

UUSI PALVELUSIVUSTO

-SÄHKÖINEN OTTELUPÖYTÄKIRJA-

Kirjautuminen ottelun tilastointiin osoitteessa: palvelusivusto.salibandy.fi

ALKUVALMISTELUT / HYVÄ TIETÄÄ:

Ottelupöytäkirjan tekoon pääsee ainoastaan uuden Palvelusivuston kautta, seurakäyttäjän, joukkuekäyttäjän oikeuksilla. Suosittelemme, että käytetään jompaakumpaa tapaa per vastuujoukkuevuoro. Mikäli tämä ei käy, toimitsijan (kirjurin) pitää kirjautua joukkueen antamalla pöytäkirjakoodilla. Tämä selitetty myöhemmin tarkemmin.

Ottelun pöytäkirjan tekeminen aktivoituu vasta pelipäivänä (*tilastointinapit tulevat näkyviin*).

Ottelupöytäkirjan tekoon suositellaan läppäriä. Vaatimus on toimiva nettiyhteys ja nettiselain. Mitään ylimääräisiä ohjelmia ei enää tarvitse asentaa. Pöytäkirjan tekoon käy myös tabletti ja aivan hätätilassa muu mobiililaitte, mutta tällöin asioita ei ole kovin helppo havaita ruudulta.

Mikäli käytettävä päätelaite tilittaa kesken pöytäkirjan teon tai nettiyhteys pätkäisee, voit palata pöytäkirjaan uudelleen ja jatkaa siitä mihin jäit. **On kuitenkin aina hyvä pitää rinnalla paperista apupöytäkirjaa.**

Mikäli yhteys katkeaa lopullisesti, ottelun tilastointitiedot voidaan tallentaa tiedostoksi (toimintonappi pöytäkirja näkymässä oikeassa ylänurkassa). Toimita tällöin tiedosto + paperinen apupöytäkirja sarjavastaavalle sähköpostilla.

Sähköisen ottelupöytäkirjan tekoa voi harjoitella joukkuetunnuksella. Löydät demo-ottelun painikkeen joukkueen otteluohjelmisivulta.

Ottelupöytäkirjan pitäminen on kokonaisuutena selvästi aiempaa helpompaa, mutta toistaiseksi jäähyautomatiikan puuttuminen vaatii kirjurilta enemmän työpanosta ja tarkkaavaisuutta esim. erikoistilanteiden osalta (esim. YV-maali pitää muistaa merkitä kirjurin toimesta)

Huomaa, että laukaisukarttaan kirjaudutaan ainakin toistaiseksi erillisestä osoitteesta (palvelusivusto.salibandy.fi/shotmap) ja siihen käytetään samaa pöytäkirjakoodia kuin ottelupöytäkirjaankin.

Tulospalvelun päivystäjä on paikalla la-su klo 9-17 aina kun liiton sarjaotteluita pelataan. Yhteystiedot: tulospalvelu@salibandy.fi tai p. 0400-529017. Käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta.

KAUDEN AVAUKSEN JÄLKEEN HAVAITTUJA PUUTTEITA / MUITA TIETÄMISEN ARVOISIA HUOMIOITA:

- **Maalivahdit pitää tallentaa ottelun kokoonpanoon sekä ottelukokoonpanossa että mv sarakkeista** (*paitsi jos kokoonpanot kentällisittäin*).

- Aikalisä nappi jää ns. pohjaan kun sitä kerran on painanut joten paina nappia harkiten!

- Ottelun pelikello juoksee satunnaisesti tulospalvelu-näkymissä yli erän maksimajan. Tätä selvitetään.

- Maalivahtien torjuntien kirjaamisessa erien jälkeen sekaannuksia, tässä viimeisin tieto: **Jokaisen erän jälkeen merkitään erän torjunnat (ja päästetyt maalit)**, ei siis torjuntien kokonaistilannetta. Järjestelmä saattaa tarjota harhaanjohtavasti edellisen erän tietoja, jotka voi siis poistaa ja kirjata uudet erätorjuntatiedot ja päästetyt maalit. Edellä oleva ohjeistus ei koske niitä sarjoja joissa laukaisukartta on käytössä, sillä mv-tiedot tulevat kartasta.

-Mv-tilastoja on yhä hankala tilastoida ja etenkin muokata, joten suurta tarkkuutta tähän aina erän päättyessä.

Pyrimme muuttamaan mv-tilastoja niin, että ne olisivat kaiken aikaa ruudulla näkyvissä ja helpommin editoitavissa.

KIRJAUTUMINEN:

Kaikki kirjautumiset yllä mainitussa osoitteessa palvelusivusto.salibandy.fi
Alla on kuvattu kaksi eri tapaa kirjautua sisään.

Palvelusivusto

Tapa 1
SuomiSport kirjautuminen

Otteluseuranta / pöytäkirja

Otteluseurannan / pöytäkirjan koodi:

Tapa 2
👤 Kirjautu

Tapa 1: Joukkueen yhteyshenkilö (joukkuekäyttäjä) kirjautuu Palvelusivustolle ja avaa tilastoitavan ottelun:
Joukkue > Ottelut > Ottelunumero.

Harjoittele live scoren käyttöä testiottelulla

Nro	Sarja	Pv	Pvm	Klo	Kenttä	Koti	Vieras	Tulos	Pöytäkirjakoodi
945	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	10:00	Otahalli Espoo	LASB	Indians	-	ABCD
946	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	11:30	Otahalli Espoo	SaiPa	LFT	-	1234
947	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	13:00	Otahalli Espoo	EräViikingit	LASB	-	EFGH
948	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	14:30	Otahalli Espoo	LFT	Hatsina	-	5678
949	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	16:00	Otahalli Espoo	Tiikerit	SaiPa	-	IJKL
950	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	17:30	Otahalli Espoo	EräViikingit	Hatsina	-	9101
951	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	19.8.	19:00	Otahalli Espoo	Indians	Tiikerit	-	
955	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	26.8.	14:30	Saimaa Stadiumi kenttä 1	LFT	Indians	-	
957	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	26.8.	17:30	Saimaa Stadiumi kenttä 1	Indians	EräViikingit	-	
961	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	9.9.	13:00	Mosahalli kenttä 1	SaiPa	Indians	-	
965	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	9.9.	19:00	Mosahalli kenttä 1	Indians	Hatsina	-	
966	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	23.9.	10:00	Heinis-halli	Indians	LASB	-	
968	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	23.9.	13:00	Heinis-halli	Tiikerit	Indians	-	
977	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	30.9.	16:00	Lastikka kenttä 1	EräViikingit	Indians	-	
979	P16 VALTAKUNNALLINEN	La	30.9.	19:00	Lastikka kenttä 1	Indians	LFT	-	
980	P16 VALTAKUNNALLINEN	Su	15.10.	10:00	Joutsenohalli Lappeenranta	Indians	SaiPa	-	
982	P16 VALTAKUNNALLINEN	Su	15.10.	13:00	Joutsenohalli Lappeenranta	Hatsina	Indians	-	

Tapa 2: Toimitsija voi käyttää Palvelusivustolle kirjautumiseen vastuujoukkueelta saamaansa **kertakoodia**. Tämä syötetään kirjautumissivulla "Otteluseuranta / pöytäkirjan koodi" kohtaan. Koodi näkyy kotijoukkueen / vastuujoukkueen otteluohjelmassa sarakkeessa pöytäkirjakoodi (kts. screenshot yllä). *Huomaa että koodit voivat olla myös otteluohjelmisivun alalaidassa.*

Huom: Koodi on per ottelu, eli tarvitset koodin jokaiseen otteluun jossa olet kirjurina. Hyvä tapa koodien antamiseen on esim. ottaa screenshot ottelulistasta ja jakaa se joukkueen omassa viestiryhmässä. Älä kuitenkaan jaa koodeja ulkopuolisille. Koodien käytöstä jää logimerkinnät.

Näkymä pöytäkirjakoodilla kirjautumisen jälkeen:

The screenshot shows a web interface for Salibandy. At the top, there's a dark blue header with the Salibandy logo and the text 'Palvelusivusto'. Below the header, there are several light blue buttons arranged in two rows. The first row contains buttons for 'Tulosta', 'Muokkaa kokoonpanoa', 'Ottelun Tilastointi', and 'Tuomarin kuittaus'. The second row contains buttons for 'Näytä otteluseurannan koodi', 'Pelaajaluettelot tekstinä', 'Muokkaa kotijoukkueen pelipaikkoja', and 'Muokkaa vierasjoukkueen pelipaikkoja'.

KOKOONPANOJEN TARKISTUS:

1) Kirjautumisen jälkeen avautuvat joukkueiden ottelun kokoonpanot. Jos eivät avaudu, niin paina ylälaidan painikkeista "muokkaa kokoonpanoa" josta pääset kokoonpanonäkymään.

2) Joukkueet huolehtivat itse ottelun kokoonpanonsa, mutta toimitsija (vastuujoukkue) näkee molempien joukkueiden kokoonpanot ja voi tarvittaessa lisätä pelaajia kokoonpanoon mikäli erotuomari niin ilmoittaa. Mikäli havaitset selviä virheitä kokoonpanossa, esim. vapaana tekstinä lisättyjä pelaajia (ei pelipassia) tai täysin puutteellisia kokoonpanoja, ilmoita asiasta välittömästi ottelun erotuomareille. Tietoa pitää välittää myös tulospalvelun päivystykseen.

Huom: Kokoonpano-epäselvyydet eivät saa viivästyttää ottelun alkamista merkittävästi. Ottelua tulee tilastoida paperiseen apupöytäkirjaan kunnes ongelma on saatu ratkaistua esim. tulospalvelupäivystyksen kanssa. Sähköisen ottelupöytäkirjan tekemisen voi ohittaa lopullisesti vain erotuomarin, Salibandyliiton toimihenkilön tai tulospalvelun päivystäjän luvalla. Tällöinkin tilastointia tulee pyrkiä jatkamaan seuraavassa ottelussa.

3) Ottelun kokoonpanonäkymä on alla olevan esimerkin kaltainen. Kokoonpanossa näkyvät maalivahdit, kenttäpelaajat. Näiden alta löytyvät joukkueen taustahenkilöt asetusten mukaiset toimihenkilöt.

Lis	Nro	Nimi	Kapt	MV	KP?
-	22	Voitto Veikko	C	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	31	Mokke Marko		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	33	Hyöky Hemmo		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	38	Paraspakki Pekka		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	43	Huonopakki Heikki		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	55	Laiska Late		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	87	Tappiola Teppo		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
-	98	Vänkääjä Ville		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

*Tämä on esimerkki joukkueen ottelun kokoonpanosta. Oikeassa ottelussa kenenkään nimi ei saa näkyä punaisella ja kaikilla tulee olla pelipassi (lis -sarakkeessa tieto ostopäivästä). Lisäksi maalivahdit ja kapteeni tulee olla merkittyinä -> **huomaa että maalivahti pitää olla merkittynä sekä mv että kp -rasteilla.***

4) Joukkueen **toimihenkilöt** lisätään listalta rastittamalla "Mukana".

Toimihenkilöt

Nimi	Rooli	Mukana
Karri Käskyttäjä	Valmentaja	<input checked="" type="checkbox"/>
+		

Lisää taustahenkilö

5) Jos teit muutoksia, muistathan painaa "Tallenna".

6) Ottelupöytäkirjan tekoon siirrytään kokoonpanonäkymästä painamalla "Ottelun tilastointi" nappia. Ottelupöytäkirjasta on ohjeistettu tarkemmin seuraavalla sivulla.

OTTELUPÖYTÄKIRJAN (OTTELUSEURANNAN) AVAAMINEN:

1) Kirjuri antaa nimensä ja yhteystietonsa ja painaa tämän jälkeen "Aloita otteluseuranta" nappia.

51 Testisarja LTL 15.8. 12:00

AC Tappiokierre

Nro	Nimi
1	Teppo Testivahti
2	Ari Vasta-alkaja
3	Mikko Menevä
4	Samu Sähly
5	Pekka Palo
6	Jouni Juoksija
7	Kalle Kapteeni
8	Esa Etukeno
9	Keijo Koukkaaja
10	Ville Viiltimies

Ottelun alku vivistyy

Otteluseurannan pitäjän nimi ja puhelinnumero ottelun aikana

Aloita otteluseuranta

Huom! Aloitettuasi otteluseurannan kokoonpanoja ei voi enää muuttaa. Varmista, että kokoonpanot ovat molemmilla joukkueilla kunnossa, ennen napin painamista.

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

FBC Testijoukkue

Nro	Nimi
10	Harri Hyökkääjä
12	Ville Vasuri
14	Olli Oikea
20	Frans Floorball
30	Marko Maalivahti
44	Pekka Pakki
55	Lasse Lipero
99	Väinö Kretski

Kirjurin tulee olla tavoitettavissa annetusta numerosta vielä 30min ottelun jälkeen. On erittäin tärkeää, että kirjuri seuraa puhelintaan sillä tulospalvelun päivystäjä voi yrittää tavoittaa häntä ottelun aikana tai sen jälkeen.

TILASTOINNIN YLEISNÄKYMÄ:

Näkymä voi olla hieman erilainen / eri värinen kun uusia kehitysversioita julkaistaan.

2348 TESTI 18.10. 00:01 Pelaaja: 3x15 min (1x5 min) Päätä otteluseuranta Tallenna tapahtumat tiedostoksi

Aikalisä **1** **1** **00:15** **2** Aikalisä
3 x 15 min

KPK Maalivahti: 20 Parviainen Matti Vaihda mv MV tilasto

Maali

RL epäonnistui

2 min

2+2 min

2+10 min

Pelirangaistus

Tekninen pelirangaistus

Kotijoukkueen Rangaistukset

Pel	Alku	Kesto	Syy
73	0:10	2 min	JVP

Ottelutapahtumat | Pelaajat

Voit tehdä +/- merkinnät klikkaamalla maalia tapahtumalistasta

00:12	Salin Bandy	Syöttäjä (1-2)	19 Salonen Valtteri
00:12	Salin Bandy	1-2 Maali (YV)	6 Korhonen Lauri
00:10	KPK	2 min (JVP)	73 Somero Tuomas
00:04	Salin Bandy	Syöttäjä (1-1)	20 Heinonen Jani
00:04	Salin Bandy	1-1 Maali	3 Laine Aleksi
00:02	KPK	Syöttäjä (1-0)	97 Pudas Jakob
00:02	KPK	1-0 Maali	13 Männistö Mika

1. erä

Salin Bandy Maalivahti: 12 Järvinen Tuomas Vaihda mv MV tilasto

Maali

RL epäonnistui

2 min

2+2 min

2+10 min

Pelirangaistus

Tekninen pelirangaistus

Vierasjoukkueen Rangaistukset

Pel	Alku	Kesto	Syy
-----	------	-------	-----

Vasemmalla kotijoukkue ja sen toimintonapit. **Oikealla** vierasjoukkue ja sen toimintonapit.

Keskellä ottelutapahtumarivit (muokkaus). **Ylimpänä keskellä** tulos, erä, pelikello.

Ylhäällä harmaalla pohjalla pöytäkirjan viimeistelyyn tarkoitettut toimintonapit.

Vinkki: Joukkueen nimen vieressä olevaa boksia klikkaamalla voit muuttaa joukkueen taustaväriä, jolloin on helpompi hahmottaa joukkueet pelipaitojen väreistä.

KUN OTTELU ALKAA:

1) Tärkeää! Kun ottelu alkaa, varmista, että keltaisen "vaihda mv" painikkeen yläpuolella on aloittavan maalivahdin nimi. Molemmilla joukkueilla! Mikäli mv:n nimeä ei ole tai kyseessä on väärä mv, voit asettaa oikean maalivahdin klikkaamalla keltaista **"Vaihda MV"** nappia. Valikosta löytyy myös ei maalivahtia -valinta mikäli joukkue pelaa loppuhetkillä ilman maalivahtia.

Maalivahti: 1 Virtanen Ville

Vaihda mv

MV tilasto

Varmista aina, että mv-nappien yläpuolella lukee oikean maalivahdin nimi per joukkue.

2) Kun aloittavat maalivahdit on valittämän jälkeen laita **pelikello käyntiin** painamalla pelikellon päältä. Voit pysäyttää peliajan painamalla pelikelloa uudelleen. Pysäytettynä kellon taustaväri on punainen ja käynnissä tausta on vihreä. Vaihtoehtoisesti voit käynnistää ja pysäyttää kelloa näppäimellä ALT näppäimellä (Mac-koneissa option näppäin). Pääset muokkaamaan pelikellon aikaa numeroiden vieressä olevista +/- napeista.



Kello käyntiin painamalla punaisen alueen päällä tai ALT / option näppäimillä.



Kello pois päältä painamalla vihreän alueen päällä tai ALT / option näppäimillä.

3) Maali kirjataan isosta "Maali" painikkeesta. **Kaikki maaliin liittyvä kirjataan samassa näkymässä.** Valitse avautuvasta listasta ensin mahdollinen erikoistilannekoodi, esim. jos maali tehtiin ylivoimalla, valitse YV. Koodien yläriviltä voidaan valita vain yksi koodi, alariviltä useampi. Ylärivin voi tyhjentää klikkaamalla tyhjää ruutua, alarivin voi tyhjentää yksitellen klikkaamalla valintaa uudelleen. *Koodit selitetty ohjeen lopussa. Huomioi, että vielä tässä vaiheessa ei ole jäähyautomatiikkaa eli kirjurin tulee merkitä kaikki koodit omatoimisesti. Pääsarjoja varten on myös lisätty VT valinta jota käytetään silloin kun erotuomari on tarkistanut maalin videolta ja sen jälkeen hyväksynyt sen.*

Salin Bandy | 1-3 maalintekijä



Valitse ENSIN maalin lisämerkinnät ja vasta sitten maalintekijä.

1 Virtanen Ville	2 Mäkelä Mikko	3 Laine Aleksi	4 Nieminen Eetu
5 Saarinen Antti	6 Korhonen Lauri	7 Koskinen Teemu	8 Lehtonen Niko
9 Hämäläinen Janne	10 Kinnunen Joonas	11 Heikkinen Juho	12 Järvinen Tuomas
13 Lehtinen Sami	14 Mäkinen Elias	15 Heikkilä Joonas	16 Tuominen Markus
17 Aaltonen Matias	18 Niemi Jesse	19 Salonen Valtteri	20 Heinonen Jani
OM Oma maali	? RL-kilpailu		

Peruuta

4) Valitse seuraavaksi, erotuomarin ilmoituksen mukaan, **maalintekijä**. Jos erotuomari ilmoittaa, että maali oli oma maali, valitse tällöin punainen OM. Mikäli maali tehtiin rangaistuslaukauksesta, valitse ylärivistä lisämerkintä RL (tällöin pöytäkirja ei kysy syöttäjää lainkaan). *Huomaa myös, että epäonnistunut RL merkitään eri tavalla, kts. 13.*

5) Tämän jälkeen näkymä siirtyy **syöttäjän** valintaan. Jos maalissa ei ollut syöttäjää, valitse pelaajalistasta "EI syöttäjää". (Syöttäjä -ikkuna ei aukea jos kyseessä oli OM tai RL)

6) Viimeisenä kohtana maalinsyöttämisessä on **plus/miinukset**. Nämä ovat käytössä vain pääsarjoissa ja tarvittaessa ne voidaan ohittaa. **Muista tallentaa maali** (tallenna tilasto napista).

The screenshot shows a statistics interface for a game between SB-Pro (+) and Salin Bandy (-). It features two columns of player numbers. The SB-Pro column has numbers 3, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 25, 26, 31, 32, 33, 42, 44, 47, 61, 70, 77, 81, 93, 94, 98. The Salin Bandy column has numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. At the bottom, there are two buttons: 'Tallenna tilasto' and 'Peruuta'.

7) Maalimerkintöjä pääsee **muokkaamaan** "Ottelutapahtumat" otsikon alta löytyvästä tapahtumalokista. Klikkaa haluttu rivi auki, jolloin muokkausnäkyvä aukeaa. Myös "ei syöttäjää" riviä voidaan editoida mikäli erotuomari myöhemmin ilmoittaa maaliin syöttäjän.

Ottelutapahtumat | Pelaajat

Voit tehdä +/- merkinnät klikkaamalla maalia tapahtumalistasta

00:20	Salin Bandy	1-3	Maali	Oma maali
00:12	Salin Bandy		Syöttäjä (1-2)	19 Salonen Valtteri
00:12	Salin Bandy	1-2	Maali (YV)	6 Korhonen Lauri
00:10	KPK		2 min (JVP)	73 Somero Tuomas
00:04	Salin Bandy		Syöttäjä (1-1)	20 Heinonen Jani
00:04	Salin Bandy	1-1	Maali	3 Laine Alekski
00:02	KPK		Syöttäjä (1-0)	97 Pudas Jakob
00:02	KPK	1-0	Maali	13 Männistö Mika

1. erä

Jokaista tapahtumariviä voi muokata klikkaamalla sen auki. Muista tallentaa muutokset.

8) Maalin kirjaamisen jälkeen käytä jälleen pelikelloa.

9) **Rangaistus** kirjataan asettamalla pelikello oikeaan aikaan ja klikkaamalla joukkueen nimen alapuolelta löytyviä jäähyminuutti-nappeja. Valitse siis oikea minuuttimäärä ja avautuvasta ikkunasta rangaistuksen syy (aakkosjärjestys) ja sen jälkeen rangaistu pelaaja.

Yksi rangaistusnapin painallus per rangaistus riittää, myös yhdistelmäjäähdyissä esim. 2+2 / 2+10 / PR / TPR. Pöytäkirjaan kirjaantuu automaattisesti oikea määrä jäähyminuutteja!

Jäähyn syyt tulevat valittavaksi kun olet painanut jäähyminuuttinappia. Syyt ovat aakkosjärjestyksessä eivätkä kaikki syyt mahdu samaan ikkunaan *(jos ikkunassa ei ole vierityspalkkia, sitä voi silti vierittää alaspäin)*.

Rangaistuksen syy

- AT** Aiheeton tarkastuspyyntö
- EUK** Epäurheilijamainen käytös
- EST** Estäminen
- FIL** Filmaaminen
- HV** Häiritsevä valmentaminen
- JVP** Jatkuva väärä pelitapa
- KLR** Kieltäytyminen lähtemästä rangaistuspenkiltä
- KP** Kiinnipitäminen
- KJ** Korkea jalka
- KM** Korkea maila
- KOU** Koukkaaminen
- KAD** Kädellä tai käsivarrella pelaaminen
- LKA** Liian käyrä mailan lapa
- LMP** Liian monta pelaajaa kaukalossa

Keskeytä

Kun jäähyn syy on valittu, voidaan valita rangaistu pelaaja (tai toimihenkilö). Valitse pelaaja / toimihenkilö listalta jolloin apuikkuna sulkeutuu ja rangaistus kirjaantuu tapahtumariville. *Mikäli rangaistus kirjattiin toimihenkilölle, erotuomari voi tarkentaa syytä ja henkilöä ottelun päättämisen jälkeen huomautus-sarakkeeseen.*

Vierasjoukkueen rangaistu pelaaja

Joukkuerangaistus	Toimihenkilö
1 Virtanen Ville	11 Heikkinen Juho
2 Mäkelä Mikko	12 Järvinen Tuomas
3 Laine Aleks	13 Lehtinen Sami
4 Nieminen Eetu	14 Mäkinen Elias
5 Saarinen Antti	15 Heikkilä Joonas
6 Korhonen Lauri	16 Tuominen Markus
7 Koskinen Teemu	17 Aaltonen Matias
8 Lehtonen Niko	18 Niemi Jesse
9 Hämäläinen Janne	19 Salonen Valteri
10 Kinnunen Joonas	20 Heinonen Jani

Peruuta

10) Pelirangaistuksen kirjaaminen: Pelirangaistus tai tekninen pelirangaistus -napin painallus pikakirjaa tarvittavan määrän jäähyminuutteja, eli 2+2+20 min. Riittää siis **yksi napin painallus** per pelirangaistus. Poiketen muista jäähykirjauksista, PR/TPR ei avaa syyvalintaa, vaan ainakin toistaiseksi erotuomari tarkentaa kirjausta ottelun päättämisvaiheessa, ns. huomautus-sarakkeeseen.

11) Rangaistuksen muokkaus tapahtuu samalla lailla kuin maalinkin, eli klikkaa muokattava tapahtumarivi auki tapahtumalogista. Jäähyautomaattikkaa ei ole vielä, eli kirjuri lisää ja editoi jäähyyn kirjattavat tapahtumat itse. *Rangaistuksen päättymisaikaa ei toistaiseksi voi lisätä tai muokata.*

12) Mikäli rangaistuksen aikana tehdään YV tai AV maali, varmista, että maalikirjaukseen tulee tarvittava erikoistilannekoodi. Koodit näet kokonaisuudessaan tämän ohjeen viimeiseltä sivulta.

13) Epäonnistunut rangaistuslaukaus (*ottelun varsinaisella peliajalla tai jatkoajalla*) kirjataan totutusta poiketen siten, että **maali painikkeen alapuolelta** klikataan **"RL epäonnistui"** ja avautuvasta pelaajalistasta RL:n suorittanut pelaaja. Tämä kirjaus EI siis lisää maalia ko. joukkueelle.

RL epäonnistui

14) Kun erä päättyy, pelikello pysähtyy automaattisesti.

15) Kirjaa erätauolla maalivahtien torjunnat painamalla "MV tilasto" nappia. Ruutuun syötetään torjunnat ja päästetyt maalit **per erä**. **Muista tehdä nämä kirjaukset molemmille joukkueille jokaisen erän jälkeen.** *Huomaa, että järjestelmä saattaa tarjota 2. erästä eteenpäin edellisen erän torjuntamääriä, mutta nämä voi siis korvata uusilla.*

MV tilasto erässä 1

ÄLÄ TÄYTÄ TÄTÄ, jos ottelussa pidetään laukaisukarttaa.

MV	Torjunnat	Päästetty	Peli aika	
mv 1 Virtanen Ville	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Kirjaathan torjunnat ja päästetyt maalit oikealle maalivahdille. Peli aikkaa ei tarvitse kirjata.
mv 12 Järvinen Tuomas	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	

Tallenna tilasto
Peruuta

Muista tallentaa torjunnat!

Jos käytössä on laukaisukartta, mv-torjuntatiedot yms. tulevat automaattisesti sieltä. Seuraa kuitenkin tulospalvelunäkymästä, että tiedot päivittyvät ottelun tilastoihin. Korjaa tarvittaessa torjuntatiedot manuaalisesti. Huomaa myös, että päästetyt maalit -tieto on tärkeä sen vuoksi, että sen avulla lasketaan torjuntaprosentteja.

16) Kun uusi erä alkaa, klikkaa pelikellon vasemmalta puolelta **eränumeroa** ja valitse apuikkunasta uusi erä:

Aloitettava erä

1. erä
2. erä
3. erä

Jatkoaika
RL-kilpailu

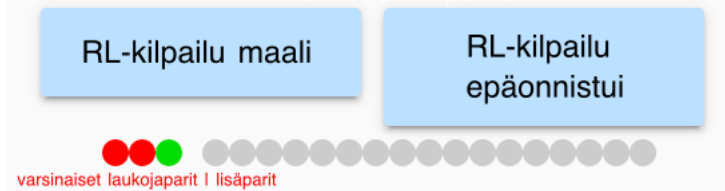
Peruuta

17) Käytä jälleen pelikelloa normaalisti ja kirjaa uuden erän tapahtumat.

18) Mikäli joukkue käyttää aikalisän, aseta pelikello oikeaan aikaan ja paina sen jälkeen joukkueen nimen vierestä löytyvää "Aikalisä" nappia. Nappia voi painaa vain kerran per joukkue ja sen jälkeen se lukittuu. Aikalisä
Ole siis tarkkana!

19) Mikäli ottelu menee **jatkoajalle**, valitse eräksi "Jatkoaika" ja tilastoi tapahtumat kuten edellä. Muista, että ottelu päättyy ensimmäisestä jatkoajalla tehdystä hyväksytystä maalista.

20) Mikäli ottelussa on **RL-kilpailu** jatkoajan jälkeen, valitse eräksi "RL-kilpailu". Laukausten kirjaamisnapit löytyvät rangaistusnappien alta. Jokaisesta suorituksesta kirjataan joko "RL-kilpailu maali (*laukaus meni maaliin*) tai "RL-kilpailu epäonnistui" (*laukaus meni ohi, maalivahti torjui sen tai erotuomari hylkäsi suorituksen*). Napin painamisen jälkeen valitaan pelaajalistasta suorittava pelaaja, jonka jälkeen suoritus tallentuu tapahtumariville. Painikkeiden alapuolella näkyy seuranta vihreänä tai punaisena pallona. *Huom: Tapahtumariveille laukaukset menevät toistaiseksi sekunnin pelaajaeroilla, mutta tästä ei tarvitse välittää.*



Huomioitavaa RL-kilpailun ns. voittomaalista: Kun RL-kisan ratkaisu on syntynyt, tallenna rangaistuslaukauskilpailun voittava osuma kuten normaali pelitilannemaali. Valitse pelaajalistasta maalintekijäksi "RL-kilpailu" (kts. havainnekuva oikealla)



KUN OTTELU PÄÄTTYY:

1) Tarkista ottelun tapahtumakirjaukset ja etenkin se, että **ottelussa on oikea lopputulos**. Muokkaa tapahtumarivejä tarvittaessa. *Vinkki: Sen lisäksi, että tarkistat tapahtumakirjaukset, mene myös tulospalvelun seurantasivulle. Tutki siellä ottelun tapahtumat ja tilastot -sivut. Anna myös erotuomarin tarkistaa tapahtumakirjaukset ja hoitaa loput vaiheet.*

2) Erotuomari klikkaa yläalaidasta "**Päätä otteluseuranta**" nappia. Tämän jälkeen on vielä mahdollista palata muokkaamaan ottelukirjauksia "Tilastointi" napista. *Huomaa, että otteluseurantaa ei saa päättää jos oikea lopputulos ei näy kirjurin ruudulla!*

Päätä otteluseuranta

3) Etene koostenäkymästä alalaitaan ja paina "**Tallenna**".

4) Sivun alalaidassa on lisätietomerkinnät eli ns. erotuomarin huomautus-sarake. Tähän ottelun erotuomari merkitsee lisätietoja jos ottelussa on esim. annettu pelirangaistus tai on tapahtunut muuta odottamatonta. *Vain ottelun erotuomari saa tehdä merkintöjä näihin kenttiin!*

5) Seuraavalla sivulla erotuomari painaa "**Erotuomarin kuittaus**" nappia. Huomaa, että erotuomarin kuittaus lukitsee kirjaukset ja tämän jälkeen muutoksia voi tehdä ainoastaan Salibandyliiton toimihenkilö. *Tulospalvelun päivystys korjaa ainoastaan kriittisiä virheitä, esim. väärä lopputulos, mutta ei milloinkaan tilastointiin liittyviä virheitä, esim. väärä syöttäjä. Nämä tulee ilmoittaa sarjavastaavalle.*



6) Tämän jälkeen voit aloittaa uuden ottelun kirjaamisen. Mikäli käytät toimitsijan pöytäkirjakoodia, joudut kirjautumaan ensin ulos (*nappi oikeassa yläkulmassa*) ja sen jälkeen uudelleen sisään Palvelusivustolle, uudella ottelukohtaisella pöytäkirjakoodilla.

ONGELMIA?

1) Jos yhteys palvelimelle katkeaa, esim. kirjurin koneen wifi-yhteyden pätkäisemisen vuoksi, ruudun yläreunaan tulee punaisella alla olevan kaltainen ilmoitus. Lisäksi tapahtumarivit lukittuvat harmaiksi (*tapahtumia voi silti kirjata kaiken aikaa*)

Yhteys palvelimeen on poikki.
Voit jatkaa tapahtumien kirjaamista. Tapahtumia yritetään automaattisesti lähettää uudestaan.
Tämä teksti häviää, kun kaikki tapahtumat on lähetetty.

Tarkista tällöin koneen nettiyhteys, esim. sammuta wifi hetkeksi ja kirjaudu uudelleen wifi-verkkoon. Käytä tämän jälkeen pelikelloa hetken aikaa ja tämän pitäisi palauttaa yhteys -> häiriöilmoitus poistuu, tapahtumajono purkautuu ja tapahtumarivit aktivoituvat. *Yhteyshäiriön ajan ruudun alaosassa ilmoitetaan lähettämättömien tapahtumien määrä. Tästä ei tarvitse huolehtia, sillä jono purkautuu heti kun yhteys on jälleen kunnossa.*

(4 tapahtumaa lähettämättä)

2) Mikäli yhteyshäiriö ei poistu, toimi seuraavasti: Kirjaa ottelun tapahtumat niin pitkälle kuin mahdollista, mieluiten ottelun loppuun asti. Paina tämän jälkeen ruudun yläosasta "Tallenna tapahtumat tiedostoksi". Tiedosto (.json) tallentuu selaimen / koneen lataukset -kansioon. Lähetä tiedosto sähköpostilla sarjavastaavalle, yhdessä paperisen apupöytäkirjan kanssa.

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

3) Pidä kaiken aikaa myös paperista apupöytäkirjaa. Se voi olla myös ruutupaperi, kunhan tapahtumat käyvät siitä selville. Ongelmatapauksissa ota apupöytäkirjasta kuva ja toimita se sarjavastaavalle sähköpostilla. Liitä mukaan myös mahdollinen tapahtumatiedosto.

4) Jos tarvitset mitä tahansa apua pöytäkirjan tai kokoonpanojen kirjaamiseen, tai haluat ilmoittaa muusta tulospalveluun liittyvästä häiriöstä, **voit ottaa yhteyttä tulospalvelun viikonloppupäivystykseen**. Päivystäjä on paikalla la-su klo 9-17 aina kun liiton sarjaotteluita pelataan. Yhteystiedot: tulospalvelu@salibandy.fi tai p. 0400-529017. Käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta. *Muina aikoina yhteydenotot omalle sarjavastaavalle.*

LISÄÄ OHJEITA OSOITTEESSA:
salibandy.fi/torneopal

LIITE OHJEeseen: MAALIEN LISÄMERKINNÄT

- AV = Yhden pelaajan alivoimalla tehty maali
- AV2 = Kahden pelaajan alivoimalla tehty maali
- IM = Ilman omaa maalivahtia tehty maali (*mv vedetty pois*)
- RL = Rangaistuslaukauksesta tehty maali
- SR = Siirretyn rangaistuksen aikana tehty maali
- TM = Tyhjäan vastustajan maaliin tehty maali
- TV = Tasavajaalla tehty maali
- TV2 = Kahden pelaajan tasavajaalla tehty maali
- VT = Videotarkistuksen jälkeen hyväksytty maali (uusi kirjaus pääsarjoihin)
- YV = Yhden pelaajan ylivoimalla tehty maali
- YV2 = Kahden pelaajan ylivoimalla tehty maali

OHJEEN VERSIOTIEDOT

Versio 1.6

Päivitetty ohjetta korjattujen toimintojen jälkeen, esim. OM tai RL maalien tallentamisessa ei kysytä syöttäjää ja ei syöttäjää tapahtumariviä voi nyt editoida. Useita termejä on muutettu esim. VL-kilpailu -> RL-kilpailu. Päivitetty erän vaihtamisen ohje (painetaan eränumeroa). Korostettu entisestään mv-tilastojen kirjaamista. Lisätty uusia havainnekuvia esim. tapahtumaloki. Tarkennettu maalin ja onnistuneen / epäonnistuneen RL:n kirjaamista. Lisätty ohjeistus yhteysohjelmiin.

Versio 1.5

Maalin kirjaamisen logiikka on mennyt täysin uusiksi. Kaikki maaliin liittyvä kirjaaminen tehdään nyt samassa ikkunassa, ml. erikoistilannekoodit (YV, AV...) maalintekijä, syöttäjä ja mahdolliset plus/miinukset (pääsarjoissa). Pelikellon käyttäminen ja ajan editoiminen on hieman muuttunut. Epäonnistuneen rangaistuslaukauksen voi nyt kirjata. Lisätty mv-jaksoihin huomautus laukaisukartan käytöstä pääsarjoissa. Muokattu etusivun bugilistaa, paljon pieniä asioita on jo ehditty korjaamaan. Tarkennettu RL-kisan ns. voittavan maalin kirjaamista. Lisäksi päivitetty screenshot kuvia uusimpiin versioihin.

Versio 1.4

Tarkennettu useita tämän ohjeen kohtia. Korostettu ottelun alussa mv-valintaa ja että torjunnat kirjataan per erä vaikka järjestelmä tarjoaa 2. erästä eteenpäin edellisen erän torjuntamääriä. Nämä voi siis korvata uusilla erän torjuntamääriillä. Tarkennettu ottelun päättämisen työvaiheita pariinkin otteeseen. Lisätty etusivulle hyvä tietää -huomiot sarjapeliin avauskierrosten tilastoinneista. Korostettu että otteluseurannan saa päättää vain jos oikea lopputulos on ruudulla. Korostettu myös ottelun jälkeen tapahtuvaa tilastojen tarkistamista.

Versio 1.3

Tarkennettu ohjetta kauttaaltaan. Uudistettu tilastointinäköymä, jossa jäähyminuutit korjattu. Toimintonappeja lisätty mm. aikalisä, mv-napit. Erotuomarin kuittaus lisätty ottelukirjauksen päättämisen jälkeen.

Versio 1.2

Lisätty RL-kilpailun tilastoimisen ohje.

Versio 1.1

Puuttuu vielä tieto miten merkitään maalivahtien torjunnat, aikalisät. Rangaistuksissa ei ole päättymisaikaa. 5 min rangaistusnappi tulee poistumaan. Tarkennetaan tuleviin versioihin miten erotuomarien kuittaus tapahtuu. Tarkennetaan miten pöytäkirjan päättäminen tapahtuu ja miten siirrytään seuraavaan otteluun. Tarkennetaan miten RL-kilpailun tilastointi tapahtuu.