Maijala tiesi arvonsa. Kun hänelle oli arveltu Kekaraisen olevan hyvä tuppimies ja sopiva pari hänelle, oli Maijala kuvaillut pariaan näin: ”Ei Kekrukaan (Kekarainen) osaa pelata, mutta osaa olla kuitenkin häiritsemättä minun peliäni.” (Sompio 1990.)

Kaikkien aikojen nuorimmat suomenmestarit ovat Keijo (14 v) ja Tommy Ryytty (19 v). He voittivat muutenkin loistavan kauden päätteeksi vuonna 1995 pelatuissa kisoissa kultaa 75 parin joukosta. Cupin kultasijalle ei voitto riittänyt, mutta hopealle se riitti. (Pohjolan Sanomat 1995.)

Suomenmestareitakin on jo pitkä lista, kun kisoja on pelattu vuodesta 1987 lähtien. Tänä vuonna 2017 SM-kisat täyttävät 30 vuotta, ja silloinhan suomenmestareitakin on jo kuusikymmentä, kun tätä peliä pelataan pareittain. Tupen SM-taulukko löytyy Tuppiiliiton nettisivuilta, johon on listattu kaikki voittajat vuosien varrelta. Mainittakoon vielä useammin kuin kerran tämän tittelin voittaneet: kaksinkertaisia suomenmestareita ovat Keijo Ryytty, Mika Suopajarvi, Janne Vesterinen, Tapio Leinonen, Heino Alatalo, Jori Kontio, Erkki Kekarainen ja Heikki Maijala, kolminkertaisia mestareita Leena Ryytty ja Pekka Vesterinen ja nelinkertainen suomenmestari on Arto Raasakka. (Suomen Tuppiiliitto ry 2017a.)

### 3.2.2 Joukkuekisas

Joukkue SM-kisassa kerhot luovat omia joukkueita, jotka koostuvat kahdesta tai kolmesta parista. Myös varajäsen on sallittu. Joukkuekisan voittaja saa pitää seuraavan vuoden joukkuekisas. Joukkueessa parit numeroidaan yhdestä kolmeen. Kun kaksi joukkuetta pelaa vastakkain pelaavat saman numeroiset vastakkain. Voittajajoukkue selviää, kun vähintään kaksi kolmesta pelistä on voitettu. Joukkueessa saa olla yksi pari toisesta kerhosta vahvistuksena. (Suomen Tuppiliitto ry 2017b.)

Ennen SM-tason joukkuekisoja on Sodankylässä pelattu kylien väliset joukkuekisas. Vuonna 1991 on järjestetty jo kolmannet kylien väliset mestaruuskisas. Orajärvi ja Kirkonkylän itäpuolen joukkueet olivat voittaneet edellisinä vuosina, nyt oli Vaalajärven vuoro. Vuotson ja Kieringin joukkueet puuttuivat, mutta kuitenkin ki-soihin on osallistunut yksitoista täyttää kolmen parin joukkuetta. (Pohjoiskaira 1991b.) Tämä kertoo jo paljon siitä, kuinka paljon pelkästään Sodankylässä on ollut ennen pelaajia.

Ensimmäinen joukkuekisa suomenmestaruudesta on pelattu vuonna 1990, voittajana Keminmaan joukkue. Seuraavat SM-joukkuekisas olivat v. 1991, jolloin Keminmaa vei taas voiton. Keminmaan voittoputki katkesi Kemin Merihovissa v. 1992 pelatuissa kolmansissa joukkuekisoissa, joissa voittajaksi selviytyi Vuotso. Tuppipitäjänä tunnettu Sodankylä voitti joukkuesuomenmestaruuden ensimmäisen kerran v. 2010 ja toisen kerran v. 2016. (Suomen Tuppiliitto ry 2017a.)

Joukkuekisoista suomenmestareita tulee aina kuusi kerralla. Joukkueista Kemi on voittanut mestaruuden kahdeksan kertaa, Vihanti ja Rovaniemi neljä kertaa sekä Keminmaa, Karunki ja Kempele kaksi kertaa. Myös Sodankylä pääsi tällä kuluvalle kaudella kahteen voittoon. (Suomen Tuppiliitto ry 2017a.)

### 3.2.3 Cup

Tupen Suomen cup pelattiin ensimmäisen kerran v. 1991. Kauden ensimmäinen kisa oli Tornion kaupunginhotellissa, ja siihen osallistui 46 paria. Voittajaksi selvisi Vaalajärven rouvapari Terttu Korhonen ja Leena Ryytty. Heille tämä oli ensimmäinen voitto suurturnauksesta, pari pienempää kisaa he olivat voittaneet jo

aiemmin ja olleet aina SM-kisoissa kahdeksan parhaan joukossa. Lehdessä kerrotaan, että korttituurista on turha ”pekuleerata”, koska naiset tekivät tupen kuu-  
della nolojaolla. (Pohjolan Sanomat 1991c.)

Toinen kisa oli Sodankylän SM-kisat, josta voittajaksi selviytyivät sodankyläläiset Antero Pulju ja Kalevi Kuusela 58 parin joukosta. Näissä kisoissa kahdeksan parhaan joukossa oli vain yksi kemiläinen ja utsjokelaispari. Eteläisin osanottaja on ollut Hangosta ja sodankyläläisten jälkeen suurin ryhmä oli viisitoista pelaajaa Oulusta. Vihantilaisten ei ollut onni matkassa, mutta he jäivät kuitenkin seuraamaan loppuottelut. (Pohjoiskaira 1991a.)

Kauden kolmannet kisat olivat Vuotsossa ja niihin osallistui 35 paria, eteläisimmät Helsingistä. Lehtijutun mukaan vihantilaisten pelitaidotkin alkavat olla totuttua lappilaista luokkaa. (Pohjolan Sanomat 1991b.)

Viimeinen osakilpailu Ivalossa veti 35 paria. Voittajaksi selviytyi veljespari Juhani ja Ari Juopperi tyylipuhtaalla nälsytupella. Ivalossa ratkesi myös cup. Ensimmäinen cupvoittaja oli Pentti Jussila Kemistä 69 pisteellä. Voitossa erikoista oli se, että Jussila pelasi jokaisessa kisassa aina eri parin kanssa. Voitto oli pienestä kiinni: jos cupissa toiseksi tulleet Tauno Vilén ja Erkki Alajärvi Sodankylästä olisivat tehneet tupen neljä minuuttia aikaisemmin, he olisivat päässeet seuraavalle kierrokselle ja parantaneet sijoitustaan kahdella sijalla ja saaneet tarvittavat kaksi lisäpistettä, mutta nyt pisteet jäivät cupissa 67: ään. Tupentekoajalla on siis ollut myös merkitystä, kun on katsottu sijoituksia. (Pohjolan Sanomat 1991a.)

Kauden 1991 päätteeksi on päätetty, että seuraavalla kaudella joukkuekisaa ei oteta cupiin mukaan ja että seuraavalla kaudella pisteisiin lasketaan pelaajan neljä parasta sijoitusta kisoista. Naispelaajista parhaana oli Mirva Honkonen viidentenä cupissa. Pelaajia pääsi yhteensä 99 cupin pisteille. (Pohjolan Sanomat 1991a.) Tuppikisoista on julkaistu kisojen jälkeen useampiakin lehtiartikkeleita, joissa elävästi kerrotaan tuloksista. Loppuotteluiden kohokohtia kuvaillaan tarkasti ja yksittäisten pelaajien menestystä seurataan ja kommentoidaan. Tiukkoja tilanteita on riittänyt silloinkin.

Ennen Internetiä on cupin tilannetta seurattu lehdistä ja Tuppiliiton sihteeri piti kirjaa niistä (Honkonen 2017). Cupin kärjessä oli enemmän vaihtuvuutta silloin, kun pelattiin Kerrasta poikki -systemillä eikä lohkoissa. Kisan voittajan täytyi siis



voittaa kaikki pelinsä. (Ryytty K. 2017.) Kisojen pisteissä olivat erikoissäädökset. Jos pareja on alle 32, ei cupin pisteitä jaeta, 32 - 63 parilla jaetaan tavalliset pisteet, 64 - 95 parilla jaetaan viisi lisäpistettä joka sijalle, ja jos pareja on yli 95, jaetaan kymmenen lisäpistettä kaikille pistesijoille. (Leinonen 2017.)

Leena Ryytty (2017) muistelee, että alussa oli aina joka kisapaikalla tanssit esiintyjineen lauantain pelien päätteeksi, mutta ei enää nykyään. Nykyään kisapaikat ovat pysyneet samoina useamman kauden. Kisoja pelataan Oulussa, Vihannissa, Rovaniemellä, Kemissä, Ylitorniolla, Tervolassa ja Sodankylässä. Ivalon tuppikerho erosi Tuppiliitosta samoihin aikoihin kuin Oulun tuppikerho liittyi siihen, joten Oulun kerho sai Ivalon cupkisan. Muutoksia tapahtuu varmasti myös jatkossa, kun vanhojen suurien kerhojen pelaajat ikääntyvät eikä uusia tule tai tulee hyvin vähän. Nykyään Sodankylän SM-kisat ovat pohjoisin kisojen pito- paikka, vaikka aiemmin kisoja on ollut Utsjokea myöten. Näyttää siltä, että pohjoisen kisat vähenevät ja poistuvat vähitellen ja siirtyvät Kemi-Oulu-akselille. Tämä johtuu siitä, että pohjoisen kerhoissa ei riitä pelaajia. Vanhat pelaajat vanhenevat ja tapahtuu luontaista poistumaa, eikä uusia vain tule.

Kaudella 1992 olivat kisapaikkakuntina Vuotso, Ivalo, Vihanti, Tornio ja Sodankylä. Vihannissa pelaajat yöpyivät asuntoautoissa, koska hotellihuoneita ei ollut riittävästi. (Leinonen 2017.) Kauden 1992 tuppocupin voittivat kaakamolaiset veljekset Ari ja Juhani Juopperi 71 pisteellä. Cupin paras naispelaaja oli Leena Ryytty kuudentena 52 pisteellä. Kirjoituksen mukaan tuppocup uusittiin taas, Ivalon kisa oli vuoden 1992 cupin viimeinen osakilpailu, mutta se oli samalla kauden 1992 - 1993 toinen osakilpailu, Vuotson osakilpailu oli ensimmäinen. Uudessa cupissa on kuusi osakilpailua, uutena osakilpailuna Pellon kisa. (Pohjolan Sanomat 1992.) On ymmärrettävää, että cupin sääntöjä on jouduttu alussa muuttamaan paljon, koska kokemuksen myötä tullut viisaus on auttanut tekemään säännöistä parempia pelaajille ja järjestäjille.

Kauden 1992 - 1993 kolmannessa osakilpailussa Torniossa oli 70 paria ja voiton veivät tuppipöytien legenda Heikki "Lisku" Maijala parinaan Tapio Kallatsa, molemmat Sodankylästä. Kuudenneksi näissä kisoissa ylsi kisojen nuorin pari, serkkukset 17-vuotias Tommy Ryytty ja 12-vuotias Keijo Ryytty. Mauri Kumpula kertoo lehtijutussa kohdanneensa peleissä Ryytyn jo kolmatta sukupolvea. Keijo on Leena ja Kauko Ryytyn poika, ja Leenaa ja Kaukoa vastaan Kumpula on pelannut

kisoissa aiemminkin. Kaukon isää Ottoa vastaan hän on pelannut joskus 1950-luvun alussa Salmurin puomisavotassa Kitisellä. Nuorin osanottaja oli Tommyn pikkuveli, 11-vuotias Miikka Ryytty, joka putosi ensimmäisellä kierroksella. (Pohjolan Sanomat 1993a.)

Kauden päätöskisassa Sodankylän SM-kisoissa oli 82 paria koettamassa onneeseen. Voittajaksi nousivat ensimmäistä kertaa parina pelanneet Sodankylän Heino Alatalo ja Jori Kontio. Alatalon ja Kontion voittaessa tuli Heikki ”Lisku” Maijalasta cupin voittaja. Cupin paras naispelaaja oli Leena Ryytty kuudentena. (Pohjoiskaira 1993.)

Kaudella 1993 - 1994 pelattiin myös Pelkosenniemellä, Rovaniemellä, Karungissa ja Tervolassa (Leinonen 2017). Cup meni todella tiukaksi, ja voittaja ratkesi vasta SM-kisoissa. Harri Forsell, Leena Ryytty ja Kauko Ryytty olivat tasapisteissä kisojen päätyttyä, mutta voittaja on se, jolla on korkeampi sijoitus juuri pelatuista SM-kisoista. Harri Forsell oli sijoittunut viidenneksi, Leena ja Kauko Ryytty olivat yhdensiätoista, joten 23-vuotias Harri Forsell voitti. (Sompio 1994b.)

Kaudella 1994 - 1995 jäi Karunki pois ja cupiin lisättiin Utsjoen kisa, johon Pentti Jussilan kerrotaan matkanneen Kemistä polkupyörällä. Matka kesti kuusi päivää. Vihantilaiset eivät olleet mukana Utsjoen kilpailussa, ja se oli ainoa cupkilpailu, johon vihantilaiset eivät osallistuneet. (Leinonen 2017.) Uudessa Utsjoen Teno-Openissa voittajaksi selviytyivät 32 parin joukosta serkukset Keijo ja Tommy Ryytty. Välierissä pelattiin historiallinen peli näin korkeista sijoituksista, kun Keijo (14 v) ja Tommy Ryytty (19 v) kohtasivat Karungin juniorit Henri Knuutin (18 v) ja Mauri Honkaniemen (19 v). Koko pöydän yhteenlaskettu ikä on ollut sama kuin vuoden 1993 cupvoittajan, Heikki ”Lisku” Maijalan, ikä. (Sompio 1994a.)

Cupissakin voittaja julistetaan joka vuosi, joko yksittäinen pelaaja tai pari. Kaksinkertaisia cupvoittajia ovat Kari Pietikäinen, Arto Raasakka, Mika Suopajärvi, Kimmo Suopajärvi, Ari Ohimaa ja Jorma Savikuja. Harri Forsell on voittanut kolme kertaa ja Pekka Vesterinen viisi kertaa. Tapio Leinonen on voittanut cupin jo kuusi kertaa. (Suomen Tuppiliitto ry 2017a.)

## 4 LASKENTAPOHJAN TOTEUTUS

### 4.1 Lähtötilanne

Tulosten kirjaamisessa on tarvittu kolme eri Excel-tiedostoa, joihin kaikkiin kirjaetaan samoja tietoja. En tiedä kauanko näin on tehty, mutta minä olen tehnyt näin siitä asti, kun aloin Tuppiliiton nettisivujen ylläpitäjäksi ja tulosten kirjaamisesta tuli minun työni. Ensimmäiseen tiedostoon kirjataan kuusitoista parasta paria, heidän edustamansa kerhot (parin henkilöt voivat edustaa eri kerhoja) ja heidän pisteensä. Toiseen tiedostoon lasketaan kerhojen saamat pisteet. Kolmannessa tiedostossa on henkilökohtainen cupin tilanne. Pisteitä jaetaan pareille osakilpailusta Taulukon 3 mukaan.

Taulukko 3. Cupin pisteiden jako.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
25	22	20	18	16	14	12	10	9	7	6	5	4	3	2	1

Ensimmäiseen taulukkoon kirjataan 16 parasta paria, eli 32 pelaajaa ja heidän kerhonsa (Kuvio 1). Taulukossa on jo valmiina sijoitukset 1. - 16. ja pisteet, jotka määräytyvät sijoituksen mukaan. Eli sijoituksen jälkeiseen sarakkeeseen tulee pelaajan nimi ja siitä seuraavaan sarakkeeseen kerho. Kesäkisalle on oma pohjansa, joka on muuten samanlainen, mutta siinä jaetaan puolitetut pisteet.

1		
2		
3	1.	25
4		
5	2.	22
6		
7	3.	20
8		
9	4.	18
10		
11	5.	16
12		
13	6.	14
14		
15	7.	12
16		
17	8.	10
18		
19	9.	9
20		
21	10.	7
22		
23	11.	6
24		
25	12.	5
26		
27	13.	4
28		
29	14.	3
30		
31	15.	2
32		
33	16.	1
34		
35		

Kuvio 1. Kisatulospohja

Ongelma ja työläys tulevatkin vasta seuraavan kahden taulukon mukana. Toinen niistä on Kerhojen pisteet -taulukko, johon kirjataan kerhon saamat pisteet per

kisa (Kuvio 2). Kerhon pisteet lasketaan kisatulospohjan mukaan, eli sieltä summataan kerho kerrallaan kisasta tulleet pisteet ja kirjataan ne sitten kerhojen pistetaulukkoon. Pisteiden lasku on hyvin manuaalista, joten sen takia kerhojen pisteissä on alimmalla rivillä tarkistusrivi, joka laskee sarakkeen pisteet yhteen. Jokaisesta normaalikisasta jaetaan 348 pistettä. Poikkeuksena on SM-joukkuekisa, jossa edustetaan omaa kerhoa kahden tai kolmen parin joukkueissa. Näistä kisoista ei saa henkilökohtaisia pisteitä, mutta kolme parasta kerhoa saavat pisteitä seuraavasti: 1. 60 pistettä, 2. 30 pistettä ja 3. 20 pistettä. Kuluvalla kaudella 2016 - 2017 oli Ylitornion bonuskisassa erilaisen kisatyyppin kokeilu, josta ei tule pysyvää, eikä tällaisia kisoja järjestetä enää. Sen takia pistelasku oli aivan erilainen tässä kisassa, eikä pisteitäkään jaettu kuin 291. Taulukko lajitellaan pisteiden lisäämisen jälkeen Yhteensä-sarakkeen mukaan laskevasti.

1	KERHOJEN PISTEET 2016-2017												
2	TL=TUPPILIITON KESÄKISA, O=OULU, K=KEMI, R=ROVANIEMI, V=VIHANTI, Y=YLITORNIO, T=TERVOLA, KE=KEMPELE, S=SODANKYLÄ												
3	KERHO	YHT.	TL	O	V	R	K	O (J)	Y	Y (BK)	T	KE	S
4	TORNIONLAAKSO	698	46	84	37	84	94	20	70	94	91	78	
5	VIHANTI	610,5	33,5	117	94	18	56		99	68	31	94	
6	OULU	478	51	42	52	36	28	30	32	99	38	70	
7	KEMI	455,5	13,5	39	63	29	104		71	18	66	52	
8	ROVANIEMI	373	18	44	63	110	16		50	11	61		
9	KEMPELE	230	12	6	39	37	30		14	1	53	38	
10	SODANKYLÄ	111		16			20	60	7		8		
11	IVALO	25				20			5				
12	TERVOLA	14				14							
13	-												16
14			174	348	348	348	348	110	348	291	348	348	

Kuvio 2. Kerhojen pisteet -taulukko

Kolmas taulukko on se todellinen murheenkryyni. Pelaajakohtaiseen Cup-taulukkoon kirjataan pisteet kisatulosten perusteella kisoittain (Kuvio 3). Ensimmäisenä avaan siis tämän Cup-taulukon kisatulostaulukon kanssa yhtä aikaa näkymään näytölle ja siitä alan yksitellen etsiä, onko nimi jo Cup-taulukossa. Jos nimeä ei löydy, lisätään uusi rivi, johon kirjataan pelaaja, kerho ja mistä kisasta pisteet ovat tulleet. Yhteensä-sarakkeessa olen käyttänyt automaattista summaa, joka laskee kisakohtaiset pisteet yhteen ja vähentää pois jäävät pisteet. Poisjäävät pisteet täytyy vain rivi kerrallaan laskea, monestako kisasta pelaajalla on pisteitä ja paljonko mahdollisesti jätetään pois. Lopuksi tietenkin taulukko lajitellaan laskevasti Yhteensä-sarakkeen mukaan, jotta pelaajien sen hetkinen järjestys selviäisi. Mielestäni tämä on aika työlästä. Nyt kun tähän on oppinut, se on kerta kerralta aina nopeampaa. Olen kuitenkin aina miettinyt, että tähän varmasti on olemassa helpompikin tapa, ettei tarvitsisi

samoja asioita kirjoittaa kolmeen paikkaan. Kuinka siis voisin sujuvoittaa ja yksinkertaistaa tupputulosten kirjaamista?

SM-CUP 2016-2017														
Sija	Nimi	Kerho	YHT.	TL	O	V	R	K	Y	Y(BK)	T	KE	S	Pois
3	Niko Kähönen	Oulu	116	0	2	22	16	14	16	20	6	22	0	2
4	Markus Mämmelä	Vihanti	108	0	25	25	3	18	0	16	7	14	0	0
5	Mika Piiparinen	Kempele	99	0	5	9	25	25	0	1	25	9	0	0
6	Veli-Pekka Kreivi	Tornionlaakso	94	9	12	10	18	0	0	9	18	18	0	0
7	Kari Pietikäinen	Vihanti	92	7	20	12	12	0	0	16	0	25	0	0
8	Ilkka Martikainen	Oulu	90	0	2	22	16	14	16	20	0	0	0	0
9	Jari Stolt	Kemi	87	0	5	0	25	25	22	1	0	9	0	0
10	Jorma Savikuja	Tornionlaakso	82	0	14	0	9	20	10	14	14	1	0	0
11	Osmo Tyvi	Kemi	76	2	0	0	0	22	20	12	16	4	0	0
12	Pekka Vesterinen	Vihanti	75,5	4,5	22	0	0	0	25	18	0	6	0	0
13	Tapio Leinonen	Vihanti	75,5	4,5	22	0	0	0	25	18	0	6	0	0
14	Aki Foudilainen	Kempele	72	0	1	18	0	1	2	0	25	25	0	0
15	Juha Aiononen	Tornionlaakso	70	8	0	0	14	12	9	9	0	18	0	0
16	Juhani Pallas	Kemi	67	0	0	0	0	22	20	5	16	4	0	0
17	Juha Mämmelä	Vihanti	67	0	25	25	3	0	0	0	0	14	0	0
18	Kari Nikupeteri	Tornionlaakso	66	9	0	10	18	0	9	0	0	20	0	0
19	Mika Ruumensaari	Kemi	61,5	0,5	3	20	4	0	7	0	22	5	0	0
20	Katariina Ryytty	Rovaniemi	60	0	6	14	20	0	0	0	20	0	0	0
21	Leena Ryytty	Rovaniemi	60	0	6	14	20	0	0	0	20	0	0	0
22	Kalevi Kujansuu	Tornionlaakso	58	0	14	0	9	20	0	0	14	1	0	0
23	Janne Tenhovuori	Vihanti	57	0	3	20	0	0	7	0	22	5	0	0
24	Arto Raasakka	Rovaniemi	51	7	20	12	12	0	0	0	0	0	0	0
25	Jarmo Saarela	Tornionlaakso	49	6	18	5	14	6	0	0	0	0	0	0
26	Janne Runtti	Rovaniemi	45	0	12	7	0	0	22	3	1	0	0	0
27	Janne Vesterinen	Tornionlaakso	43	0	18	7	0	18	0	0	0	0	0	0

Kuvio 3. Cup-taulukko

#### 4.2 Excelin toimintoihin tutustuminen

Yksittäisen kisan tulospohjaa käytin myös lähtökohtana uuden työkirjan suunnittelussa. Mielestäni tämä on selkeä kisatulosten esitystapa. Lomakkeen toteutuksen aloitin luomalla Exceliin esimerkkitiedoston, jossa olivat tulokset kahdesta esimerkikisasta, Kerhojen pisteet -taulukko sekä Cup-taulukko. Esimerkkikisatuloksiin tuli 16 paria eli 32 pelaajaa per kisa, jotka nimesin p1 - p62. Kerhoja laitoin viisi eli k1 - k5. Pisteet oli samat kuin mitä kisoista oikeasti jaetaan. Toiseen esimerkkitulokseen laitoin siis kolmekymmentä uutta pelaajaa ja p1 ja p2 saivat kuudennentoista sijan pisteet, jotta näkisin, toimiiko lomake niin kuin pitää. Lomakkeen tulisi lisätä uusia nimiä tarvittaessa sekä yhdistää vanhoja tietoja uusiin.

Ensimmäiseksi aloin tutkia, miten saan luotua yhteyksiä eri taulujen välille. Office 2016 -tukisivustolta löysin ohjeen, jolla Excel-taulukoihin pitäisi saada luotua yhteys. Ensimmäiseksi tiedoista laaditaan taulukko. Seuraavaksi siirrytään Tiedotvälilehdeltä Yhteydet-kohtaan ja taulujen välille luodaan yhteys. Minun Excelissäni tämä ei onnistunut. Ohjeessa mainitaan Pivot-tilit ja Power view sekä myös, että näille pitäisi näkyä oma valintanauha. Minulla ei näkynyt. Excelistäni puuttui todennäköisesti jokin apuohjelma. Latasin kaikki saatavilla olevat apuohjelmat. Ratkaisu löytyi, kun aloin tutkia Excelin painikkeita tarkemmin. Datatyökalut-ryhmästä löytyi Yhteyksien hallinta, mitä tarvittiin ohjeen mukaan. (Ks. Microsoft 2017.)

Ajattelin, että uudessa Excelissä on jo niin paljon erilaisia valmiita toimintoja, ettei minun tarvinnut keksiä pyörää uudestaan. Piti vain saada valmiit toiminnot tekemään juuri niin kuin haluan. Leinon (2016) käsikirjasta löytyi runsaasti hyviä vinkkejä, ja sitä lukemalla opin paljon uusia Excel-toimintoja. Luin kirjaa ja etsin ideoita, kuinka saan ratkaistuksi vastaan tulleet ongelmani. Kokeilin yleensä useita eri vaihtoehtoja, joita löytyi kirjoista ja netistä, mm. Microsoftin sivuilta.

#### 4.2.1 Kysely kerhopisteille

Hylkäsin ensimmäiset kokeilut, kun tuntui, että jäin aina jumiin enkä oikein päässyt jyvälle, miten saisin Excelin tekemään niin kuin haluan, tai oliko tämä edes oikea toiminto. Aloitin ihan puhtaasta Excel-tiedostosta ja syötin työkirjaan kaksi aiemmin mainitsemaani esimerkkikisaa. Nyt en muuttanut niitä suoraan taulukoksi ja alkanut laatia Pivot-tilit, vaan kokeilin kyselyä. Kyselyvälilehti tuli näkyviin, kun latsin Exceliin apuohjelmia. Kysely vaikutti toimivalta vaihtoehdolta. Kysely löytyy Tiedotvälilehdeltä, Haku- ja muuntotoimintoryhmästä. (Ks. Microsoft 2017.)

Loin ensiksi kyselyn kisa 1:n kerhopisteistä, eli taulukkoon tuli vain kerhon nimi ja pisteet. Kyselyeditorissa muotoilin taulukkoa ja valitsin, mitkä sarakkeet siihen jäi. Tiedot täytyi ryhmitellä kerhon mukaan, jotta kerhon kaikki kisasta saamat pisteet lasketaan yhteen. Joka kyselyn lopuksi painetaan Sulje ja lataa -painiketta, jolloin uusi taulukko tulee Excel-työkirjaan omaksi taulukoksi. Tein saman kisa 2:n kerhopisteille. Olemassa olevien kyselyiden kohdalle mentäessä Valintanauhassa näkyi Kyselytyökalut-valinta, josta pääsi helposti yhdistämään

kyselyitä. Seuraavaksi yhdistin kyselyt ja valitsin yhdistäväksi sarakkeeksi Kerho-sarakkeen (Kuvio 4). Näin saatiin kerhot ja kisakohtaiset pisteet listalle. Tein myös uuden sarakkeen, johon summasin rivillä olevat pisteet. Kyselyeditori kysyi, kumman taulukon tietoja käytetään ensisijaisena. Säilytetäänkö molemmista kaikki rivit, toisesta kaikki ja toisesta vain lisäykset olemassa oleviin, vai tiedot vain toisesta taulukosta. Tässä ei ollut vaihtoehtoa, että saisi molemmista taulukoista kaikki tiedot yhdistettyinä. Jos valitsi Kaikki rivit -vaihtoehdon, kyselyyn tuli samoja kerhonimiä eri riveille. Paras vaihtoehto oli ottaa toisesta kaikki ja toisesta täydennykset ja tässä vaiheessa katsoa, kummissa kyselyssä oli uusia rivejä ja valita se ensisijaiseksi. Pitempiaikaiseksi ratkaisuksi tämä ei käy, koska jos käyttäjä joutuu vertailemaan tietoja, se vähentää käytön miellyttävyyttä huomattavasti. Käyttäjä haluaa kaikki valmiina nappia painamalla, mahdollisimman vähällä vaivalla.

	A	B	C	D	E	F
1	NewColumn.kerho	Sarake1	NewColumn.Kerhopisteet	kerhopisteet		
2	k1	203	95	108		
3	k2	161	69	92		
4	k3	141	61	80		
5	k4	104	36	68		
6	k5	33	33			
7	k6	54	54			
8			348	348		
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						

The right-hand pane shows a list of queries:

- 7 kyselyä
- kisa 2 kerhopisteet (6 riviä ladattu)
- pelaajapisteet (32 riviä ladattu)
- kisa1 kerh (4 riviä ladattu)
- Taulukko7 (32 riviä ladattu)
- Append1 (Vain yhteys)
- Append1 (2) (Vain yhteys)
- Merge1 (6 riviä ladattu)

Kuvio 4. Kerhopisteiden yhdistetty kysely

Kokeilin myös luoda vain yhden kyselyn kisasta, jossa näkyvät pelaajat, kerhot ja pisteet, mutta siitä ei saanut tehtyä Kerhopiste-kyselyä. Ongelmana oli ryhmittely, joka täytyi tehdä siinä vaiheessa, kun kisasta tehtiin ensimmäinen kysely, eikä siinä vaiheessa voi olla Pelaaja-saraketta mukana. Kysely ei siis osannut ryhmitellä kerhoja silloin, kun samassa kerhossa oli erinimisiä pelaajia.

Seuraava vaihe oli luoda kaikki kymmenen testikisaa, jotta saisin oikeanlaisen kuvan kokonaisuudesta. Tietoa taulukoihin tulee paljon, joten täytyi selvittää, miten kyselyt sitten käyttäytyivät. Selkeyden vuoksi luulin, että olisi helpompi tehdä joka kisasta oma Excel-työkirjansa ja Pelaajapiste- ja Kerhopiste-kyselyt

niihin. Jos kaikki laittaisi samaan työkirjaan, siitä tulisi epäselvä ja hankala käyttää. Ennen kuin ehdin laittaa kisat omiksi työkirjoikseen, huomasin paremman vaihtoehdon. Kun kyselyn tallensi, pystyi valita Lataa kohteeseen -painikkeen ja Luo vain yhteys -valinnan, jolloin kyselyn yhteydet jäivät muistiin, mutta itse kysely ei tullut työkirjaan tilaa viemään. Kyselyn tiedot menivät siis Excelin tietomalliin, joka on useista työkirjan taulukoista muodostuva relaatiotietolähde (Microsoft 2017).

Kerhojen pisteet -kysely toimi hienosti kaikilla kymmenellä kisalla ja joukkuekisalla. Tein joukkuekisalle oman taulukon, jossa on neljä parasta kerhoa. Kyselyitä yhdistämällä sai tämän uuden joukkuekisankin näkymään Kerhojen pisteet -taulukossa. Tarkisterivistä näkee, että kaikki kisojen pisteet on jaettu. Cupkisasta jaetaan 348 pistettä ja joukkuekisasta 110 pistettä. Kuviossa 5 näkyvät kerhojen pisteet koko kaudelta kisakohtaisesti, ja taulukko on lajiteltu Yhteensä-sarakkeen mukaan suurimmasta pienimpään.

Kerho.2	yht	tl	o	v	r	k.ke	joul	y.ke	bk.l	t.ke	ke.l	s.ke
k1	903	35	95	108	95	95		95	95	95	95	95
k2	697	33	69	92	69	69	20	69	69	69	69	69
k3	612	14	61	80	61	61	30	61	61	61	61	61
k6	454	22	54		54	54		54	54	54	54	54
k4	381,5	25,5	36	68	36	36		36	36	36	36	36
k5	288	24	33		33	33		33	33	33	33	33
k7	80,5	20,5					60					
		174	348	348	348	348	110	348	348	348	348	348

Kuvio 5. Kerhojen pisteet koko kaudelta

#### 4.2.2 Kysely pelaajapisteistä

Seuraavaksi olivat pelaajapisteet. Tässä ongelmaksi tulivat kyselyiden yhdistämisvaihtoehdot, kun pelaajat voivat olla toisessa kisassa kaikki aivan erinimisiä kuin ensimmäisessä kisassa. Valitsin vaihtoehdon Kaikki rivit, jolloin p1 ja p2, joille olin antanut pisteitä molemmista kisoista, menivät kahdelle riville. Ratkaisin ongelman yhdistämällä sarakkeet, jolloin ongelmaksi jäi enää se, että nimi tulee riville kahteen kertaan, kuten Kuviossa 6 käy ilmi. Kyselyillä sain helposti ja nopeasti tarvittavat tiedot esille.



	A B C Pelaja	1.2 hloipisteet	1.2 NewColumn.hloipisteet
1	p1p1	1	25
2	p2p2	1	25
3	p3	null	22
4	p4	null	22
5	p5	null	20
6	p6	null	20
7	p7	null	18
8	p8	null	18
9	p9	null	16
10	p10	null	16
11	p11	null	14
12	p12	null	14
13	p13	null	12
14	p14	null	12

Kuvio 6. Pelaaja-sarakkeet yhdistetty

Kysely toimi niin kuin piti. Kisoista saadut pisteet näkyivät omista sarakkeista ja kokonaispisteet automaattisummalla laskettuna omassa sarakkeessaan. Sitten piti ratkaista tuplanimen ongelma. Miten sarakkeet saisi yhdistettyä niin, ettei nimi tule kahteen kertaan. Ongelma ratkesi, kun yhdistin sarakkeet ja lisäsin erottimeksi pilkun. Seuraavaksi jaoin uuden yhdistetyn sarakkeen osiin käyttäen erotinta ja poistin erotetun sarakkeen. Näin jäljelle jäi oikea nimilista ilman kaksoisnimiä (Kuvio 7). Samaa aioin käyttää myös kerhojen pisteissä. Valmiin taulukon tiedot täytyi myös lajitella Summa-sarakkeen mukaan suurimmasta pienimpään, jotta nähtäisiin, kuka on kerännyt eniten pisteitä kaudelta.

	A Yhdistetty.1.1	B Yhdistetty.1.2	C hloipisteet	D NewColumn.hloipisteet
1	p1		26	25
2	p2		26	25
3	p33		25	25
4	p34		25	25
5	p3		22	22
6	p4		22	22
7	p35		22	22
8	p36		22	22
9	p5		20	20
10	p6		20	20
11	p37		20	20
12	p38		20	20
13	p7		18	18
14	p8		18	18
15	p39		18	18
16	p40		18	18
17	p9		16	16
18	p10		16	16
19	p41		16	16
20	p42		16	16
21	p11		14	14
22	p12		14	14
23	n17		14	14

Kuvio 7. Pelaajapisteet ilman kaksoisnimiä

Pelaajapisteet-tilauksessa pelaajanimien yhdistäminen ei onnistunut niin kuin olisi pitänyt. Mietin, johtuiko se ryhmittelystä eli pitäisikö myös pelaajapisteet ryhmitellä niin kuin piti tehdä kerhoille ennen kuin yhdistän ne suurempaan

taulukoon. Kun kaikki kisat oli lisätty ja kyselyt yhdistetty, tuli pelaajia niin paljon, ettei yhdistäminen onnistunut oikein. Pelaajanimi-sarakkeiden yhdistämisessä oli tärkeää yhdistää ne uuteen sarakkeeseen, jotta tyhjät arvot jäivät pois. Kaikki pelaajanimet menivät samaan sarakkeeseen useampaankin kertaan, mutta niiden jakaminen ei onnistunut. Jakamisessa osa nimistä meni eri sarakkeille, eikä niitä kaikkia saanut yhteen sarakkeeseen.

Tässä tutkimussuunnassa eli kyselyissä tuli seinä vastaan, kun pelaajanimiä ei saanut yhteen sarakkeeseen kaikista kymmenestä kisasta. Vaikka olisi saanutkin, ei tästä olisi pitempiaikaiseksi ratkaisuksi. Ajattelin, että kun tuloksia aletaan kirjaamaan kauden ensimmäisestä kisasta lähtien, ei tämä voi toimia. Kyselyyn ei tulisi uusia rivejä uusien pelaajien myötä, koska Pelaajanimi-sarakkeet eri tauluista täytyisi aina yhdistää ja siinä samalla poistuisi tyhjiä rivejä. Kysely toimi muuten hyvin, mutta tässä tapauksessa se ei olisi käytännöllinen. Lomakkeen käyttäjältä vaadittaisiin hyviä Excel-taitoja, jotta hän onnistuisi aina muokkaamaan kyselyeditorissa Pelaaja-saraketta, jotta arvot näkyisivät vain kerran. Aloin etsimään kaavoista ratkaisua.

#### 4.3 Kaavat ja funktiot

Kaavoissa viittaukset ovat tärkeitä. Excelin laskentataulukoissa viittaukset ovat oletuksena suhteellisia. Tämä tarkoittaa sitä, missä viitattu solu on suhteessa alkuperäiseen soluun. Tämän kaavan voi kopioida täyttökahvalla, ja Excel siirtää kaavan soluja yhdellä eteenpäin. Esimerkiksi solussa A3 on kaava =A1-A2, joka kopioidaan soluun B3. Solussa B3 on tällöin kaava =B1-B2. Tämä voi aiheuttaa myös ongelmia, jos pitäisi viitata aina tiettyyn soluun ja sitten vaihtuvaan soluun, kun Excel automaattisesti muuttaa suhteellisen viittauksen pykälällä eteenpäin. Ratkaisu on suora viittaus, eli laitetaan vain dollarimerkit solun kohdalle, jonka pitää pysyä samana esim. \$A\$1. Jos alkuperäisessä esimerkissäni kaava olisi muotoa =\$A\$1-A2 ja se kopioitaisiin soluun B3, kaava olisi silloin =\$A\$1-B2. Myös sekaviittaus onnistuu. Silloin esimerkiksi \$A1 vain sarake A on suora viittaus, 1 on suhteellinen viittaus. (Koch 2016.) Kaavoja tehdessä täytyy ymmärtää viittaukset ja mikä ero on suhteellisella ja suoralla viittauksella, varsinkin jos kaavoja joutuu kopioimaan solusta toiseen. Ongelmia on paljon luvassa, jos ei tätä ymmärrä. Viittauksia kutsutaan myös suhteelliseksi ja absoluuttiseksi viittaukseksi (Leino 2016).

Ensimmäiseksi etsin ratkaisua siihen, miten saan pelaajien nimet Cup-tauluun. Aloitin HAKU-funktion tutkimisella. Sillä voi hakea taulussa olevien tietojen perusteella tietoja toisesta taulusta. Toinen taulukko voi olla erillisessä tiedostossa, mutta niissä täytyy olla jokin yhdistävä tieto. (Taanila 2016.) Ensimmäinen ongelma oli se, että en voi tietää etukäteen, kenen pelaajien nimiä tuloslistalla on, joten en voi suoraan etsiä nimillä. En voinut etsiä sijoituksillakaan, koska sijalla yksi on aina kaksi henkilöä. HAKU-funktio palautti niistä vain toisen, kun hain arvolla 1. Kerho ja pisteet oli helppo hakea, kun hain aina edellisen solun arvolla. Kun olin saanut ensimmäiseen soluun haettua jonkin nimen, voin nimen perusteella hakea kerhon ja pisteet. Mietin, voisinko tehdä piilotetun solusarakkeen Kisatulos-lomakkeeseen, johon numeroisin rivit 1 - 32. Älysin ettei se voinut toimia, koska numeroita joutuisi laittamaan jokaiseen kisalomakkeeseen numeroon 320 asti, jolloin myös nimilistaan tulisi 320 nimeä ja useimmat niistä olisivat moneen kertaan. Hylkäsin siis HAKU-funktion käytön, koska ongelmana olisi taas tuplanimet. (Microsoft 2017.)

#### 4.3.1 Pelaajapisteiden kokoaminen

Kondolisointi eli kokoaminen tarkoittaa useammalla arkilla olevien vastaavien tietojen yhdistämistä. Kondolisoinnin ja kaavojen ero on siinä, että kondolisointi laskee kaavat vain silloin, kun annetaan oikea komento, kun taas kaavat laskevat jatkuvasti. (Leino 2016.) Kondolisoidulla kaikki kymmenen osakilpailua sain koko kauden kaikki pisteet jaoteltuna pelaajittain samaan taulukkoon. Nimet olivat vain yhteen kertaan. Sitten piti saada kisakohtaiset pisteet pelaajittain näkymään. Löysin funktiot INDEKSI ja VASTINE. VASTINE-funktiolla tarkistin, onko Cup-taulussa olevan pelaajan nimi kisatuloksissa. Viimeinen argumentti 0 laittaa funktion hakemaan täsmällistä vastinetta. Jos VASTINE-funktio palauttaa rivi- tai sarakenumeron, INDEKSI-funktiolla haetaan haluttu tieto Cup-tauluun. Eli VASTINE hakee vain tiedon sijainnin, INDEKSI poimii tiedon. Tähän kaavaan piti lisätä vielä JOSPUUTTUU-funktio, joka tarkisti, antoivatko edelliset funktiot arvon #PUUTTUU. Jos funktio palautti puuttuvan arvon, taulukkoon tuli arvo nolla (0) tekstin tilalle (Kaava 1). JOSPUUTTUU-funktioon voi tietenkin antaa minkä tahansa arvon, jos kaava palauttaa #PUUTTUU-virhearvon. (Taanila 2016.)

**=JOSPUUTTUU(INDEKSI(Taulukko2[Pisteet];(VASTINE(@Pelaaja;Taulukko2[Pelaaja];0)));0)**

Kaava 1. Kisakohtaisten pisteiden haku

Kerhoa ei saanut mukaan kondolisointiin, vaan kerhot täytyi hakea erillisellä kaavalla. INDEKSI-VASTINE-yhdistelmä ei tässä tapauksessa käynyt, koska hakualue olisi ollut kymmenen eri taulua. Ratkaisin ongelman tekemällä uuden taulun, johon tein suorat viittaukset kaikista osakilpailuista, niin että kaikki 320 pelaajaa kerhoineen olivat tällä listalla. Tästä taulusta pelaajan kerho olikin sitten helppo hakea INDEKSI-VASTINE-yhdistelmällä (Kaava 2).

**=INDEKSI(kerhot!B2:B321;(VASTINE(@Pelaaja;kerhot!A2:A321;0)))**

Kaava 2. Pelaajan kerhon haku

Kondolisoinnilla ja kahdella edellä mainitulla kaavalla sain aikaan taulukon, jossa olivat kisat 1 - 10 ja pelaajien kerhot (Kuvio 8). Taulukossa oli myös Yhteensä-sarake, jonka summa tuli kondolisoinnilla. Viimeisenä sarakkeena oli Tarkistus-sarake, johon olin tehnyt SUMMA-funktion laskemaan kaikki rivin pisteet, jotta voin verrata sitä kondolisoinnin summaan. Lajittelin tiedot suurimmasta pienimpään Yhteensä-sarakkeen mukaan.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tarkist			
9	p1	k1	162,5	12,5	25	25	25	25	0	25	25	0	0	162,5
17	p2	k1	162,5	12,5	25	25	25	25	0	25	25	0	0	162,5
25	p3	k2	143	11	22	22	22	22	0	22	22	0	0	143
33	p4	k2	143	11	22	22	22	22	0	22	22	0	0	143
41	p5	k3	130	10	20	20	20	20	0	20	20	0	0	130
49	p6	k3	130	10	20	20	20	20	0	20	20	0	0	130
57	p7	k4	117	9	18	18	18	18	0	18	18	0	0	117
65	p8	k4	117	9	18	18	18	18	0	18	18	0	0	117
73	p9	k1	104	8	16	16	16	16	0	16	16	0	0	104
81	p10	k1	104	8	16	16	16	16	0	16	16	0	0	104
89	p11	k2	91	7	14	14	14	14	0	14	14	0	0	91
97	p12	k2	91	7	14	14	14	14	0	14	14	0	0	91
105	p13	k3	78	6	12	12	12	12	0	12	12	0	0	78
113	p14	k3	78	6	12	12	12	12	0	12	12	0	0	78
121	p15	k4	65	5	10	10	10	10	0	10	10	0	0	65
129	p16	k4	65	5	10	10	10	10	0	10	10	0	0	65
137	p17	k1	58,5	4,5	9	9	9	9	0	9	9	0	0	58,5
145	p18	k1	58,5	4,5	9	9	9	9	0	9	9	0	0	58,5
153	p19	k2	45,5	3,5	7	7	7	7	0	7	7	0	0	45,5
161	p20	k2	45,5	3,5	7	7	7	7	0	7	7	0	0	45,5
169	p21	k3	39	3	6	6	6	6	0	6	6	0	0	39
177	p22	k3	39	3	6	6	6	6	0	6	6	0	0	39
185	p23	k4	32,5	2,5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	32,5
193	p24	k4	32,5	2,5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	32,5
201	p25	k1	26	2	4	4	4	4	0	4	4	0	0	26
209	p26	k1	26	2	4	4	4	4	0	4	4	0	0	26
211	p66	k6	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	25
213	p67	k7	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	25
215	p33	k5	25	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	25
217	p34	k5	25	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	25
219	p150	k6	25	0	0	0	0	0	0	0	0	25	0	25

Kuvio 8. Pelaajapistetaulukko kondolisoituna

Hylkäsin siis tässä vaiheessa kyselypohjaiset ratkaisut kokonaan, koska ne eivät toimineetkaan niin helposti ja yksinkertaisesti, kuin olin toivonut. Peruskäyttäjä ei

niitä luultavasti voisi hyödyntää ilman todella tarkkaa käyttöopasta ja virheet olisivat todennäköisiä. Tiedot eivät myöskään näkyneet aivan oikein. Hankaluuksia tuli silloin, kun listoille tuli uusia kerhoja tai pelaajia. Kaavat ovat luotettavampia, koska syötettävät tiedot ovat aina samassa muodossa. Kaavat tekevät juuri niin kuin laitan ne tekemään.

#### 4.3.2 Kokonaispisteet ja vähennettävät pisteet

Haastetta toivat vähennettävät kilpailut, kun kaudelta lasketaan aina Tuppiiliiton kesäkisan pisteet, josta saa puolet normaaleista pisteistä, sekä seitsemän osakilpailun pisteet (Suomen Tuppiiliitto ry 2017b). Jos pelaaja saa pisteitä kaikista kymmenestä osakilpailusta, täytyy kaksi huonointa tulosta vähentää kokonaispisteistä. Kesäkisan pisteet lasketaan kuitenkin aina, eikä niitä saa vähentää.

Testailin erilaisia kaavoja, joilla saisin vähennettyä pelaajataulukosta ylimääräiset pisteet. Hain tietoa erilaisista funktioista Internetistä, kirjoista ja kokeilemalla. Selailin funktioiden selityksiä ja mietin, mikä voisi olla minun tarkoitukseeni sopiva. Kun löysin jotain mielestäni sopivaa, testasin sitä työkirjassani ja näin opin koko ajan itsekin uutta Excelistä. Paras apu oli kuitenkin Timo Leinon (2016) kirjoittama Excel-käyttäjän käsikirja. Se on ollut minulla avoimena melkein koko ajan, kun olen kaavoja testailut. Kirjasta olen etsinyt ja löytänytkin apua.

Alkukokeiluissa käytin taulukkona kyselyllä tehtyä Kerhojen pisteet -taulukkoa, jossa on vain kaksi pistesaraketta ja Yhteensä-sarake. Lisäsin viimeiseksi uuden sarakkeen, johon laitoin kaavan. Tein JOS-lausekkeen, johon määrittelin, että jos kisakohtaisten pisteiden sarakkeiden määrä ylittää tietyn rajan (tässä 1), vähennetään pienin pois (Kaava 3). Tämä toimi hienosti silloin, kun joka sarakkeessa oli pisteitä. Jos sarake oli tyhjä tai nolla, Excel laski sen silti sarakkeeksi ja antoi väärän arvon. Käytin JOS-funktion lisäksi SARAKKEET- ja MIN-funktioita. JOS-funktiolla voidaan antaa ehto. Jos ehto toteutuu, tehdään toiminto yksi. Mikäli ehto ei toteudu, tehdään toiminto kaksi. SARAKKEET-funktio laskee sarakkeiden määrän määrätyltä alueelta ja MIN-funktio etsii määritetyltä alueelta pienimmän arvon. (Microsoft 2017.)

```
=JOS(SARAKKEET(Merge1[@[NewColumn.Kerhopisteet]:[kerhopisteet]])>1;[
@Sarake1]-
```

**MIN(Merge1[@[NewColumn.Kerhopisteet]:[kerhopisteet]];[@Sarake1])**

Kaava 3. Pisteiden vähennys perustuen sarakkeiden määrään

Selailin lisää Excelin funktioita ja sain tehtyä toimivan kaavan (Kaava 4). Jos määritetyn alueen sarakkeiden määrästä vähennetään tyhjät solut, saadaan tulokseksi pisteitä sisältävien sarakkeiden määrä. Jos tulos on suurempi kuin yksi, vähennetään kokonaispisteistä rivillä oleva pienin arvo. Jos tulos taas on pienempi kuin yksi, näytetään pelkästään kokonaissumma. Lisänä edelliseen kaavaan LASKE.TYHJÄT-funktio, joka laskee määritetyn alueen tyhjiä soluja määrän (Microsoft 2017).

**=JOS(SARAKKEET(Merge1[@[NewColumn.Kerhopisteet]:[kerhopisteet]])-LASKE.TYHJÄT(Merge1[@[NewColumn.Kerhopisteet]:[kerhopisteet]])>1;[@Sarake1]-MIN(Merge1[@[NewColumn.Kerhopisteet]:[kerhopisteet]];[@Sarake1])**

Kaava 4. Pisteiden vähennys

Sitten testasin kaavaa suuremmissa mittakaavassa. Otin testiin kyselyllä tehdyn Pelaajapiste-taulukon, jossa on kymmenen osakilpailua (Kuvio 9). Tarkoituksena oli saada kaava laskemaan kokonaispisteet niin, että kesäkisa lasketaan aina ja yhdeksästä muusta osakilpailusta lasketaan vain seitsemän kisan parhaat pisteet.

1	Yhdistetty	Sarake1	hlopi	Sarak	Sarak	Sarak	Sarak	Sarak	Sarak	Sarak	Sarak	NewC	Lopulli	Sarake	Pois
2	p1p1	151	1	1	25	22	20	18	16	14	9	25	151	141	10
3	p2p2	151	1	1	25	22	20	18	16	14	9	25	151	141	10
4	p33	139	25	2	22	20	18	16	14	12	10		139	137	2
5	p34	139	25	2	22	20	18	16	14	12	10		139	137	2
6	p3	127		3	20	18	16	14	12	10	12	22	127	114	13

Kuvio 9. Pelaajapiste-taulukko

Lisäsin JOS-funktiolle ehtoja, eli muutin JOS-funktion JOS.JOUKKO-funktioksi (Kaava 5). Ensimmäisessä ehtolauseessa lasketaan, onko pisteitä sisältävien sarakkeiden määrä tasan kahdeksan. Jos on, vähennetään kokonaispisteistä rivin pienin arvo. Seuraavaksi lasketaan, onko arvosarakkeita yhdeksän, tällöin vähennetään kaksi pienintä arvoa kokonaispisteistä. Lopuksi on vielä lause, jolla saadaan näkyviin kokonaispisteet, jos pelaaja on saanut pisteitä alle kahdeksasta kisasta. Jos viimeistä ehtolauseetta ei olisi, näkyisi alle kahdeksasta kisasta pisteitä keränneille vain arvo EPÄTOSI. Myöhemmin muutin vielä MIN-funktion PIENI-funktioksi, jotta kaava olisi yhtenäinen. Kesäkisaa ei ole huomioitu kaavojen sarakkeissa ollenkaan muutoin kuin kokonaispisteissä. JOS.JOUKKO-

funktiolle voidaan määrittellä useampi jos-ehtolause, joista funktio palauttaa ensimmäisen arvon, joka on tosi. PIENI-funktiolla saadaan taas etsittyä k:nneksi pienimmän arvon, jossa k on numeron sijainti pienimmästä lähtien. (Microsoft 2017.)

**=JOS.JOUKKO(SARAKKEET(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])=8;[@Sarake1]-  
 PIENI(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]];1);SARAKKEET(pelaaja@  
 [Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])=9;[@Sarake1]-  
 MIN(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 PIENI(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]];2);SARAKKEET(pelaaja@  
 [Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])<8;[@Sarake1])**

Kaava 5. Lopullisten pisteiden laskeminen

Pelaajapiste-aulukossa täytyy näkyä myös sarake, josta näkee, paljonko pelaajalta on vähennetty pisteitä kokonaispisteistä. Tämä kaava kertoo, paljonko pisteitä on kaudelta vähennetty, jos vähennetään (Kaava 6). Jos kaudelta ei vähennetä pisteitä, arvo on nolla. Kaavat toimivat niin kuin pitikin.

**=JOS.JOUKKO(SARAKKEET(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])=8;PIENI(pelaaj  
 a[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]];1);SARAKKEET(pelaaja[@[Sarake9]:[N  
 ewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])=9;PIENI(pelaaj  
 a[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]];1)+PIENI(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColu  
 mn.hlopiteet]];2);SARAKKEET(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])-  
 LASKE.TYHJÄT(pelaaja[@[Sarake9]:[NewColumn.hlopiteet]])<8;0)**

Kaava 6. Pois-sarakkeen pisteet

Laitoin pisteiden vähennyskaavat Pelaajapiste-aulukkoon ja laskin kauden jäljelle jäävät kokonaispisteet. Testinä olin laittanut pelaajille p1 pisteitä kymmenestä kisasta, p2 yhdeksästä kisasta, p3 kahdeksasta kisasta ja p4 seitsemästä kisasta nähdäkseni, että toimivatko kaavat varmasti joka tilanteessa. Jätin näkyville kauden kaikki pisteet saadakseni esille mahdolliset virheet.

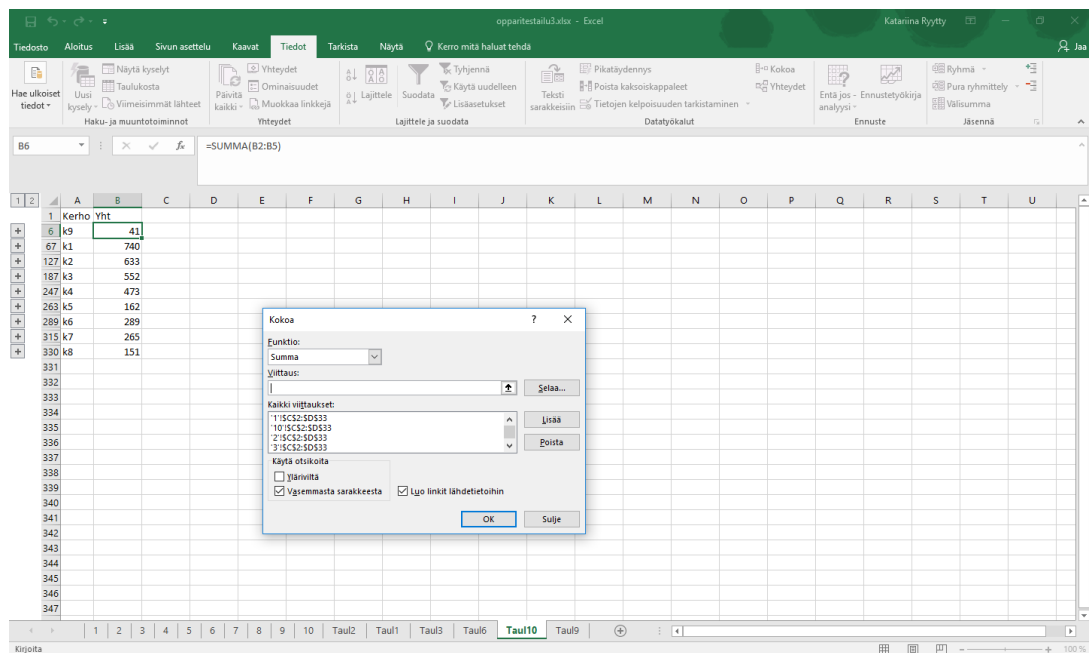
Kokonaispisteet kannatti jättää myös kaavojen takia taulukkoon. Helpointa oli määrittää kauden lopulliset pisteet kaavoilla. Ensin lasketaan, paljonko pisteitä kaudelta jää pois Pois-sarakkeeseen ja sen jälkeen lasketaan kaikki kauden pisteet summalla viimeiseen sarakkeeseen. Kauden lopullisiin pisteisiin tein kaavan, jolla kauden kaikista pisteistä vähennetään pois jäävät (Kaava 7).

**=[@[Kok.pisteet]]-[@Pois]**

Kaava 7. Kauden lopulliset pisteet yksinkertaisemmin

### 4.3.3 Kerhopisteiden kokoaminen

Kerhopiste-taulukon rakentaminen kaavoilla oli seuraavana vuorossa. Kerhopisteiden kanssa voin käyttää hyväksi pelaajapistetaulukon kanssa käyttämiäni ratkaisuja. Kerhopisteet sai helposti näkyviin kondolisoinnilla. Valitsin vain viittaukset eli mistä tauluista ja miltä alueelta tietoja haetaan (Kuvio 10). Loin aina linkit lähdetietoihin. Jos päivitetään esim. virheen takia alkuperäisiä kisatuloksia, niiden pitäisi päivittyä myös koonteihin. Ongelma kisakohtaisten kerhopisteiden kanssa on, kun saman kerhon edustajat saavat pisteitä. Pitäisi laskea yhteensä, paljonko kerho on saanut kisasta pisteitä. Mietin ratkaisuksi piilotettua solujoukkoa jokaiseen kisataulukkuun, jossa lasketaan kisakohtaisesti kerhon yhteispisteet. Tämä summa vain noudettaisiin sitten Kerhopiste-taulukkoon.



Kuvio 10. Kokoa-toiminto eli kondolisointi



Kisakohtainen kerhopisteiden kondolisointi ei onnistunut samaan tauluun niin, että lähdelinkit olisivat olleet mukana. Tiedot eivät päivittyisi. Ratkaisu voisi olla oma uusi taulu, johon kerätään kerhojen kisakohtaiset pisteet. Tietojen kokoaminen toiseen taulukkoon vaikutti minusta sekavalta. En halunnut, että työkirja on täynnä erilaisia turhia tauluja. Lueskelin taas Leinon (2016) Excel-opasta ja löysin funktion SUMIFS eli SUMMA.JOS.JOUKKO, jolla sain helposti määritettyä kerhon, mitä etsitään ensimmäisestä kisataulukosta ja lopputulokseksi kerhon pisteiden summan kisasta (Kaava 8). Tämä SUMMA-funktio vaikutti paljon järkevämmältä ratkaisulta myös pelaajapistetaulukoon kisakohtaisiin pisteisiin kuin aiemmin tekemäni VASTINE-INDEKSI-yhdistelmä. Luotan enemmän SUMMA-funktioon, että se käyttäytyy oikein.

**=SUMMA.JOS.JOUKKO(Taulukko1[Pisteet];Taulukko1[Kerho];[@Kerho])**

Kaava 8. Kerhojen kisakohtaisten pisteiden haku

Kaavat toimivat, mutta kondolisointi ei toiminut niin kuin halusin. Uudet pelaajanimet eivät tulleet listoille ilman uutta kondolisointia ja tämä aiheutti ongelmia, kun taulukossa oli toimivat kaavat ja määrätyt sarakkeet jo valmiina. Kondolisointi loi ylimääräisiä rivejä ja sarakkeita ja herjasi, ettei voi koota tietoja muuten valmiiseen taulukkoon. Käyttäjän kannalta ei olisi toimivaa, että kokoaminen pitäisi tehdä aina, kun uusia tuloksia lisätään. Se vaatisi aina taulukoiden muokkaamista. Kaavoista täytyi löytyä jokin ratkaisu tähän nimien kokoamiseen.

Etsin joka paikasta tällaista tekstin kokoamistoimintoja Exceliin, enkä löytänyt mitään, mikä toimi. Excelin KOKOA-funktio laskee vain lukuja, eli sillä sai vain näkyviin pelaajan kisoista keräämät pisteet mutta ei pelaajan nimeä. Oikotietä onneen ei ollut. Muutin kuitenkin jo taulukoiden nimet kisapaikkakuntien mukaan, jotta taulukoiden teko ja lukeminen olisi selkeämpää. Muutin myös Cup- ja Kerhopiste-tiloihin sarakkeiden nimet kisapaikkojen mukaan. Tuleehan kaavoistakin helpommin luettavia, kun taulujen nimet on oikein.

#### 4.4 Makrot

Mietin ja kokeilin erilaisia ratkaisuja, joilla saisin pelaajanimet Cup-tilaan vain yhteen kertaan, mutta kuitenkin niin, että taulukko päivittyisi. Maksimipelaajamäärä kaudelta on tiedossa. Erinimisiä pelaajia voi tulla 320.

Cup-tilukon enimmäiskoko oli siis tiedossa samoin kuin myös kerhopistetaulukon koko. Kauden ensimmäisen kisan eli kesäkisan kuusitoista parasta paria tulevat aina ensimmäisenä listalle. Tässä ei voi olla pelaajanimiä kahteen kertaan, joten laitoin Cup-tilukkoon suorat viittaukset kesäkisan tuloksiin 32 pelaajalle. Kesäkisan jälkeisiin kisoihin tein sarakkeen, jolla tarkistetaan, onko kisan tulosluelletossa olevia nimiä jo Cup-tilussa (Kaava 9). Tässä käytin hyväksi sitä, että kesäkisasta on tullut 32 pelaajaa, joten haku suoritetaan vain sillä alueella. Seuraavassa kisataulussa on tietenkin alueena jo 64 riviä, sitten 96 riviä jne. Jos nimeä ei ole Cup-tilussa, arvoksi tulee nolla.

**=JOSPUUTTUU(VASTINE(oulu[Pelaaja];Taul1!B2:B33;0);0)**

Kaava 9. Pelaajan nimen vertaus Cup-tiluun

Cup-tilukkoon riviltä 33 alkaen tein ehtolauseen. Jos aiemmin kisatuloksiin tekemäni uuden sarakkeen arvo on nolla, haetaan pelaajanimi samalta riviltä. Jos se ei ole nolla, tulee välilyönti (Kaava 10). Jokaiselle kisalle oli varattu näin omat 32 riviä. Näin sain kaikki pelaajat cup-listalle, mutta ongelmaksi muodostui lajittelu. Taulukkoa ei voinut lajitella ollenkaan, koska silloin taulukkoon tuli kehäviittauksia. Kehäviittauksia tulee, jos kaava yrittää laskea omaan soluun viittaavaa laskutoimitusta, eli tapahtuu virhe (Microsoft 2016). Kehäviittaus johtui lajittelusta. Kun pelaajanimiä siirrettiin, ne joutuivat kisatuloksissa olevissa kaavoissa hakemaan itseään itsestään. Yritin ratkaista ongelmaa tekemällä vielä uuden taulukon, johon tietoja haetaan edellisestä Cup-tilusta, kun siihen sain kuitenkin nimet kertaalleen. Nimet sain kyllä listalle yksinkertaisella JOS-lausekkeella, mutta Yhteensä-sarakkeen lajittelu ei vain onnistunut. Jostain syystä osa pelaajista jäi alkuperäiseen järjestykseensä, eikä lajittelu ollut muutenkaan suurimmasta pienimpään. Mielestäni tauluja alkoi olla jo liikaa, jolloin työkirja alkoi mennä sekavaksi. Täytyi miettiä uutta ratkaisua, mutta minusta tuntui, että olin jo oikeilla jäljillä.

**=JOS(Oulu!F2=0;Oulu!B2;" ")**

Kaava 10. Pelaajan nimen haku Cup-tiluun

Excelissä on toiminto, jota käytin kyselyissäkin ja testailun monissa muissakin vaiheissa. Kaksoiskappaleiden poisto -toiminto tarkistaa, onko juuri sama arvo useammin kuin kerran taulukossa ja poistaa ylimääräiset (Koch 2016). Aloin

pohtimaan, että sehän ei haittaa, jos pelaajanimet ovat hetken aikaa useampaan kertaan taulukossa, kun voin tällä toiminnolla helposti poistaa ylimääräiset. Toisaalta mietin, ettei käyttäjä voi tehdä tätä, koska se vaatisi myös muita toimia, jotta Cup-taulu näyttäisi oikealta. Muistin lukeneeni makroista. Makrot ovat Excelin toimintoja automatisoivia toimenpidesarjoja. Makroon voi nauhoittaa toimia Excelissä ja sitten määrittää, kuinka tämä sitten käynnistyy. (Leino 2016.) Tämähän oli juuri sitä mitä hain. Käyttäjältä ei vaadita paljoa toimenpiteitä. Voin nauhoittaa tarvittavat toimenpiteet hänen puolestaan. Tässä vaiheessa kokeilin ensin kondolisoinnin nauhoitusta, mutta se oli hankalaa. Makroon piti nauhoittaa kaikenlaista ylimääräistä, mm. sarakkeiden lisäämistä ja poistoa, kaavojen laatimista ja kopioimista. Jostain syystä tiedot saattoivat mennä ihan mihin sattuu, ympäri taulukkoa. Tällainen hämäisi kovasti käyttäjiä, joten hylkäsin kondolisoinnin.

Mietin, mitä toimintoja minun pitäisi nauhoittaa makroon, jotta päästäisiin haluttuun lopputulokseen. Päädyin ratkaisuun, jossa ensin tyhjennetään Cup-taulusta sarakkeet Pelaaja ja Kerho riveiltä 2 - 321, jotta koko taulun nimet varmasti tyhjenevät. Pisteiden haku- ja laskukaavat taulukossa olivat jo valmiina oikeilla paikoillaan. Varmuuden vuoksi muutin taulukkotyökaluilla taulukon koon riville 321 asti, jotta uusia nimiä mahtuu tauluun ja kaavat toimisivat. Ennen nauhoitusta olin luonut uuden Kaavat-nimisen taulun, jonne laitoin otsikot Pelaaja ja Kerho. Näiden alle tein yksinkertaiset kaavat, joilla haetaan jokaisesta kisataulusta suoralla viittauksella pelaajan nimi ja kerho (Kaava 11). Tästä taulukosta kopioin kaavat ja liitin ne Cup-tauluun. Näin Cup-tauluun tulivat pelaajat kerhoineen jokaisesta kisasta ja nimet saattoivat olla useampaan kertaan. Sitten käytin Excelin Kaksoiskappaleiden poisto -toimintoa, johon valitsin sarakkeeksi Pelaaja-sarakkeen. Näin taulukosta poistuivat ylimääräiset rivit. Viimeinen vaihe oli sitten lajitella taulukko laskevasti Yhteensä-sarakkeen mukaan.

**=Kesäkisa!B2**

Kaava 11. Pelaajan nimen haku suoralla viittauksella

Uutta makroani varten tein Cup-taulukkoon Päivitä-painikkeen, johon liitin makron. Testasin painiketta, ja makro tietystikin herjasi jotain heti alussa ja se piti avata tutkittavaksi. Virheenä oli kaksoiskappaleiden poisto. Alue oli jostain syystä

väärä. Vaihdoin koodiin alueeksi B2:B321, jolloin makro toimi kuin unelma. Cup-  
taulukosta tuli heti sen näköinen kuin pitikin.

Kerhopisteille nauhoitin samanlaisen makron Päivitä-napin taakse. Kerhopisteissä piti muistaa huomioida SM-joukkuekisat, joita ei Cup-taulukossa huomioida ollenkaan. Lisäsin viittaukset joukkuekisoihin Kaavat-taulukon loppuun, jotta Kerhopiste-taulukkoon olisi myös helppo kopioida kaavat sieltä. Makro koostui alueen tyhjennyksestä (tässä A2 - A324), sarakkeiden lisäyksestä, kaavojen kopioinnista, sarakkeiden poistosta, kaksoiskappaleiden poistosta ja lajittelusta. Sarakkeita lisätään ja poistetaan kaavan takia, koska käytin samaa kaavaa Cup-pisteille ja Kaavat-taulukossa kerhot ovat C-sarakkeessa. Minun täytyi siis hetkellisesti siirtää Kerho-sarake C-sarakkeeseen, jotta kaava toimi ilman suurempia säätöjä. Päivitä-napin painalluksen jälkeen tuli sama herja kaksoiskappaleista kuin Cup-pisteiden kanssa, mutta se oli helppo korjata. Muutin vain oikean alueen käyttöön.

Tein erilaisia testailuja tuloksilla ja poistin muutaman kisan esimerkkitulokset sekä muuttelin pelaajanimiä ja kerhoja. Kaikki vaikuttaisi toimivan aivan oikein. Onnistuin vihdoinkin. Työkirja täytyi tallentaa .xslm-muotoon, jossa makrot ovat käytössä. Lopuksi huolittelin taulukot ja yritin tehdä niistä helposti luettavat. Väreiksi valitsin sinisen ja vihreän, koska sininen minusta sopi hyvin taulukkoon. Taulukko pysyi selkeänä, ja vihreä antoi raikkautta Kerhojen pisteet -tauluktoon (Kuvio 11). Cup-taulukkoon valitsin sinisen ja harmaan väreiksi, koska mielestäni muut värit tekivät sen vaikeammin luettavaksi (Kuvio 12). Vanhaan Cup-taulukkoon verrattuna uutta on Kokonaispisteet-sarake, jonka halusin jättää uuteen taulukkoon. Mielestäni se on hyvä lisä. Alunperinhän se oli tarkoitettu vain tarkistukseen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Kerho	Yht	TL	Oulu	Vihantl	Rovaniemi	Kemi	Joukkue	Viltornio	Bonuskisa	Tervola	Kempele	Sodankylä			
2	k1	993	54	108	108	108	108	0	47	108	108	65	179			
3	k2	797	46	92	92	92	92	30	0	92	92	0	169			
4	k3	520	40	80	80	80	80	0	0	80	80	0	0			
5	k4	502	34	68	68	68	68	60	0	68	68	0	0			
6	k6	172	0	0	0	0	0	0	92	0	0	80	0			
7	k7	170	0	0	0	0	0	0	100	0	0	70	0			
8	k5	129	0	0	0	0	0	20	109	0	0	0	0			
9	k8	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	69	0			
10	k9	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	64	0			
11			174	348	348	348	348	110	348	348	348	348	348			
12																

Päivitä

Kuvio 11. Kerhojen pisteet -taulukko

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1	Sija	Pelaaja	Kerho	yht	Tl	Oulu	Vihanti	Rovaniemi	Kemi	Ylitornio	Bonuskisa	Tervola	Kempele	Sodankylä	Pois	Kok.pisteet			
2	p1	k1	184,5	12,5	22	25	25	25	25	25	25	25	6	5	11	195,5			
3	p2	k1	184,5	12,5	25	25	25	25	25	22	25	25	0	0	0	184,5			
4	p3	k2	146	11	25	22	22	22	22	0	22	22	0	0	0	146			
5	p4	k2	143	11	22	22	22	22	0	22	22	0	0	0	0	143			
6	p6	k3	130	10	20	20	20	20	0	20	20	0	0	0	0	130			
7	p5	k3	120	0	20	20	20	20	0	20	20	0	0	0	0	120			
8	p7	k4	117	9	18	18	18	18	0	18	18	0	0	0	0	117			
9	p8	k4	117	9	18	18	18	18	0	18	18	0	0	0	0	117			
10	p9	k1	104	8	16	16	16	16	0	16	16	0	0	0	0	104			
11	p10	k1	104	8	16	16	16	16	0	16	16	0	0	0	0	104			
12	p11	k2	91	7	14	14	14	14	0	14	14	0	0	0	0	91			
13	p12	k2	91	7	14	14	14	14	0	14	14	0	0	0	0	91			
14	p13	k3	78	6	12	12	12	12	0	12	12	0	0	0	0	78			
15	p14	k3	78	6	12	12	12	12	0	12	12	0	0	0	0	78			
16	p15	k4	65	5	10	10	10	10	0	10	10	0	0	0	0	65			
17	p16	k4	65	5	10	10	10	10	0	10	10	0	0	0	0	65			
18	p17	k1	58,5	4,5	9	9	9	9	0	9	9	0	0	0	0	58,5			
19	p18	k1	58,5	4,5	9	9	9	9	0	9	9	0	0	0	0	58,5			
20	p19	k2	45,5	3,5	7	7	7	7	0	7	7	0	0	0	0	45,5			
21	p20	k2	45,5	3,5	7	7	7	7	0	7	7	0	0	0	0	45,5			
22	p21	k3	39	3	6	6	6	6	0	6	6	0	0	0	0	39			
23	p22	k3	39	3	6	6	6	6	0	6	6	0	0	0	0	39			
24	p23	k4	32,5	2,5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	32,5			
25	p24	k4	32,5	2,5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	32,5			
26	p25	k1	26	2	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	0	26			
27	p26	k1	26	2	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	0	26			

Kuvio 12. Cup-pistetaulukko

#### 4.5 Työkirjan valmistelu käyttöön

Työkirja täytyy suojata käyttäjien muutoksilta. Käyttäjillä ei pitäisi olla kuin mahdollisuus lisätä kisakohtaisia pisteitä, jotka sitten yhteenvetotaulukoiden Päivitä-painikkeilla päivittyisivät taulukoihin. Kisakohtaisissa pisteissä suojataan Pisteet- ja Sijoitus-sarakkeet. Käyttäjän pitää voida syöttää pelaajat ja kerhot. Tämä onnistuu helposti muotoilemalla soluja ja lukitsemalla valitut solut. Tämän jälkeen taulukko pitää suojata, jotta käyttäjät eivät voi muuttaa niitä. Suojasin myös koko työkirjan, jotta käyttäjät eivät voisi muuttaa rakennetta, eli lisätä uusia tauluja tai poistaa niitä. Ne on suojattu salasanalla, jotta suojauksen poisto ei olisi ihan helppoa. Yhteenvetotaulukoissa ongelmaksi nousi se, että jos taulukon suojaa, ettei käyttäjä voi tehdä muutoksia, ei Päivitä-painike toimi, koska käyttäjällä ei ole oikeuksia lajitella tietoja. Kokeilin nauhoittaa makron, jossa suojaus poistetaan hetkeksi, mutta se ei onnistunut. Cup- ja Kerhojen pisteet - taulukot täytyi siis jättää lukitsematta, jotta niitä voi käyttää. Kaavat-taulukosta on piilotettu B- ja C-sarakkeet, joissa kaavat sijaitsevat ja tämän lisäksi koko taulu on suojattu salasanalla.

Tein yksinkertaisen käyttöohjeen työkirjalle (Liite 1). Käyttäjältä ei vaadita paljon toimia työkirjan kanssa, joten käyttöohjekin on aika suppea. Lisäsin siihen kuvia havainnollistamaan käyttöä ja minimoimaan virheiden määrän. Itse ainakin pidän ohjeista, joissa on kuvia, koska silloin yleensä saa helpommin toimittua ohjeen mukaan. Pelkällä tekstiohjeella joutuu joskus arvailemaan, mitä siinä tarkoitetaan.

#### 4.6 Käyttäjätestaus

Tein Webropolilla palautelomakkeen, jolla halusin selvittää, mitä mieltä käyttäjät ovat laskentapohjasta. Eniten minua kiinnosti, olenko onnistunut tekemään pohjasta yksinkertaisen ja toimivan. Kyselyyn sai vastata anonyymisti, koska halusin madaltaa kynnystä kertoa rehellisen mielipiteen lomakkeesta. Kyselyssä oli kuusi vaihtoehtokysymystä ja kolme vapaata tekstikenttää. Vaihtoehtokysymyksissä käytin Kyllä- ja Ei-vaihtoehtoja. Vapaissa tekstikentissä voi kertoa parannusehdotukset, mikä oli hyvää ja mikä huonoa.

Jaoin laskentapohjan, käyttöohjeen ja linkin palautekyselyyn tuppiväelle Facebookin Tuppi-ryhmässä. Kysely oli avoinna viikon, ja sain viisi vastausta kyselyyn (Liite 2). Kyselyraportin mukaan tulospohja on helppokäyttöinen ja hyödyllinen. Käyttöohje on tarpeeksi laaja. Osa vastanneista aikoo käyttää pohjaa myös tulevaisuudessa, osa ei. Tämä johtuu luultavasti siitä, että osa haluaa vain lukea tulokset suoraan Tuppiliiton sivuilta. Vapaisiin tekstikenttiin ei ole tullut ollenkaan vastauksia, minun olisi varmaan pitänyt laittaa ne pakollisiksi kentiksi. Toisaalta, jos ne olisivat olleet pakollisia, ihmiset olisivat todennäköisesti vastanneet vain hyvin lyhyesti jotain.

Kisat, kerhojen pisteet ja cup-pisteet ovat työkirjassa omilla välilehdillään, ja tämä voi aiheuttaa vähän etsimistä. Ajattelin tuppiväen jo tottuneen välilehtien käyttöön ilmoittautumislomakkeen kanssa. Tällä hetkellä ilmoittautumislomake on Googlen jaettu taulukkotyökirja, jossa kisat ovat omilla välilehdillään.

## 5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Olen tyytyväinen tupen historiaa käsittelevään osioon. Opin paljon uutta ja tiedän nyt enemmän lajista ja siitä, miten se on kehittynyt nykymuotoonsa. Yleisesti tupella voittaessaan se on ollut pelitaitoa. Hävitessään vikaa on yleensä eniten kaverissa, korteissa, tuurissa, tuulen suunnassa tai mitä tahansa keksiikään selitykseksi. Vikaa ei kuitenkaan itsestään haeta. Se kertoo tupen hengestä.

Löysin vastaukset kaikkiin tutkimuskysymyksiini. Tupen kilpapelit ovat saaneet alkunsa Sodankylästä ja pohjana niille ovat olleet Sodankylän kunnanmestaruuskisat ja kylien väliset joukkuekisat. Alkuunpanijana on ollut Pyssykylän tuppikerho ry. Kilpapelit on ollut säännöiltään hieman erilaista alussa, mutta niitä on kehitetty aikaa myöten paremmiksi ja toimivammiksi. Nykysäännöt vastaavat hyvin kilpapelien tarpeisiin ja niillä on saatu merkkipeliä karsittua. Tuloksia on seurattu lehdistä ja Tuppiliiton sihteerit on niitä ylläpitäneet.

Pitkälle on tultu siitä, kun tuppituloksia kirjattiin käsin paperille ja kuljetettiin mukana kisasta toiseen. Lehtiartikkeleita tosin kaipaisin enemmän. Nykyään tupesta kirjoitetaan harvoin. Kisatulokset ovat helposti kaikkien nähtävillä Tuppiliiton nettisivuilla, mutta kisojen kohokohtien lukeminen lehtiartikkeleista oli hyvin mielenkiintoista.

Tupen historian selvittäminen oli hieman haastavaa, koska mitään asiakirjoja en löytänyt alkua ajoilta, eikä tupesta ole paljon kirjoitettu muualle kuin lehtiin. Lehtiartikkeleissa täytyy vain lukea vähän kriittisemmin tekstiä, että selviää, mikä on totta ja mikä tarua. Haastattelin tupenpelaajia historian osalta liitteen mukaisilla kysymyksillä ja aika paljon tuli vastauksia, että en ole ihan varma, kun siitä on jo niin pitkä aika (Liite 3). Olen mielestäni kuitenkin onnistunut selvittämään todenperäisyyttä melko hyvin, kun olen vertaillut haastatteluvastauksia ja lehtijutuista selvinneitä tietoja omaan tietämykseeni. Vaikka en olekaan pelannut kilpaa kovin kauan, olen ollut mukana tuppipiireissä syntymästäni lähtien.

Onnistuin tekemään hyvän ja toimivan työkirjan, jolla koko kauden pisteet saa helposti laskettua ja tilannetta voi seurata koko kauden ajan. Ratkaisuni on myös

käyttäjätavallinen. Käyttäjätestauksesta käy ilmi, että työkirja on helppokäyttöinen. Jos Tuppiiltoon hallitus päättää muuttaa kaudelta mukaan laskettavien kisojen määrää, minun täytyy ainoastaan muokata cup-tilukon Pois-saraketta sen mukaisesti. Olen erittäin tyytyväinen lopputulokseen ja tästä on ainakin minulle suurta hyötyä tuppitulosten kirjaamisessa.

Tärkein tutkimuskysymykseni koski tuppitulosten kirjaamisen nopeuttamista ja yksinkertaistamista. Vastausta hain eri tavoin, ja Excelin makrot toivat lopullisen ratkaisun. Ratkaisuun olen yhdistellyt erilaisia toimintoja, jotka opin työkirjan tekemisen aikana. Monen eri tilukon täyttämisen sijaan kauden tuloksista saa nyt napin painalluksella yhteenvedon. Tämä on nopeaa ja yksinkertaista.

Opin paljon uutta Excelistä ja sen toiminnoista. Kulutin paljon aikaa kyselyiden ja kondolisoinnin parissa, vaikka niitä ei loppuratkaisussa käytetty. Mielestäni aika ei ole silti mennyt hukkaan. Ymmärrän nyt syvällisemmin kyselyitä ja kokoamista sekä sen, missä tilanteessa niitä kannattaa käyttää. Jatkoa ajatellen näistä taidoista on varmasti hyötyä. Excel-osaamista tarvitaan erilaisissa tilanteissa ja työtehtävissä. On hyvä olla valmiudet tehdä tilukoista toimivia ja saada haluttu tieto helposti ja tehokkaasti ulos.

Tällä työkirjalla voin laskea vanhoja tuloksia helposti, jotta ne voi julkaista Tuppiiltoon nettisivuilla. Haluaisin Tuppiiltoon sivuston tuloksista yhteneväisen näköiset ja sen takia minun pitäisi laittaa vanhatkin tulokset uudelleen tilukoihin. Tulospohjat on aina sen hetkinen tekijä tehnyt mieleisekseen. Olen miettinyt myös työkirjan jatkokehittämistä, koska pidän kirjaa myös kaikkien aikojen tuloksista ja osakilpailuvoitoista. Oppimillani taidoilla ja valmiilla kaavoilla voisin automatisoida myös näitä tilukoita. Kuinka automatisoida Kaikkien aikojen pisteet -tilukko? Kuinka haetaan osakilpailuvoittajat monista tilukoista yhteen tilukkoon?



## LÄHTEET

Heikkilä, T. 2014. Taulukkolaskenta. Excel -harjoituksia. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Edita Publishing Oy. Viitattu 22.4.2017  
<http://www.tilastollinentutkimus.fi/4.EXCEL/ExcelKurssi.pdf>.

Heikkinen, V., Mantila, H. & Varis, M. 1998. Tuppisuinen mies. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Honkonen, M. 2017. Kilpaura yli 30 vuotta. Pelaajan haastattelu 20.3.2017.

Juntti, M. 2013. Jätkien suosimassa tupessa panoksena oli häpeä. Yle 20.9.2013. Viitattu 22.4.2017  
<http://yle.fi/uutiset/3-6824052>.

Jyväskylän yliopisto 2015a. Monimenetelmäisyys. Viitattu 9.5.2017  
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/monimenetelmäisyys>.

Jyväskylän yliopisto 2015b. Määrällinen tutkimus. Viitattu 9.5.2017  
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>.

Kajaanin ammattikorkeakoulu 2017a. Laadullisen aineiston analyysi ja tulkinta. Viitattu 5.5.2017  
<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Laadullisen-analyysi-ja-tulkinta>.

Kajaanin ammattikorkeakoulu 2017b. Toimintatutkimus. Viitattu 5.5.2017  
<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Toimintatutkimus>.

Koch, J. 2016. Office 2016 & Office 365. Jyväskylä: Docendo Oy.

Kotikaira 1987. Tupella läiskittiin Suomen mestaruus. 14.11.1987.

Lapin Viesti 1993. Jukka Mikkola ja Tomi Sokero voitokas pari Veikkolan nuorisoklubin tuppiturnajaisissa. 22.6.1993. Sivu 3.

Lappalainen, S. 2006. Lyhennelmä Suomen Tuppiliitto ry:n toiminnasta. 30.11.2006.

Leino, T. 2016. Excel -käyttäjän käsikirja. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

Leinonen, T. 2017. Kilpaura 26 vuotta. Pelaajan haastattelu 5.4.2017.

Microsoft 2017. Excelin ohjesivusto. Viitattu 28.2.2017  
<https://support.office.com/fi-fi/excel>.

Patentti - ja rekisterihallitus 2017. Yhdistysnetti. Viitattu 11.4.2017  
<http://yhdistysrekisteri.prh.fi/othaku.htx?kieli=1&oskori=NEW>.

Pohjoiskaira 1987. Tupella on vain yhdet kuninkaat. 11.11.1987.

- Pohjoiskaira 1988. Pyssykylän tuppihegemonia siirrettiin historiaan. 9.11.1988.
- Pohjoiskaira 1991a. Puljut jättivät muille vain rippeet. 9.5.1991.
- Pohjoiskaira 1991b. Vaalajärvi vuoden 1991 tuppikylä. 10.10.1991.
- Pohjoiskaira 1993. Kaikki tupen Suomen mestaruudet Sodankylään. 21.5.1993.
- Pohjolan Sanomat 1991a. Jussila ratsasteli Puljulla Cupvoittoon. 10.5.1991.
- Pohjolan Sanomat 1991b. Rouvapari näytti kaapin paikan tuppikansalle. 22.8.1991.
- Pohjolan Sanomat 1991c. Rouvapari pisti miehet tuppeen. 31.1.1991.
- Pohjolan Sanomat 1992. Juoppereille tuppocup. 5.11.1992.
- Pohjolan Sanomat 1993a. Lisku liitti Tornionkin tupen voittoluetteloonsa. 31.1.1993.
- Pohjolan Sanomat 1993b. Ylimielisyys pelin suola. 20.4.1993.
- Pohjolan Sanomat 1995. Ryytyn serkuksista tupen uudet Suomen mestarit. 22.5.1995.
- Raasakka, A. 2017. Kilpaura 26 vuotta. Pelaajan haastattelu 2.4.2017.
- Ryytty, K. 2017. Kilpaura 15 vuotta. Pelaajan haastattelu 2.4.2017.
- Ryytty, L. 2017. Kilpaura 31 vuotta. Pelaajan haastattelu 11.4.2017.
- Sompio 1990. Tupen SM - voitto Sodankylään. 22.5.1990.
- Sompio 1993. Kymmenes tuppimestaruus ratkeaa viikonloppuna. 10.3.1993.
- Sompio 1994a. Juniori -Ryytyt kukistivat Jussilan ja Juopperin. 3.8.1994.
- Sompio 1994b. Sodankylän tuppimaine säilyi. 19.5.1994.
- Suomen Tuppiliitto ry 1992. Tupen yleiset turnaussäännöt. 31.5.1992.
- Suomen Tuppiliitto ry 2017a. Tupen SM-tilukko. Viitattu 14.4.2017  
<http://www.tuppiliitto.com/index.php/tupen-sm-tilukko>.
- Suomen Tuppiliitto ry 2017b. Tupen yleiset turnaussäännöt. Viitattu 13.4.2017  
<http://tuppiliitto.com/index.php/saannot/3-tupen-yleiset-turnaussaannot>.
- Suomen Tuppiliitto ry 2017c. Vanhat tulokset. Viitattu 14.4.2017  
<http://tuppiliitto.com/index.php/tulokset/vanhat-tulokset>.
- Säynäjäkangas, O. 2002. Pohjoiset korttipelit. Rovaniemi: Pohjolan painotuote oy.

Taanila A. 2016. Olennaiset Excel -taidot. Aki Taanilan Excel oppimateriaalia.  
Viitattu 28.2.2017  
<https://excelapu.wordpress.com/>.

Taitopaino Oy 2017. Pöytästandaari. Viitattu 15.5.2017  
<https://www.taitopaino.fi/tuotteet/poytastandaari/>.

Willberg, E. 2009. Laadullisen aineiston luotettavuus. Jyväskylän yliopisto.  
Viitattu 5.5.2017  
<https://www.jyu.fi/edu/laitokset/eri/opiskelu/opiskelu-info/prosem/laadullinen>.

## LIITTEET

- Liite 1. Käyttöohje laskentapohjalle
- Liite 2. Palaute tuloslomakkeesta
- Liite 3. Tupen historia -haastattelu

## LIITE 1 Käyttöohje laskentapohjalle 1 (2)

**Käyttöohje tuppitulos-työkirjalle**

Työkirjan käyttöön tarvitet Microsoft Officen Excel-ohjelman. Työkirja on tallennettu makrot sisältävässä muodossa, koska työkirja tarvitsee makroja olennaisiin toimintoihin. Kun avaat työkirjan ensimmäistä kertaa, Excel todennäköisesti kysyy, saako makrot ottaa käyttöön. Excelissä pitäisi olla oletuksena päällä asetus, joka poistaa makrot käytöstä, mutta ilmoittaa kuitenkin, jos työkirja niitä käyttää. Tässä tapauksessa makrot pitää siis ehdottomasti sallia.

Työkirjassa oikeinkirjoitus on tärkeää, kirjoita aina pelaajien ja kerhojen nimet samalla tavalla. Jos kirjoitat henkilökohtaisiin pisteisiin Sodankylä -kerhosarakkeeseen, kirjoita Sodankylä myös joukkuekisa-tauluun, ei esim. Pyssykylä.

	A	B	C	D
1	Sija	Pelaaja	Kerho	Pisteet
2	1			12,5
3				12,5
4	2			11
5				11
6	3			10
7				10
8	4			9
9				9
10	5			8
11				8
12	6			7
13				7
14	7			6
15				6
16	8			5
17				5
18	9			4,5
19				4,5
20	10			3,5
21				3,5
22	11			3
23				3
24	12			2,5
25				2,5
26	13			2
27				2

Ensimmäinen taulu on kesäkisan tulos-pohja (Kuvio 1). Kirjoita tähän pelaajat kerhoineen. Työkirjan alaosassa näkyy kisat paikkakunnittain ja aikajärjestyksessä, sieltä pääset siirtymään seuraavaan kisaan, kun saat edellisen valmiiksi.

*Kuvio 1. Kesäkisan tulos-pohja.*

	A	B	C	D
1	Sija	Joukkue		Pisteet
2	1	Kerho		60
3		Pelaaja 1 - Pelaaja 2		
4	II	Pelaaja 3 - Pelaaja 4		
5		Pelaaja 5 - Pelaaja 6		
6	2	Toinen kerho		30
7		Pelaaja 7 - Pelaaja 8		
8	III	Pelaaja 9 - Pelaaja 10		
9		Pelaaja 11 - Pelaaja 12		
10	3			20
11				
12				
13				
14	4			
15				
16				
17				

SM-joukkuekisan tulokset kirjataan kuvassa näkyvän esimerkin mukaisesti (Kuvio 2). Ensimmäiselle riville kerho samalla tavalla kirjoitettuna, kuin olet kirjoittanut henkilökohtaisiin pisteisiin. Toiselle riville ensimmäinen pari, sitten toinen pari ja viimeiseksi kolmas pari. Jos joukkue on ollut vaikkapa Rovaniemen 2-joukkue, voit kirjoittaa järjestysnumeron Sija-sarakkeeseen toisen parin kanssa samalle riville.

*Kuvio 2. Joukkuekisan tulos-pohja.*

## LIITE 1 Käyttöohje laskentapohjalle 2 (2)

Kun olet saanut tiedossa olevat tulokset kirjattua (ei haittaa, vaikka olisi tulokset vaikka vain kesäkisasta), mene Kerhojen pisteet - tauluun. Napsauta päivitä-painiketta ja äsken kirjaamasi tulokset pitäisi päivittyä kerhotauluun (Kuvio 3).

1	Kerho	Yht	TL	Oulu	Vihanti	Rovaniemi	Kemi	Joukkue	Ylitornio	Bonuskisa	Tervola	Kempele	Sodankylä
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Päivitä

Kuvio 3. Kerhojen pisteet.

Siirry Cup-tauluun ja paina Päivitä, jolloin pelaajat kerhoineen ja pisteineen pitäisi tulla näkyville (Kuvio 4).

1	Sija	Pelaaja	Kerho	yht	TL	Oulu	Vihanti	Rovaniemi	Kemi	Ylitornio	Bonuskisa	Tervola	Kempele	Sodankylä	Pois	Kok.pisteet
2	p1	k1	137,5	12,5	25	25	25	25	25	25	0	0	0	0	0	137,5
3	p2	k2	137,5	12,5	25	25	25	25	25	25	0	0	0	0	0	137,5
4	p3	k3	121	11	22	22	22	22	22	22	0	0	0	0	0	121
5	p4	k1	121	11	22	22	22	22	22	22	0	0	0	0	0	121
6	p5	k2	110	10	20	20	20	20	20	20	0	0	0	0	0	110
7	p6	k1	110	10	20	20	20	20	20	20	0	0	0	0	0	110
8	p7	k2	99	9	18	18	18	18	18	18	0	0	0	0	0	99
9	p8	k3	99	9	18	18	18	18	18	18	0	0	0	0	0	99
10	p9	k1	88	8	16	16	16	16	16	16	0	0	0	0	0	88
11	p10	k2	88	8	16	16	16	16	16	16	0	0	0	0	0	88
12	p11	k1	77	7	14	14	14	14	14	14	0	0	0	0	0	77
13	p12	k2	77	7	14	14	14	14	14	14	0	0	0	0	0	77
14	p13	k3	66	6	12	12	12	12	12	12	0	0	0	0	0	66
15	p14	k1	66	6	12	12	12	12	12	12	0	0	0	0	0	66
16	p15	k2	55	5	10	10	10	10	10	10	0	0	0	0	0	55
17	p16	k1	55	5	10	10	10	10	10	10	0	0	0	0	0	55
18	p17	k2	49,5	4,5	9	9	9	9	9	9	0	0	0	0	0	49,5
19	p18	k3	49,5	4,5	9	9	9	9	9	9	0	0	0	0	0	49,5
20	p19	k1	38,5	3,5	7	7	7	7	7	7	0	0	0	0	0	38,5
21	p20	k2	38,5	3,5	7	7	7	7	7	7	0	0	0	0	0	38,5
22	p21	k1	33	3	6	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0	33
23	p22	k2	33	3	6	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0	33
24	p23	k3	27,5	2,5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	27,5
25	p24	k1	27,5	2,5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	27,5
26	p25	k2	22	2	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	22
27	p26	k1	22	2	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	22

Päivitä

Kuvio 4. Cup-pisteet.

Voit aina tallentaa työkirjan, kun olet lisännyt kisoja, mutta tallenna se makroja sisältävässä muodossa, jotta se toimisi oikein. Voit muokata kisaakohtaisia tuloksia ja lisätä tuloksia, kunhan muistat päivittää Cup- ja kerhopistetaulukot sen jälkeen, jotta tiedot olisivat ajan tasalla. Osa taulukosta on suojattu, ettei siihen voi tehdä mahdollisesti haitallisia muutoksia.

**Tärkeää!**

**Älä tee muutoksia Cup- ja Kerhojen pisteet -tauluihin, muuten ne eivät todennäköisesti toimi enää oikein.**

**Tee muutokset aina kisaakohtaisiin tuloksiin.**

Jos vahingossa muutit taulujen tietoja tai kaavoja, eivätkä ne toimi enää oikein, poistu Excelistä äläkkä tallenna tekemiäsi muutoksia. Jos sekään ei auta, lataa koko tiedosto uudestaan ja aloita puhtaalta pöydältä.

## LIITE 2 Palaute tuloslomakkeesta 1 (2)

## Palaute tuloslomakkeesta

1. Oliko tulospohjaa helppo käyttää?

Vastaajien määrä: 5



2. Oliko käyttöohje tarpeeksi laaja?

Vastaajien määrä: 5



3. Onko tulospohja mielestäsi hyödyllinen?

Vastaajien määrä: 5



4. Aiotko käyttää tulospohjaa tulevaisuudessa?

Vastaajien määrä: 5



5. Toimiko tulospohja niin kuin pitikin?

Vastaajien määrä: 5



## LIITE 2 Palaute tuloslomakkeesta 2 (2)

## 6. Ilmenikö käytössä ongelmia?

Vastaajien määrä: 5



## 7. Parannusehdotukset

Ei vastauksia.

## 8. Mikä oli hyvää?

Ei vastauksia.

## 9. Mikä oli huonoa?

Ei vastauksia.



## LIITE 3 Tupen historia -haastattelu

**Tupen historia – haastattelu****Nimi:****Aika:****Paikka:**

1. Kauanko olet pelannut kilpaa?
2. Mistä tupen kilpapelit alkoivat?
  - a. Kuka/ketkä alkoivat järjestää?
  - b. Missä ja milloin aloitettiin?
3. Kuka / ketkä perustivat Tuppiliiton ja miksi?
4. Kuinka tuppikerhot syntyivät?
  - a. Kuka niitä perusti?
  - b. Minne niitä perustettiin?
  - c. Kuinka paljon alkuperäisiä kerhoja on vielä nykyään toiminnassa?
5. Millä paikkakunnilla kisoja pidettiin?
  - a. Onko tässä tapahtunut muutoksia?
    - i. Miksi arvelisit tämän muutoksen tapahtuneen?
6. Paljonko kisoissa oli alussa pelaajia?
  - a. Miten pelaajamäärä on muuttunut nykyhetkeen verrattuna?
  - b. Mikä oli naispelaajien osuus alussa ja paljonko on nykyään?
    - i. Miksi arvelisit sen olevan näin?
7. Minkälainen on pelaajien ikähaitari?
  - a. Onko tässä tapahtunut ajan saatossa muutosta?
  - b. Tuleeko vuosittain paljon uusia pelaajia? Nuoria vai vanhoja?
8. Millaiset palkinnot kisoissa oli alkuaikoina?
9. Onko voiton tuomalla kunnialla ja häviön tuomalla häpeällä enää niin suurta merkitystä vai onko tässä tapahtunut muutosta ylipäättään lajin historian aikana?
10. Olivatko säännöt erilaiset verrattuna nykyisiin sääntöihin? Esim. peliaika, jaot, ottelun kesto, tauot
  - a. Ovatko muutokset olleet mielestäsi hyviä?
11. Oliko merkkipeliä alussa paljon?
  - a. Miten se näkyi? Millaisia merkkejä?
  - b. Oliko sermien tulolla suurta vaikutusta peliin?
12. Koska näyttökortteja alettiin käyttää?
  - a. Miksi?
  - b. Kuka sen keksi?
13. Onko pelin aikana puhuminen ollut aina kiellettyä?
14. Miten pelattiin ennen lohkosysteemiä?
  - a. Kuka kehitti nykyisen lohkosysteemin?
15. Minkälainen cup -systeemi oli alussa?
  - a. Saiko SM -kisoista ylimääräisiä pisteitä?