

TITU

TILASTOINNIN & TULOSPALVELUN OHJE



Tämän ohjeen päivityshistoria on kerrottu viimeisellä sivulla. © Suomen Salibandyliitto

ETUKÄTEISVALMISTELUT

A) Tilastointikoneeksi suositellaan Windows konetta ja Firefox selainta.

B) Päivitä käytettävä nettiselain viimeisimpään versioon selaimen omalla päivitystoiminnolla. Esim. Firefoxissa valitse yläpalkista "Ohje" -> "Tietoja Firefoxista", jolloin avautuu sivu, jossa voit tarkistaa selaimen päivitykset.

C) Tilastointikoneessa **pitää ehdottomasti olla** myös toimiva ja viimeisin versio Javasta. Varmista asia menemällä osoitteeseen: www.java.com

- **Testaa onko koneessa jo Java-alusta** klikkaamalla "Do I have Java?" -linkkiä.
- **JOS Javaa ei ole** (tai Java on vanhentunut), lataa ohjelmiston viimeisin asennustiedosto "Free Java Download" -napista ja käynnistä asennus. Jätä asentamatta "Ask.com" -navigointipalkki poistamalla valmiiksi rastitetut ruudut.
- Suorita asennus loppuun. Java asennetaan vain kerran. Päivityksien tullessa, ne pitää ehdottomasti asentaa. Käynnistä kone / selain tarvittaessa uudelleen asennuksen jälkeen!
- Voit vielä testata Javan toimintaa:
<http://www.tilastopalvelu.fi/ih/statistics/games/testsite/launch.php> (TiTun oman javakonsolin testaus) Jos tilastointi-ikkuna aukeaa testiosoitteessa ongelmitta, aukeaa se myös oikeassa pelissäkin. Lisää vinkkejä seuraavalla sivulla!
- Muista, että jos selainta päivitetään, java-asetukset saattavat nollaantua.
- On huomattu, etteivät kaikki Applen mac-koneet ilmoita tärkeistä java-päivityksistä, joita ilman tilastointi ei kuitenkaan onnistu. Tilastointiin siirryttäessä tulee vain valkoinen ruutu (päivitä koneen java tässä tapauksessa kokonaan).
- Olemme julkaisseet ongelmatapauksiin erillisiä java-ohjeita. Tutustu niihin mikäli ongelmia ilmenee. Tämän ja muut ohjeet löydät salibandy.fi materiaalisalkusta (palvelut / materiaalit / kilpailutoiminta / tulospalvelun ohjeet).

ENNEN OTTELUA

D) Huomioi joukkueiden kokoonpanot! Tähän on julkaistu erillinen ohje, löydät sen salibandy.fi sivujen materiaalisalkusta (palvelut / materiaalit / kilpailutoiminta / tulospalvelun ohjeet). **HUOM! Joukkueet itse vastaavat ottelun kokoonpanojen ilmoittamisesta!** Kokoonpanojen ilmoittamisen suhteen noudatetaan aina mm. Salibandyliiton peli- ja kilpailusääntöjä.

E) Kirjaudu tilastointi- ja tulospalveluohjelmaan (TiTu) **kotijoukkueen** tulospalvelutunnuksella. Tunnukset ovat saattaneet vaihtua viime kaudesta. Tunnuksia voi tiedustella sarjavastaavilta. Joukkueen tulospalvelusta vastaavan henkilön pitää olla tavoitettavissa 30 min ennen ottelua ja 30 min ottelun päättymisen jälkeen!

Kirjautuminen tilastoinnin tekemiseen tapahtuu joukkuetunnuksella osoitteessa:
<https://www.palvelusivusto.fi/fb/>

F) Valitse **yläreunan** valikosta "Joukkuesivut" ja sieltä "Päivän ottelun kokoonpano ja tilastointi". Tämän jälkeen avautuvasta ottelulistasta valitaan tilastoitava ottelu päivämäärän mukaan ja painetaan sen otteluvälilehdeltä löytyvää sinistä "**Tilastointi**" nappia.

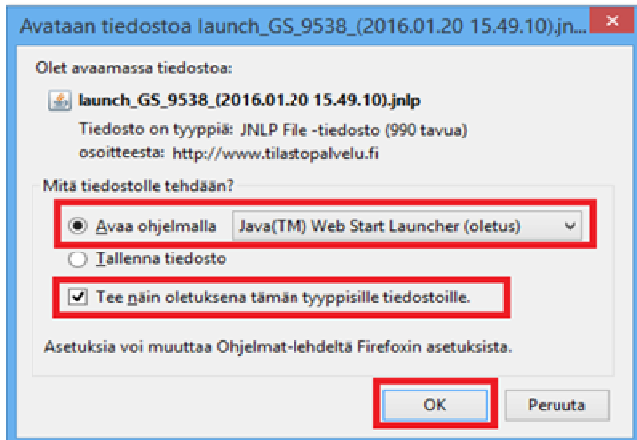
The screenshot shows a web interface for selecting a match. At the top, a light blue box displays the match ID and date: "1295 13.06.2019 11:00 Testi 1 - Testi 2". Below this, there are three tabs: "Ottelu" (selected), "Kotijoukkue", and "Vierasjoukkue". A blue button labeled "Valitse uusi ottelu" is positioned below the tabs. At the bottom, there are two buttons: "OPK" and "Tilastointi".

Tilastoinnin aloittaminen EI vaadi joukkueilta otteluun lisättyjä toimihenkilöitä. TiTu antaa kuitenkin puuttuvista toimihenkilöistä muistutuksen. Joukkueet itse vastaavat aina mm. peli- ja kilpailusääntöjen mukaisesti omista ottelun kokoonpanoistaan!

G) Tilastointiin ei käytetä nettiselaimen omaa näkymää, vaan erillistä "javakonsolia" eli WebStarttia: Sen käyttäminen poistaa nettiselaimen ja javan väliset ongelmat. WebStart pitää aina ennen tilastointia käynnistää (ja sallia) ja tämä tapahtuu nettiselaimesta riippuen hieman eri tavalla.

Testaa konsolin avautuminen ennen ensimmäistä tilastointikertaa tässä osoitteessa:
<http://www.tilastopalvelu.fi/ih/statistics/games/testsite/launch.php> -> Mikäli TiTu ei avaudu WebStart-konsolissa, korjaa tilanne tämän ohjeistuksen mukaan:
http://salibandy.fi/download_file/view/9755/921/

Alla vielä esimerkki miltä konsolin käynnistäminen näyttää Windowsin Firefox selaimessa. Tilastointi -napin painamisen jälkeen kone kysyy mitä java tiedostolla tehdään. Valitse "Avaa ohjelmalla: Java™ Web Start Launcher". Rastita kohta "Tee näin oletuksena tämän tyyppisille tiedostoille". Lopuksi klikkaa "OK".



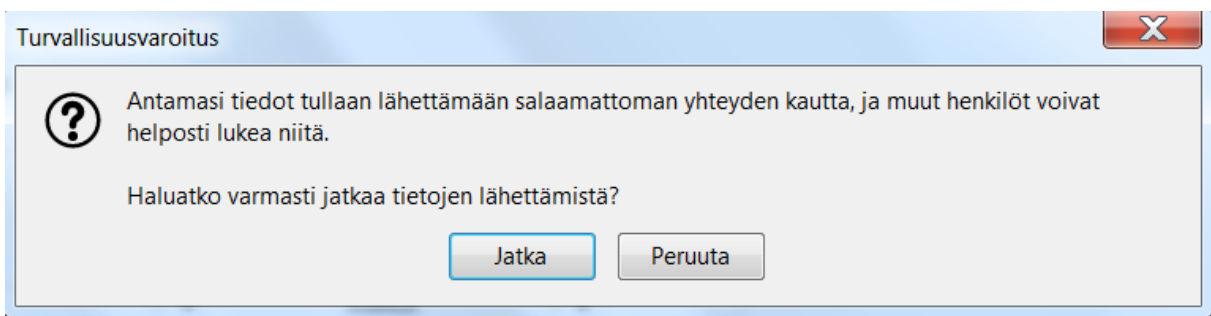
Tekemällä oheiset valinnat selain ei enää kysy seuraavalla kerralla samaa.

- Tarkasta, että tarjoaa "Avaa" tuolla ohjelmalla.

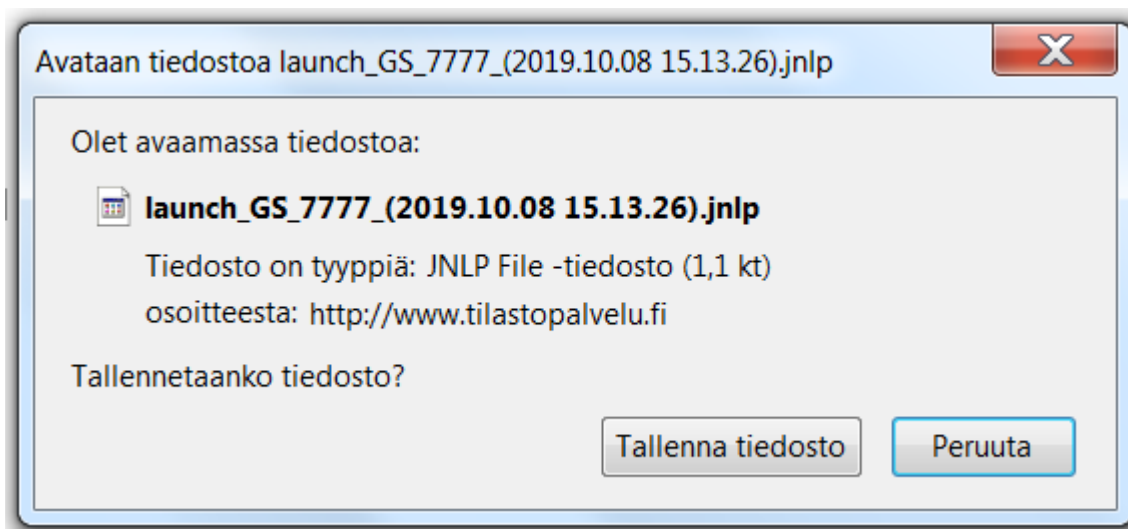
- Rastita "Tee näin oletuksena tämän tyyppisille tiedostoille."

- Klikkaa "OK"

Selain voi myös herjata turvallisuusvaroituksesta. Ohita se "Jatka" napista.

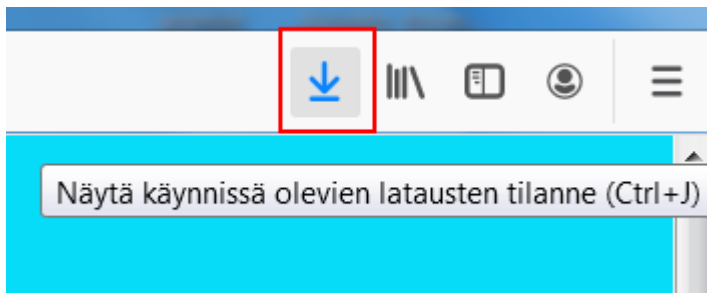


HUOMIO! Uudet selainversiot voivat myös pakottaa tallentamaan javan käynnistystiedoston ennen sen suorittamista. Mikäli näin käy, klikkaa "Tallenna tiedosto".

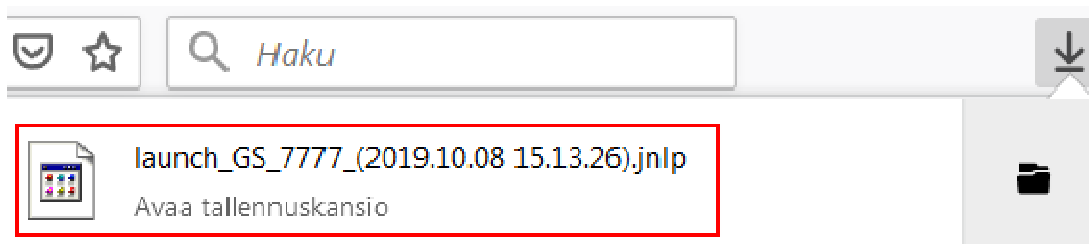


(jatkuu seuraavalla sivulla)

Tallennettu tiedosto löytyy tämän jälkeen selaimen "Lataukset" kansioista:



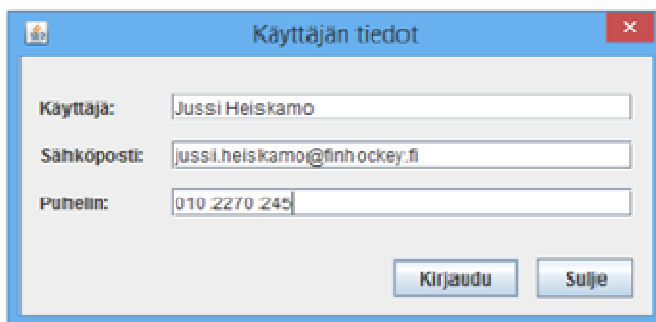
Klikkaa nuolta ja käynnistä java tiedosto tuplaklikkaamalla sitä hiirellä:



(Vaihtoehtoisesti löydät tiedoston myös selaimen "Lataukset" kansioista, esim. Firefox selaimessa tämä kansio löytyy kohdasta Työkalut > Lataukset.)

Tiedoston käynnistämisen jälkeen java lataa vielä hetken. Mahdolliset muut turvallisuusvaroitukset tms. voi ohittaa.

H) Ennen tilastoinnin aloittamista kirjurin tulee antaa vielä nimensä ja yhteystietonsa.

A screenshot of a "Käyttäjän tiedot" (User Information) dialog box. The dialog box has a title bar with a close button. It contains three input fields: "Käyttäjä:" with the value "Jussi Heiskamo", "Sähköposti:" with the value "jussi.heiskamo@finhockey.fi", and "Puhelin:" with the value "010.2270.245". At the bottom, there are two buttons: "Kirjaudu" and "Sulje".

Näillä yhteystiedoilla tulospalvelun päivystys tavoittelee kirjuria tarvittaessa. Kirjurin tulee olla tavoitettavissa 30 min ennen ottelua ja 30 min sen päätyttyä. Väärien tietojen antamisesta voidaan määrätä vastuujoukkueen laiminlyöntisakko!

l) Tulospalvelun perusnäkyä onnistuneen kirjautumisen jälkeen on alla olevan kaltainen (pienet graafiset muutokset mahdollisia aika ajoin)

Kello (nouseva)				Tilanne				Toiminnot				Lisätiedot											
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> + 00:00 + </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> - 00:00 - </div> <div style="text-align: right;">Käynnistä</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Suunta Kaikki OK. Jono tyhjä. KELLO </div>				Testi 1 0 - 0 Testi 2 Ottelu ei ole alkanut				<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Aloita ottelu ALOITUS </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Aloita erä ja LOPETUS </div>				<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Aikalisa K Lopetus aika Asetukset </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Aikalisa V INFOBOKSIT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Yleisömäärä Seurantasivu <input type="checkbox"/> ET-Raportti </div>											
Maalit (Testi 1)								Rangaistukset (Testi 1)								Maalivahtijaksot (Testi 1)							
#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-	Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppui	<input type="radio"/> #1 AALTO VILI	<input type="radio"/> #90 AHOLA PETRI	<input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia	MV	AL-aika	LO-aika	Torj	
KOTIJOUKKUEEN MAALIT								KOTIJOUKKUEEN RANGAISTUKSET								KOTIJOUKKUEEN MV-JAKSOT							
Lisää								Lisää								Lisää							
Maalit (Testi 2)								Rangaistukset (Testi 2)								Maalivahtijaksot (Testi 2)							
#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-	Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppui	<input type="radio"/> #35 SUKU1012 ETU1012	<input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia		MV	AL-aika	LO-aika	Torj	
VIERASJOUKKUEEN MAALIT								VIERASJOUKKUEEN RANGAISTUKSET								VIERASJOUKKUEEN MV-JAKSOT							

TILASTOINTI VOI NYT ALKAA..! kts. seuraava sivu.

Jos tilastointi-ohjelma kaatuu kesken kaiken, tai kirjautuminen TiTuun ei onnistu, **älä milloinkaan jätä tilastointia kesken**, vaan yritä ratkaista ongelma tulospalvelusivun ohjeiden mukaan. Tarkista koneen Java ja verkkoyhteys! Tarvittaessa käynnistä koneen langaton verkkokortti uudelleen (poista käytöstä > ota käyttöön).

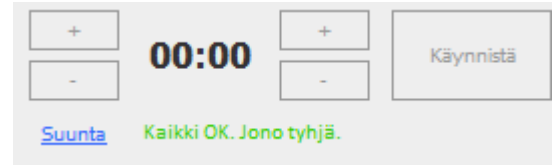
Kirjaa ottelutapahtumat paperille mahdollisen verkkohäiriön ajan! Kun yhteys palautuu, kirjaa tapahtumat jälkikäteen.

Mikäli tilastointi keskeytyy muusta syystä, esim. kone sammuu, voit aina kirjautua tilastointiin uudelleen ja jatkaa siitä mihin jäit.

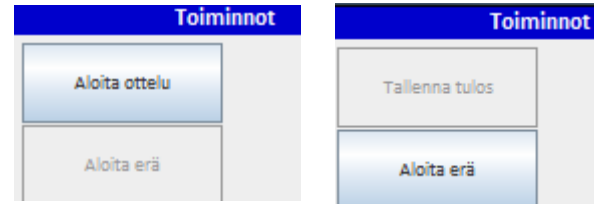
Jos tilastoinnin estävä vika ei omista yrityksistäsi huolimatta poistu, raportoi asiasta tulospalvelun vki-päivystykseen (la-su klo 9-17 numerossa 044-7374168) tai arkisin omalle sarjavastaavalle. Liitä mukaan apupaperi / ottelupöytäkirjan kopio.

OTTELUTIETOJEN SYÖTTÖ

TiTu toimii myös internet-yhteyden katketessa. Ylälaudassa näkyy tilastoinnin jonoteksti **vihreällä**, kun yhteys on toiminnassa. Mikäli jonoteksti on **punaisella** ja tapahtumia kertyy jonoon useita kymmeniä vaikka internet-yhteys olisi kunnossa, ongelma korjaantuu tekemällä verkkokorttiin automaattinen vian korjaus. Lisätietoa tulospalvelun ohjesivulta.



1. Aloita ottelu painamalla "Aloita ottelu" nappia. Tämän jälkeen paina "Aloita erä" nappia. Aloitusnappeja painetaan vasta kun ottelu oikeastikin on alkamaisillaan, ei esim. puolta tuntia ennen. Tämä siksi, että otteluseuranta käynnistyy esim. liigan sivuilla (ja myöhemmin teksti-tv:ssä) kun nappeja painetaan.



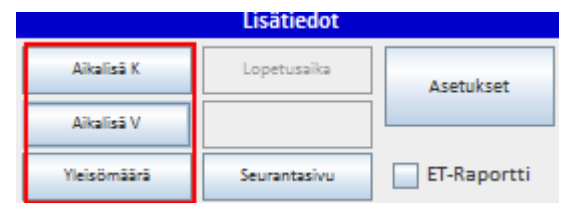
2. Valitse molemmille joukkueille maalivaahdit klikkaamalla mv-boksissa olevista vaihtoehdoista oikeat maalivaahdit kentälle. Ei siis tarvitse erikseen painaa "Lisää" nappia, vaan klikkaa suoraan nimen edessä olevaa palloa. Huom! Mv on valittava kentälle, muuten kello ei aktivoidu! #0 -merkintä tarkoittaa ilman maalivahtia pelaamista ja sitä ei saa käyttää missään muussa tarkoituksessa!



Jos mv vaihtuu pelin kuluessa, valitse oikeaan aikaan oikea maalivahti. Nyt pelin käydessä "lennossa" vaihdettu tyhjä maali tallentuu yhdellä klikkauksella "Ei maalivahtia" -kohdasta, jolloin otteluseurantaan saadaan reaaliajassa "mv-tyhjä" merkintä.

Laukausten määrittelystä (torjunta, ohilaukaus, peitot) ja ilman maalivahtia pelaamisen tilastointitavasta on julkaistu erillinen lisäohjeistus, ladattavissa tulospalvelun ohjesivulta.

3. Aikalisät voi kirjata klikkaamalla oikeaan aikaan kyseistä joukkuetta. Korjaa pelaika avautuvasta ikkunasta, jos meni väärin.



Yleisömäärä toimii samalla tavalla.

4. Käytä pelikelloa normaalisti. Ajan väri on musta kun ottelu on tauolla, vihreä kun kello on käynnissä ja punainen kun kello on pysäytettynä. Käynnistä ja pysäytä napit eivät aktivoidu mikäli muita päällekkäisiä toimintoja on kesken, esim. maalin kirjaaminen.



Voit lisätä sekunteja ja minutteja plus- ja miinusnapeilla myös kellon käydessä. Et voi kuitenkaan ylittää aikaa näillä napeilla, vaan pelikello on aina käytettävä erän loppuun!

"Suunta" linkistä voit valita joko nousevan tai laskevan pelikellon. Nouseva kello soveltuu paremmin salibandyyn.



5. Maalien ja rangaistusten kentät aukeavat nyt sekä itse ruutua klikkaamalla että "Lisää"-napeista. Editoida voi klikkaamalla kyseistä tietoriviä. Maalien ja rangaistusten aikoja muuttaessa TiTu tunnistaa nyt minuuttien ja sekuntien väliin välimerkiksi pilkun, pisteen, kaksoispisteen ja puolipilkun. Oikeaoppisesti maali lisätään kuitenkin käyttämällä pelikello oikeaan aikaan ja valitsemalla tekijät pudotusvalikoista.

Maalien ja rangaistusten lisäämisestä on kerrottu lisää alapuolella.

6. Maalit syötetään LeSportista totutulla tavalla. Plus-miinukset voi myös syöttää, lisää *välilyönti* eri pelaajien numeroiden väliin. Numerojärjestyksellä ei ole merkitystä. Maalivahtien numerot tai IM/TM merkinnät ilmestyvät omiin bokseihinsa automaattisesti, jos mv-jaksot on kirjattu oikein.

Huomaathan myös, että salibandyssä EI ole toista syöttäjää.

Tärkeitä huomioita maaleihin liittyen:

A) Tarkista aina maalin kirjaamisen yhteydessä, että "Tyypit" pudotusvalikoiden merkinnät ovat oikein eli ne vastaavat pelitapahtumia. Merkintöjä voi olla useita samassa maalissa. Alla merkintöjen selitteet:

- 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
- RLo (nolla) = Epäonnistunut rangaistuslaukaus (merkitään kuten normaali maali)
- SR = Siirretyn rangaistuksen aikana tehty maali
- TM = Tyhjään vastustajan maaliin tehty maali
- TV = Tasavajaalla (joukkueiden jäähyt eivät pääty) tehty maali
- TV2 = Kahden pelaajan tasavajaalla tehty maali
- VT = Videotarkistuksen jälkeen hyväksytty maali (käytössä Superfinaalissa)
- VTo (nolla) = Videotarkistuksen jälkeen hylätty maali (käytössä Superfinaalissa)
- YV = Yhden pelaajan ylivoimalla tehty maali
- YV2 = Kahden pelaajan ylivoimalla tehty maali
- OM = Vastustajan tekemä oma maali (tähän ei merkitä tekijöitä lainkaan)

B) Ohjelma osaa ehdottaa rangaistusten päättämistä automaattisesti. Asiasta lisää jäljempänä rangaistusten kohdalla. Muista kuitenkin aina tarkistaa rangaistusten loppuajat ennen tilastoinnin päättämistä.

C) Jos editoit järjestelmän ehdottamia aikoja, ole erityisen tarkkana!

D) Jos teet virheellisen RLO-merkinnän onnistuneen rangaistuslaukauksen (RL) sijaan, RLO-merkintää ei voi muuttaa. Poista se ja tallenna uudelleen RL-merkinnällä.

E) Jos maalivahti vaihtuu RL:n ajaksi, huomaa, että ohjelma ei hyväksy kaikkia tapahtumia samalle ajalle. Toimi alla olevan esimerkin mukaan (*esimerkkikuva mv-jaksoista*).

MV	AL-aika	LO-aika	Torj
8	40:00	43:28	8
7	43:28	43:29	0
8	43:29	60:00	0

Tässä esimerkissä maalissa on alun perin #8. Ajassa 43:28 suoritetaan RL. Maalille vaihdetaan rankkaria torjumaan uusi mv #7. Vaihto kirjataan TiTuun siten, että #8 pois samassa ajassa kuin RL (43:28). #7 myös sisään samassa ajassa kuin RL. #7 ulos sekunti RL:n jälkeen eli ajassa 43:29. Samassa ajassa #8 takaisin sisään. Mikäli vaihto-mv torjuu, hänelle merkitään tietysti yksi torjunta kyseiseen sekunnin jaksoon.

7. Rangaistukset syötetään klikkaamalla koti tai vierasjoukkueen "Rangaistukset" boksien alta löytyvää "Lisää"-nappia.

Isot pelirangaistukset (5+20 min) eli PR₁, PR₂, PR₃ ja PRO* tilastoidaan siten, että ensin kirjataan 5 min rangaistus ja sen jälkeen pelaajalle pelirangaistus 20 min. Tämä tapahtuu valitsemalla minuuttivalikosta joko PR₁, PR₂ tai PR₃ (tai PRO*). Jäähyrivejä lisätään siis 2 kpl. Molempien jäähyjen syiksi valitaan erotuomarin ilmoittama syy, esim. väkivaltaisuus.

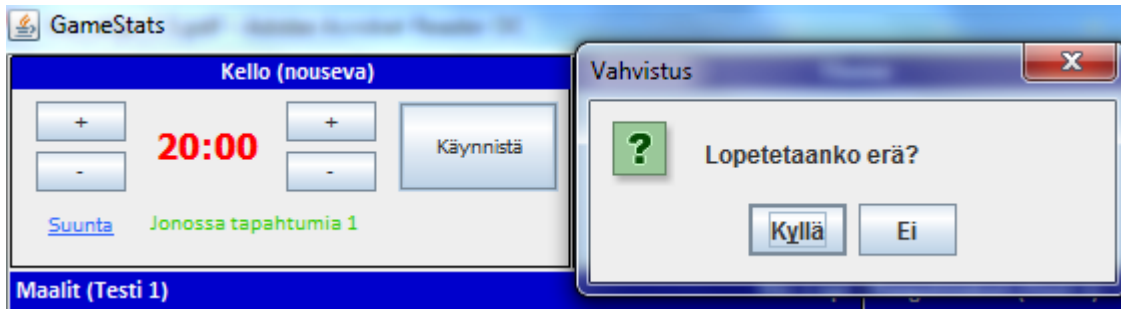
**PRO (nolla) on uusi rangaistusluokka VAIN pääsarjoissa: Liitto vahvistaa jälkeinpäin onko rangaistus PR₁, PR₂ vai PR₃. PRO kerryttää pelaajalle 20 min rangaistusminuutteja. Joukkuerangaistus 5 min merkitään erikseen toiselle riville.*

Tarkista aina rangaistusten alkamis- ja päättymisajat, etenkin yhdistelmäjähyissä (esim. 2+10 min). Ongelmatilanteissa voit aina kysyä ottelun erotuomareilta, miten rangaistus merkitään.

ET-tilasto (kuka rangaistuksen on antanut) ei ole toistaiseksi käytössä salibandyssä!

Mikäli rangaistuksen aikana tehdään **YV-maali**, ohjelma kysyy maalin kirjaamisen jälkeen erillisessä ikkunassa, päätetäänkö rangaistus vai ei. Mikäli **sääntöjen mukaan** rangaistus päättyy maalista, valitse listalta päätettävä rangaistus (jos rangaistuksia on useita) ja klikkaa "Päätä & sulje" nappia. Tällöin ohjelma kirjaa rangaistuksen päättymisajaksi maalintekoajan.

8. Erä päätetään käyttämällä kello oikeaan päättymisaikaan (yleensä 20:00). Ainakin toistaiseksi kello todellakin pitää käyttää loppusekuntien ajan. Tämän jälkeen ohjelma tiedustelee: "Lopetetaanko erä?" Jos vastaat "Ei", voit vielä helposti palata erän loppuhetkien tilastointiin, esim. käyttämään pelikelloa.

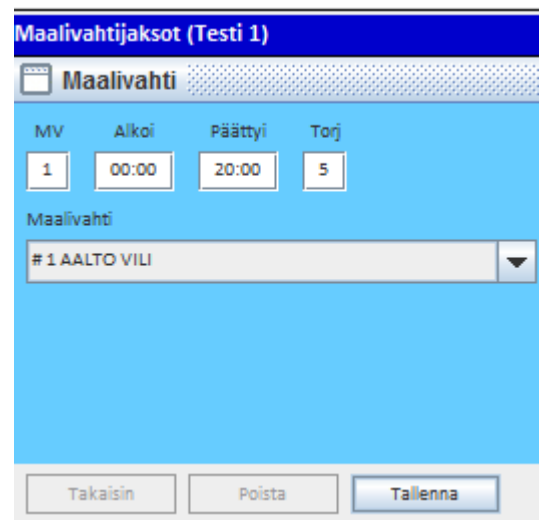


9. Kirjaa seuraavaksi maalivahdin torjunnat. Tarkista huolellisesti kaikki merkinnät ja ajat, etenkin silloin jos on mv on vaihdettu/ollut poissa! **Jos mv on ollut poissa ja palautettu kentälle, ja taas otettu pois, jne, kirjataan erän torjunnat ylimpään mv:n boksiin.**

Huomaa maalivahdeista vielä se, että "#0 Ei maalivahtia" tarkoittaa ilman mv:tä pelaamista. Tätä ei saa käyttää mihinkään muuhun tarkoitukseen. Nolla-numerolle ei myöskään kirjata torjuntia koska ne eivät tilastoidu!

Muista aina tallentaa merkinnät!

Tarkista myös ennen uuden erän aloittamista maalivahdit ja sen jälkeen paina "Aloita erä" -nappia. MV-jakso tallentuu tällöin automaattisesti.



Laukausten määrittelystä (torjunta, ohilaukaus, peitot) ja ilman maalivahtia pelaamisen tilastointitavasta on julkaistu erillinen lisäohjeistus, ladattavissa tulospalvelun ohjesivulta.

Toista seuraavien erien tilastointi kuten ensimmäisessä erässä. Seuraavat uudet toimenpiteet tulevat vastaan varsinaisen peliajan jälkeen. Näistä on kerrottu lisää seuraavilla sivuilla.

KUN OTTELU PÄÄTTYY...

10 A. Jos ottelu ratkeaa normaalilla peliajalla: Noudata kohdan **14** tarkempia ohjeita.

10 B. Jos ottelu on varsinaisen peliajan jälkeen tasan: Lopeta erä ja tallenna torjunnat. Aloita (mahdollinen) jatko aika painamalla "Aloita JA" nappia. Ohjelma voi myös tiedustella erillisessä ikkunassa, pelataanko jatko aikaa. Vastaa tällöin "Kyllä". Jatkoajan alkaessa tarkista maalivahdit ja aloita jatko aika.

Tilanne			Toiminnot
Testi 1	1 - 1	Testi 2	Tallenna tulos
ERÄ: 3			Aloita JA

11. Jos tulee **jatko aikamaali**, lopeta erä, tallenna torjunnat ja katso kohdasta **14** jatko-ohjeet.

Mikäli ottelussa ei ole rangaistuslaukauskilpailua, siirry suoraan tämän ohjeen kohtaan nro 14 eli tilastoinnin lopetukseen. RL-kilpailua ei ole normaaleissa runkosarjaotteluissa, mutta pudotuspeleissä (tms.) sellainen saattaa hyvinkin olla edessä.

12. JOS ottelussa on **rangaistuslaukauskilpailu (RL-kilpailu)** eli ottelu on päättynyt jatkoajankin jälkeen tasan ja voittaja pitää selvittää niin RL-kilpailu tulee tilastoida alusta loppuun alla kerrotulla tavalla. *HUOM! RL-kilpailu ei tarkoita ottelun keskellä sattuvaa yksittäistä rangaistuslaukausta, vaan varsinaisen peliajan jälkeen tapahtuvaa, voittajan selvittämiseen tarvittavaa rangaistuslaukauskilpailua! VL-termi tulee jääkiekon puolelta sanasta voittolaukaus, mutta salibandyssä puhutaan RL-kilpailusta.*

RL-kilpailu aloitetaan painamalla ruudulla olevaa "Aloita VL-kisa" -painiketta. Napin painamisen jälkeen avautuu seuraavanlainen ikkuna:

Laukaiseva joukkue:
 FOPS Jaa-Ahmat

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti)
 Maali

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	VLK Tulos	Maali	Voittava

Oletuksena ohjelma tarjoaa vierasjoukkuetta aloittamaan RL-kisaa. Järjestystä voit vaihtaa klikkaamalla toisen joukkueen nimeä. Erotuomarit kertovat, kumpi kisan lopulta aloittaa.

Kun oikea aloittava joukkue on valittu, valitse pudotusvalikosta oikea laukoja ja torjumaan asettava maalivahti.

Jos rangaistuslaukaus onnistuu ja tuomari hyväksyy maalin, rastita "Maali" ja paina tämän jälkeen viereistä "Lisää" -painiketta.

Laukaiseva joukkue:
 FoPS Jää-Ahmat

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti) Maali

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	VLK Tulos	Maali	Voittava

Laukaisuvuoro vaihtuu -> voit tallentaa seuraavan laukauksen. Etene RL-kilpailun loppuun edellä mainitulla tavalla, laukaus kerrallaan. Jos teet virheen, pääset editoimaan klikkaamalla haluamaasi tietoriviä.

Laukaiseva joukkue:
 FoPS Jää-Ahmat

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti) Maali

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	VLK Tulos	Maali	Voittava
1	Jää-Ahmat	14	35	0 - 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	FoPS	44	72	0 - 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Jää-Ahmat	64	55	0 - 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	FoPS	97	72	0 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tallennettuasi kaikki laukaukset, pitää valita voittava maali, eli se RL-kilpailun yritys joka ratkaisi voiton. Jokaisen tietorivin kohdalla on "Voittava" -rastiruudut. Laita rasti oikean yrityksen kohdalle ja paina alapuolelta isoa "Tallenna voittava maali" -nappia.

Huomioitavia asioita RL-kilpailua tilastoitaessa:

- Vain yksi maali voi olla voittava maali!
- Voittavaksi maaliksi valittu tietorivi muuttuu **punaiseksi**. Älä hätkähä tästä.
- TiTu ei huomioi RL-kisaa tehopörsseissä lainkaan.
- Voittava maali -merkintä siirtyy TiTussa kyseisen joukkueen maalisarakkeeseen. Tätä maalia EI voi maalisarakkeessa editoida, vaan se pitää tehdä VL-kisan puolella, jonne pääsee takaisin "Korjaa VL-kisa" -napilla.

Jos ei ole korjattavaa, paina "**Lopeta VL-kisa**". Tämän jälkeen paina "**Tallenna lopputulos**".

13. Kun ottelu on päättynyt kokonaan, tallennettuja tietoja pystyy vielä tässä vaiheessa muuttamaan TiTussa. HUOM! Mikäli ottelussa tilastoidaan plus/miinus, tulee ne kirjata tässä vaiheessa (ns. protestiajan kuluessa).

14. Ottelun päättyessä painetaan "Tallenna tulos". Ohjelma saattaa tällöin myös pyytää vahvistamaan lopputuloksen erikseen. Samoin tässä yhteydessä tiedustellaan vielä mahdollisesti puuttuvia ottelutietoja, esim. yleisömäärää.

Tarkista tässä vaiheessa KAIKKI ottelun tiedot, esim. aikalisät ja etenkin lopetusaika: Voit vielä muokata tätä erillisestä "Lopetusaika" -painikkeesta. Tämä tieto on oltava oikein, koska siitä lasketaan mahdollinen protestiaika. Ohjelma merkitsee lopetusajan automaattisesti viimeisen erän jälkeen, mutta tieto on silti syytä tarkistaa.

15. Mikäli ottelussa lisätään **palkintoja**, esim. Paras pelaaja tai Veikkaus-pörssi, klikkaa oikeasta yläkulmasta "Asetukset" ja avaa "Palkinnot" välilehti.

Tyyppi	Joukkue	Pelaaja	Tallenna
Ottelun parhaat pelaajat Käytössä kaikissa sarjoissa (tarvittaessa).			
	Nokian KrP	# 72 JOHANSSON HENRI	
	Oilers	# 50 PFITZNER CASPER	
Ottelun palkintopisteet (Veikkauspörssi) Käytössä vain pääsarjoissa!			
3 pistettä = kulta	Oilers	# 50 PFITZNER CASPER	
2 pistettä = hopea	Nokian KrP	# 72 JOHANSSON HENRI	
1 pistettä = pronssi	Oilers	# 88 MARKKOLA MARKUS	

Palkintojen tilastointi tapahtuu valitsemalla vasemmasta pudotusvalikosta joukkue ja oikeasta / viereisestä valikosta pelaaja.

Ottelun parhaat pelaajat -on käytössä tarvittaessa = mikäli ottelutapahtumassa tämä on käytössä. Valinnasta jää merkintä ottelupöytäkirjaan.

Palkintopisteet ovat käytössä vain pääsarjoissa eli Miesten ja Naisten Salibandyliiga sekä Miesten Divari. Muissa sarjoissa tätä palkintokategoriaa ei näytetä.
3 pistettä arvo vastaa parasta (kulta), 2 pistettä toiseksi parasta (hopea) ja 1 piste kolmanneksi parasta (pronssi).

Muista tallentaa palkinnot lopuksi (ohjelma ilmoittaa erikseen kun tiedot on tallennettu).

16. Klikkaa lopuksi "Viimeistele" nappia. Tällöin ohjelma tiedustelee **erotuomarin sähköistä kuittausta**.

Tilanne		Toiminnot
Testi 2	1 - 0	Testiseura Blue
Lopputulos		Viimeistele
		Lopeta

Toimi seuraavasti:

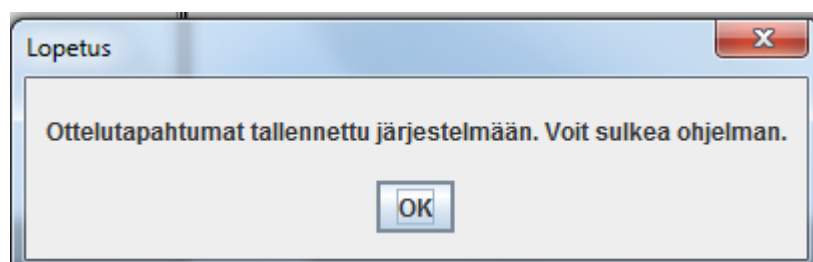
Avaa erotuomarille koneen ruudulle pdf-ottelupöytäkirja TAI printtaa se nähtäväksi. Toinen (siis vain toinen) erotuomareista syöttää ensimmäiselle riville oman tuomarikoodinsa.

Mikäli ottelussa on erotuomarin mielestä huomautettavaa (esim. vastalause tai PR3) niin erotuomari kirjaa tästä asianmukaiset merkinnät koodisarakkeen alapuolella olevaan huomautuskenttään.

Tähän kenttään EI kirjoitella esim. ottelussa palkittuja pelaajia tai edes otteluvälvojan nimeä. Ainoastaan mikäli erotuomarin mielestä ottelusta täytyy tehdä **tärkeä** huomautus. Erotuomari tallentaa kuittauksen lopuksi painamalla "Ok" nappia.

Kun nämä tiedot on käyty läpi, ohjelma laskee lopuksi ottelun tilastot ja ilmoittaa erikseen kun tilastointiohjelman voi sulkea.

Tilastoinnin voi päättää vasta kun ruudulla lukee, että ohjelman voi sulkea! Tilastoinnista vastaavan henkilön tulee olla tavoitettavissa vielä 30min ottelun jälkeen!



17. Mikäli ottelun lopettamisen / viimeistelyn jälkeen huomataan virheitä, niistä pitää ilmoittaa sarjavastaavalle kirjallisesti sähköpostiin. Sarjavastaavien yhteystiedot löytyvät tältä sivulta: <http://salibandy.fi/salibandy-info/yhteystiedot/henkilokunta/>
Tulospalvelun viikonloppupäivystys auttaa myös yleisissä ongelmatilanteissa la-su klo 9-17 numerossa **044-7374168**.

Apua ongelmatilanteissa!

Arkisin klo 9.30 - 16.30 Salibandyliiton asiakaspalvelu, p. 0400- 529 017. Sähköposti: asiakaspalvelu@salibandy.fi

Viikonloppuisin klo 9 - 17 tulospalvelun päivystys, p. 044- 737 4168. Tähän numeroon voi lähettää myös WhatsApp viestejä. Sähköposti: tulospalvelu@salibandy.fi

Näiden päivystysaikojen ulkopuolella yhteys omaan sarjavastaavaan!

TITU-OHJEEN PÄIVITYSHISTORIA

Versio 3.3.

- Tarkennettu ottelun tilastoinnin aloittamista (uudet selaimet saattavat vaatia tallentamaan java-tiedoston ennen sen käynnistämistä)
- Korostettu ottelun kokoonpanojen vastuuta ja että tilastointi voidaan aloittaa ilman joukkueiden toimihenkilöitä.

Versio 3.2.

- Kausipäivitys & tarkistus 2019-20
- Selitetty pääsarjojen uusi rangaistusluokka PRO (nolla).
- Vaihdettu tilastoinnin aloituksen grafiikkaa vastaamaan uutta ulkoasua.

Versio 3.1.

- Korostettu rangaistusten merkitsemis-kohdassa, että toimitsijan tulee aina tarkistaa etenkin alkamis- ja päättymisajat.
- Tarkennettu java testisivun ja RL-kisan aloittajan ohjeistuksia.

Versio 3.0.

- Ei isoja muutoksia, ainoastaan kauden 2018-19 pakollinen tsekkaus. Lisätty tulospalvelun vkl-päivystyksen numero 044-7374168.

Versio 2.9.

- Lisätty maininnat laukausmäärittelyn (torjunta, ohi, peitto) ja mv-jaksojen merkitsemisen lisäohjeesta. Se on ladattavissa tulospalvelun ohjesivulta.

Versio 2.8.

- Lisätty uusi java WebStart konsolin testausosoite. Huom! Testatkaa WebStartin toiminta aina ennen ensimmäistä tilastointikertaa!
- Lisätty linkki ohjeeseen tilanteessa jolloin WebStart ei avaudu oikeassa java-konsolissa.

Versio 2.7.

- Päivitetty ohje Salibandyliiton uuteen graafiseen ilmeeseen.
- Ohjeistus on käyty läpi uutta kautta silmällä pitäen ja tehty muutamia tarkennuksia.

Versio 2.6.

- Havainnekuvia uusittu ja lisätty.
- Ohjeistuksia käyty läpi ja tehty muutamia tarkennuksia.
- Käyty läpi maalin lisäyksessä ”tyypit” valikoiden sisältöä.

Versio 2.5.

- Muutettu valikoiden sijaintitieto: Palvelusivuston päivityksen jälkeen (22.2.2017) valikot vaihtoivat paikkaa vasemmasta reunasta yläreunaan.
- Lisätty huomio, että mac-koneet eivät välttämättä ilmoita tärkeistä java-päivityksistä, joita ilman tilastointi ei toimi.
- Korostettu yhteyden seuranta tilastoinnin aikana. Mikäli ylläladassa oleva tilastointitapahtumien jono-tieto muuttuu punaiseksi ja tapahtumia kertyy jonoon useita kymmeniä, vaikka internet-yhteys olisikin ehtinyt palautumaan kuntoon, tulee verkkokorttiin tehdä automaattinen viankorjaus joka ”herättää” TiTun toimimaan ja jonon purkaminen alkaa automaattisesti. Tästä on julkaistu lisäohje: http://salibandy.fi/download_file/1321/921/

Vanhemmat versiopäivitykset arkistoitu.