

# 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](http://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:  
<https://tulospalvelu.leijonat.fi/statistics/games/testsite/launch.php> (TiTun oman javakonsolin testaus)  
Jos tilastointi-ikkuna aukeaa testiosoitteessa ongelmitta, aukeaa se myös oikeassa pelissäkin. Lisää vinkejä seuraavalla sivulla! **HUOM: Testisivun osoite vaihtunut 08/2021.**
- 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 user 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". Under the "Ottelu" tab, there is a button labeled "Valitse uusi ottelu". At the bottom, there are two buttons: "OPK" and "Tilastointi".

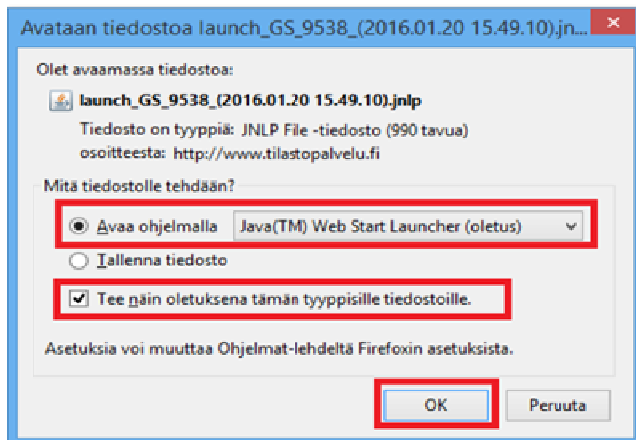
*Tilastoinnin aloittaminen EI vaadi joukkueilta otteluun lisättyjä toimihenkilöitä. TiTu antaa kuitenkin puuttuvista toimihenkilöistä muistutuksen. Joukkueet itse vastaavat aina mm. peli- ja kilpailusääntöjen mukaisesti omista ottelun kokoonpanoistaan!*

**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!**

Osoitteessa <https://salibandy.fi/fi/info/materiaalipankki/tulospalvelun-ohjeet/> on konsolin testiohjelma ja useita ohjeita omatoimiseen ongelmanratkaisuun.

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".



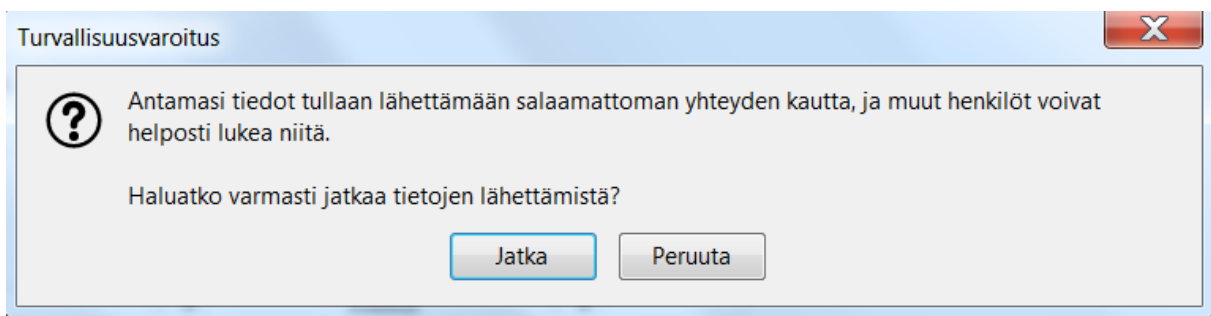
Tekemällä oheiset valinnat selain ei enää kysy seuraavalla kerralla samaa.

- Tarkasta, että tarjoaa "Avaa" tuolla ohjelmalla.

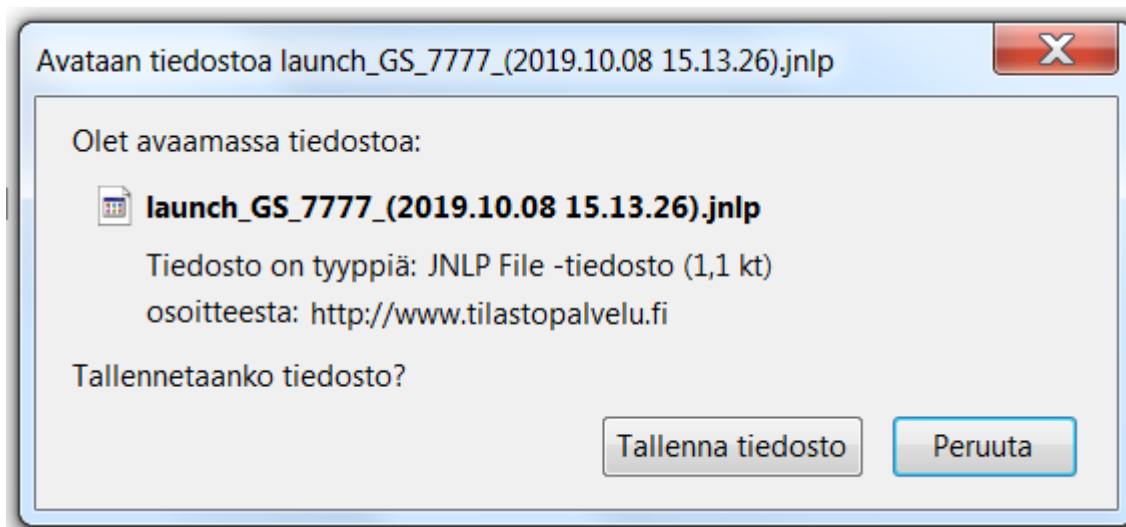
- Rastita "Tee näin oletuksena tämän tyyppisille tiedostoille."

- Klikkaa "OK"

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

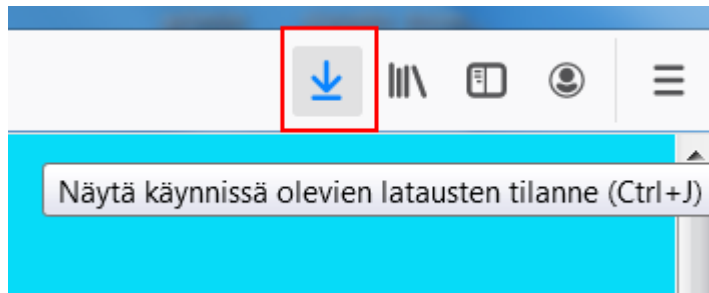


**HUOMIO!** Uudet selainversiot voivat myös pakottaa tallentamaan javan käynnistystiedoston ennen sen suorittamista. Mikäli näin käy, klikkaa "Tallenna tiedosto". *Edge-selaimelle on julkaistu erillinen suojausvaroitusten ohje, löydät sen tulospalvelun ohjesivulta.*

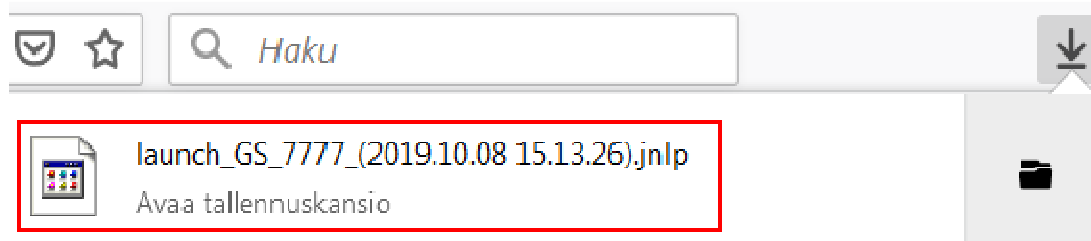


(jatkuu seuraavalla sivulla)

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. *Edge-selaimelle on julkaistu erillinen suojausvaroitusten ohje, löydät sen tulospalvelun ohjesivulta.*

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

*Näillä yhteystiedoilla tulospalvelun päivystys tavoittelee kirjuria tarvittaessa. Kirjurin tulee olla lähtökohtaisesti tavoitettavissa 30 min ennen ottelua ja 30 min sen päätyttyä, tai kyseisen sarjan sarjamääräyksien mukaan. Väärin henkilötietojen antamisesta voidaan määrätä vastuujoukkueen laiminlyöntisakko!*

I) 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;"> <span>+</span> <b>00:00</b> <span>+</span></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>-</span> <span>-</span></div> <div style="text-align: right;">Käynnistä</div>				Testi 1 <b>0 - 0</b> Testi 2 Ottelu ei ole alkanut				<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Aloita ottelu</span> <b>ALOITUS</b></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Aloita erä</span> <b>ja LOPETUS</b></div>				<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Aikalisa K</span> <span>Lopetus aika</span> <span>Asetukset</span></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Aikalisa V</span> <b>INFOBOKSIT</b></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>Yleisömäärä</span> <span>Seurantasivu</span> <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			
<b>KOTIJOUKKUEEN MAALIT</b>								<b>KOTIJOUKKUEEN RANGAISTUKSET</b>								<b>KOTIJOUKKUEEN MV-JAKSOT</b>			
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 <b>VIERASJOUKKUEEN MV-JAKSOT</b> <input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia			
<b>VIERASJOUKKUEEN MAALIT</b>								<b>VIERASJOUKKUEEN RANGAISTUKSET</b>								<b>VIERASJOUKKUEEN MV-JAKSOT</b>			
Lisää								Lisää								Lisää			

**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).

Katso lisäohjeita omatoimiseen ongelmanratkaisuun:  
<https://salibandy.fi/fi/info/materiaalipankki/tulospalvelun-ohjeet/>

Kirjoita ottelutapahtumat paperille mahdollisen verkkohäiriön ajan! Kun yhteys palautuu, kirjaa tapahtumat TiTuun 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 vkl-päivystykseen (la-su klo 9-17 numerossa 0400-529017 / tulospalvelu@salibandy.fi) tai arkisin omalle sarjavastaavalle. Liitä mukaan apupaperi / ottelupöytäkirjan kopio.

## OTTELUTIETOJEN SYÖTTÖ

TiTu toimii myös internet-yhteyden katketessa. Ylälaidassa 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.



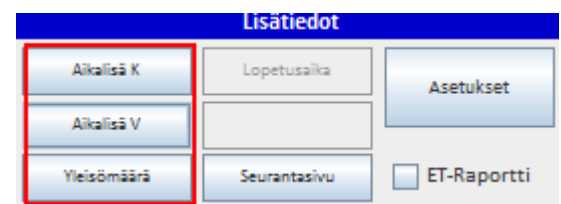
**2. Valitse molemmille joukkueille maalivaahdit** klikkaamalla mv-boksissa olevista vaihtoehdoista oikeat maalivaahdit kentälle. Ei siis tarvitse erikseen painaa "Lisää" nappia, vaan klikkaa suoraan nimen edessä olevaa palloa. Huom! Mv on valittava kentälle, muuten kello ei aktivoidu! #0 –merkintä tarkoittaa 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 pysäytetty. 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 ”Tyytit” 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)
VT0 (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 jälkepäin onko rangaistus PR1, PR2 vai PR3. PRO kerryttää pelaajalle 20 min rangaistusminuutteja. Joukkuerangaistus 5 min merkitään erikseen toiselle riville.

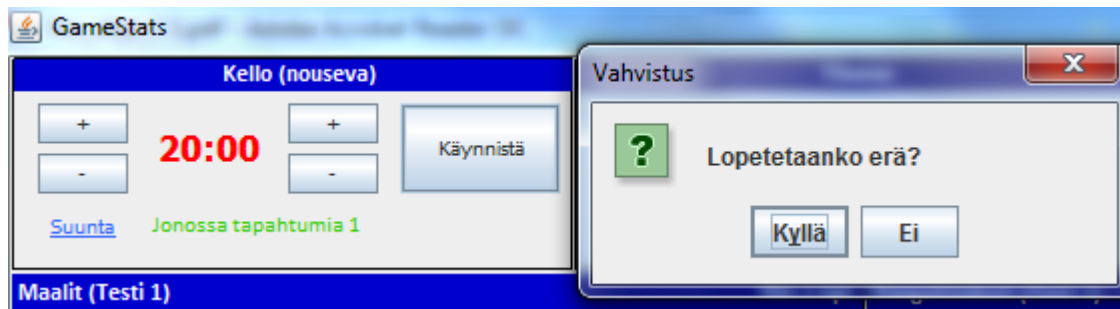
**Tarkista aina rangaistusten alkamis- ja päättymisajat, etenkin yhdistelmäjäähdyissä (esim. 2+10 min). Ongelmatilanteissa voit aina kysyä ottelun erotuomareilta, miten rangaistus merkitään.**

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.



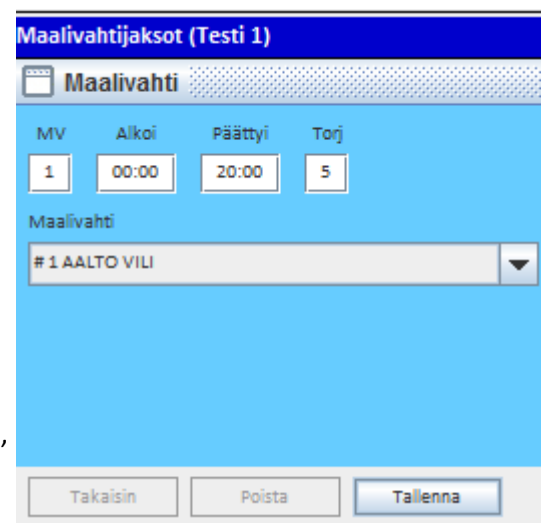
**8. Erä päätetään** käyttämällä kello oikeaan päättymisaikaan (yleensä 20:00). Ainakin toistaiseksi kello todellakin pitää käyttää loppusekuntien ajan. Tämän jälkeen ohjelma tiedustelee: "Lopetetaanko erä?" Jos vastaat "Ei", voit vielä helposti palata erän loppuhetkien tilastointiin, esim. käyttämään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

Jos pelattavassa sarjassa on käytössä sähköinen laukaisukartta, torjunnat päivittyvät automaattisesti kirjurin näkymään. Erän päättyessä torjunnat tallentuvat automaattisesti. Kirjuri voi kuitenkin muokata torjuntia yms. mv-rivejä jälkepäin.



### **Muista aina tallentaa tekemäsi merkinnät!**

Tarkista myös ennen uuden erän aloittamista onko joukkue vaihtanut pelaavaa maalivahtia. Sen jälkeen paina "Aloita erä" -nappia. Uusi 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) jatkoerä painamalla "Aloita JA" nappia. Ohjelma voi myös tiedustella erillisessä ikkunassa, pelataanko jatkoerää. Vastaa tällöin "Kyllä". Jatkoajan alkaessa tarkista maalivahdit ja aloita jatkoerä.

Tilanne			Toiminnot	
Testi 1	<b>1 - 1</b>	Testi 2	Tallenna tulos	
	<b>ERÄ: 3</b>		Aloita JA	

**11.** Jos tulee jatkoaikamaali, 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	35	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.

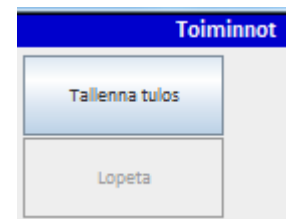
**Huomioitavia asioita RL-kilpailua tilastoitaessa:**

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

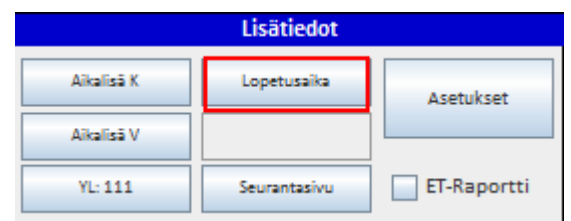
Jos ei ole korjattavaa, paina ”**Lopeta VL-kisa**”. Tämän jälkeen paina ”**Tallenna lopputulos**”.

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

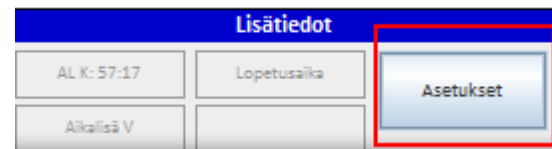
**14.** Ottelun päättyessä painetaan ”Tallenna tulos”. Ohjelma saattaa tällöin myös pyytää vahvistamaan lopputuloksen erikseen. Samoin tässä yhteydessä tiedustellaan vielä mahdollisesti puuttuvia ottelutietoja, esim. yleisömäärää.



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
<b>Ottelun parhaat pelaajat Käytössä kaikissa sarjoissa (tarvittaessa).</b>		
	Nokian KrP	# 72 JOHANSSON HENRI
	Oilers	# 50 PFITZNER CASPER
<b>Ottelun palkintopisteet (Veikkauspörssi) Käytössä vain pääsarjoissa!</b>		
3 pistettä = <b>kulta</b>	Oilers	# 50 PFITZNER CASPER
2 pistettä = <b>hopea</b>	Nokian KrP	# 72 JOHANSSON HENRI
1 pistettä = <b>pronssi</b>	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).

## EROTUOMARIN KUITTAUS

**Vain ottelun erotuomari saa painaa ”Viimeistele” nappia.** Napin painamisen jälkeen ottelun lopputulos lukkiutuu ja sitä voidaan muokata vain liiton toimesta -> vaaditaan erotuomariraportti.

**16. Erotuomari** tarkistaa ottelun tilastoinnin ja painaa lopuksi ”Viimeistele” nappia. Tällöin ohjelma tiedustele erotuomarin sähköistä kuittausta.

### Toimi seuraavasti:

Avaa erotuomarille tilastointinäkömää koneen ruudulle. Toinen (siis vain toinen) erotuomareista tarkastaa tilastoinnin. Mikäli kaikki on kunnossa, erotuomari painaa itse ”Viimeistele” nappia. Tuomarikuittaus avautuu.

Erotuomari syöttää ensimmäiselle riville oman henkilökohtaisen erotuomarikoodinsa.

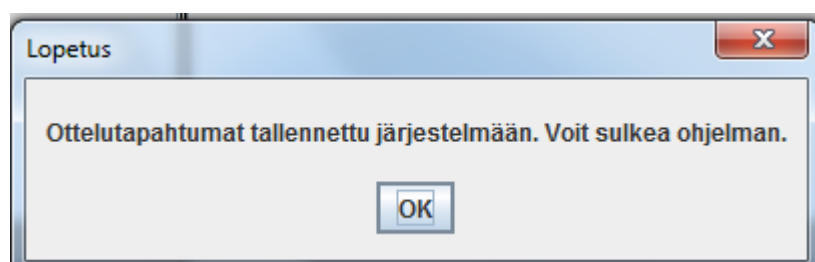
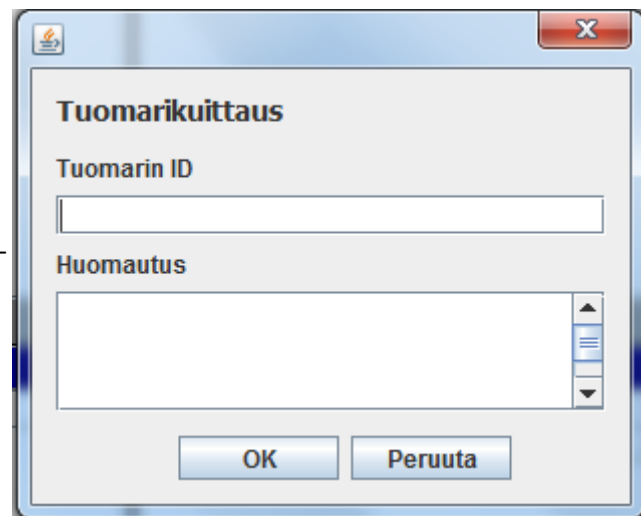
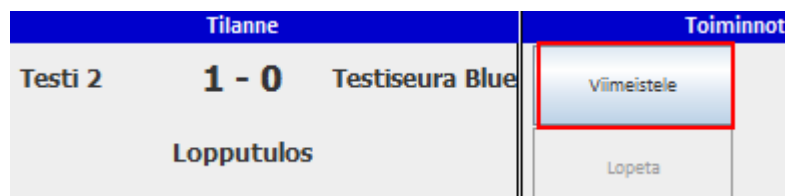
**Mikäli** ottelussa on erotuomarin mielestä huomautettavaa (esim. vastalause tai PR3:sta erotuomariraportti tulossa) niin erotuomari kirjaa tästä asianmukaiset merkinnät koodisarakkeen alapuolella olevaan huomautuskenttään. Huomautus-sarake ei silti korvaa sääntöjen mukaista (mahdollista) erotuomariraporttia!

Huomautuskenttään EI myöskään kirjoitella esim. ottelussa palkittuja pelaajia, otteluvalvojan nimeä tai edes tietoa jos ottelu on päättynyt 12 maalin eroon (kaikki nämä tiedot saadaan automaattisesti tilastoinnista).

Toisin sanoen, erotuomarin huomautuskenttää käytetään ainoastaan silloin, kun **erotuomarin** mielestä ottelusta täytyy tehdä **tärkeä** huomautus. Erotuomari tallentaa kuittauksen painamalla ”OK” nappia. ”Peruuta” napista voidaan palata muokkaamaan ottelun tilastointia. Huom: Maalien lisääminen ei enää tässä vaiheessa ole mahdollista.

Kun erotuomarin kuittaus on suoritettu, ohjelma laskee ottelun tilastot ja ilmoittaa erikseen kun tilastointiohjelman voi sulkea.

**Tilastoinnista vastaavan henkilön tulee olla tavoitettavissa vielä 30min ottelun jälkeen!**



**17. Mikäli ottelun lopettamisen / viimeistelyn jälkeen huomataan virheitä:**

a) Kirjuri ilmoittaa niistä sarjavastaavalle kirjallisesti sähköpostiin. Sarjavastaavien yhteystiedot löytyvät tältä sivulta: <https://salibandy.fi/fi/info/yhteystiedot/henkilosto/>  
Tulospalvelun viikonloppupäivystys auttaa myös yleisissä ongelmatilanteissa la-su klo 9-17 numerossa **0400-529017** tai sähköpostilla **tulospalvelu@salibandy.fi**

b) Ottelun erotuomarit tekevät tarvittaessa sääntöjenmukaisen erotuomariraportin.

## APUA ONGELMATILANTEISSA!

**Arkisin** klo 9.30 - 16.30 Salibandyliiton asiakaspalvelu, p. **0400- 529 017**. Sähköposti: [asiakaspalvelu@salibandy.fi](mailto:asiakaspalvelu@salibandy.fi) Numeroon ei voi lähettää viestejä.

**Viikonloppuisin** klo 9 - 17 tulospalvelun päivystys, p. **0400- 529 017**. Numeroon ei voi lähettää viestejä. Päivystäjä on paikalla aina kun liiton turnausotteluita pelataan. Poikkeusajat on ilmoitettu palvelusivuston tiedotteissa. Sähköposti: [tulospalvelu@salibandy.fi](mailto:tulospalvelu@salibandy.fi)

**Näiden päivystysaikojen ulkopuolella yhteys omaan sarjavastaavaan!**

## OHJEEN PÄIVITYSHISTORIA

**Versio 3.6.**

- Vaihdettu uusi tilastoinnin testauslinkki (ensimmäiselle sivulle).
- Käyty ohjeistus läpi kauteen 2021-22 ja vaihdettu mm. tulospalvelun vkl-päivystyksen uudeksi numeroksi 0400-529017.

**Versio 3.5.**

- Korjattu tilastoinnin lopettamiseen ja viimeistelyyn liittyviä yksityiskohtia.
- Korjattu tieto tulospalvelun vkl-päivystyksestä.

**Versio 3.4.**

- Pieniä uuteen kauteen liittyviä päivityksiä.
- Lisätty ohjeistus mv-torjuntajen tallentamisesta sarjoissa, joissa käytössä laukaisukartta.

**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 PR0 (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 tsekkkaus. Lisätty tulospalvelun vkl-päivystyksen numero 044-7374168.

**Vanhemmat versiopäivitykset arkistoitu.**