

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 kertakoodilla. Tämä selitetty alla 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 ptkäisee, 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 jäähyautomaatiikan 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 HAVAITUJA PUUTTEITA / MUITA TIETÄMISEN ARVOISIA HUOMIOITA:

- Maalivahdit pitää tallentaa ottelun kokoonpanoon kp + mv sarakkeisiin (paitsi jos kokoonpanot kentällisittäin).
- Jälkeenpäin lisätty syöttäjä ei vielä toimi. Asian voi kiertää siten, että poistaa maalin ja kirjaa sen uudelleen. Tämä pyritään korjaamaan niin pian kuin mahdollista siten, että kaikkia maalimerkintöjä voidaan editoida.
- Ottelun päättäminen menee toisin kuin aluksi ohjeistettu, eli ensin ottelu päätetään (kirjuri tekee tämän yhdessä erotuomarin kanssa) ja sitten edetään ruudulla erotuomarin kuittaukseen.
- Ottelun tapahtumat eivät päivity tulospalvelussa ilman reload-napin painamista. Tätä selvitellään.
- Ottelun pelikello juoksee tulospalvelu-näkymissä yli erän maksimiajan. Tätäkin selvitellään.
- Maalivahtien torjuntajärjestyksen kirjaamisessa erien jälkeen sekaannuksia, tässä viimeisin tieto: Jokaisen erän jälkeen merkitään **erän** torjunnat (ja päästetyt maalit), ei siis torjuntajärjestyksen kokonaistilannetta. Järjestelmä tarjoaa harhaanjohtavasti aina edellisen erän torjuntajärjestyksen, jotka voi siis poistaa ja kirjata uudet erätorjuntatiedot. Edellä oleva ohjeistus ei koske niitä sarjoja joissa laukaisukartta on käytössä, sillä mv-tiedot tulevat kartasta.

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

👤 Kirjaudu

Tapa 1: Joukkueen yhteyshenkilö 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 otteluohjelmasisivun 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 the Salibandy Palvelusivusto interface. At the top, there is a navigation bar with the Salibandy logo and the text "Palvelusivusto". Below this, there are several buttons for navigation: "Tulosta", "Muokkaa kokoonpanoa", "Ottelun Tilastointi", and "Tuomarin kuittaus". At the bottom, there are more buttons: "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 -sarakeessa 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	Sami Sähly
5	Pekka Pallo
6	Jouni Juoksija
7	Kalle Kapteeni
8	Esa Etukeno
9	Keijo Koukkaaja
10	Ville Viiltimies

Ottelun alku viivästyy

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 päivitystä voi yrittää tavoittaa häntä ottelun aikana tai sen jälkeen.

TILASTOINNIN YLEISNÄKYMÄ:

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

AC Tappiokierre

Maalivahti: 31 Mokke Marko

Vaihda mv MV tilasto

Maali

RL epäonnistui

2 min

2+2 min

2+10 min

Pelirangaistus

Tekninen pelirangaistus

Kotijoukkueen Rangaistukset

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

Aikalisä 1 2 Alt 00:00 0 Aikalisä

Ottelutapahtumat | Pelajat

00:00	Jaksovaihtui		
	2. erä		
15:00	Jaksoloppui		
14:30	Salin Bandy	Ohi (RL)	12 Järvinen Tuomas
00:08	AC Tappiokierre	Ohi (RL)	55 Laiska Late
00:05	AC Tappiokierre	Syöttäjä (1-0)	55 Laiska Late
00:05	AC Tappiokierre	1-0 Maali (YV SR)	33 Hyöky Hemmo
00:00	Jaksoalkoi		
00:00	Ottelualkoi		
00:00	Aloitilave		
	1. erä		

Salin Bandy

Maalivahti: 1 Virtanen Ville

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** ottelutapahtumien kirjauslogi (muokkaus). **Ylimpänä keskellä** tulos, erä, pelikello. **Oikeassa yläkulmassa** 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

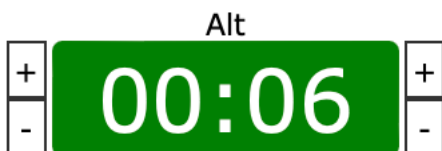
Vaihda mv MV tilasto

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 vihreästä "Maali" painikkeesta. Kirjaaminen on muuttunut ensimmäisestä versiosta siten, että nyt kaikki maaliin liittyvä kirjataan samassa näkymässä. Valitse avautuvasta listasta ensin mahdollinen erikoistilanekoodi, esim. jos maali tehtiin ylivoimalla, valitse YV. Koodien yläriviltä voidaan valita vain yksi koodi, alariviltä useampi. *Koodit selitetty ohjeen lopussa. Huomioi, että vielä tässä vaiheessa ei ole jäähyautomaatiikkaa 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.*

pehe2 | 3-0 maalintekijä

AV AV2 YV YV2 TV TV2

IM SR RL TM VT

Valitse ENSIN maalin lisämerkinnät ja vasta sitten maalintekijä.

3 Aalto Saara	4 Aho Riku	5 Kallio Kalle	6 Leppänen Elsa
7 Nurmi Miro	8 Rantala Heidi	9 Rantanen Teemu	11 Savolainen Oskari
13 Toivonen Pihla	Cirak Testi	Lehtonen Juuso	OM Oma maali

Peruuta

4) Valitse seuraavaksi, erotuomarin ilmoituksen mukaan, **maalintekijä**. Jos erotuomari ilmoittaa, että maali oli oma maali, valitse tällöin punainen OM.

5) Tämän jälkeen näkymä siirtyy **syöttäjän** valintaan. Jos maalissa ei ollut syöttäjää, tämän voi ohittaa peruuta napista.

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

+/- tilasto 2-0

SB-Pro +						Salin Bandy -								
3	5	7	8	9	10	12	1	2	3	4	5	6	7	8
13	14	15	16	17	22	9	10	11	12	13	14			
23	25	26	31	32	33	15	16	17	18	19	20			
42	44	47	61	70	77									
81	93	94	98											

Tallenna tilasto
Peruuta

7) Maalimerkintöjä pääsee **muokkaamaan** "Ottelutapahtumat" otsikon alta löytyvästä tapahtumalogista. Klikkaa haluttu rivi auki, jolloin muokkausnäkyvä aukeaa.

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.

Jäähyn syyt tulevat valittavaksi kun olet painanut jäähyminuuttinappia. Huomaa, että syyt ovat aakkosjärjestyksessä eikä kaikki syyt mahdu samaan ikkunaan (ikkunassa ei välttämättä 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 rangaistusp

Kun jäähyn syy on valittu, voidaan valita rangaistu pelaaja (tai toimihenkilö).

Vierasjoukkueen rangaistu pelaaja

Joukkuerangaistus	Toimihenkilö
1 Virtanen Ville	11 Heikkinen Juh
2 Mäkelä Mikko	12 Järvinen Tuomas
3 Laine Aleks	13 Lehtinen Sami
4 Nieminen Eetu	14 Mäkinen Elias

10) **Huomioitavaa pelirangaistuksissa:** Pelirangaistus tai tekninen pelirangaistus -napin painallus pikakirjaa tarvittavan määrän jäähyminuutteja, eli 2+2+20 min. Riittää siis **ynsi napin painallus** per pelirangaistus.

11) Rangaistuksen muokkaus tapahtuu samalla lailla kuin maalinkin, eli klikkaa muokattava tapahtumarivi auki tapahtumalogista. Jäähyautomaatiikkaa ei ole vielä, eli kirjuri lisää ja editoi jäähyn kirjattavat tapahtumat itse. Tämä koskee myös jäähyn päättymisaikaa, mikäli sen kirjaaminen on mahdollista (*tätä versiota kirjoitettaessa ei ole täyttä varmuutta voidaanko jäähyn lisätä päättymisaika*).

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

13) Epäonnistunut rangaistuslaukaus (ottelun varsinaisella pelaajalla tai jatkoajalla) kirjataan totutusta poiketen siten, että maali painikkeen alapuolelta klikataan "RL epäonnistui" ja avautuvasta pelaajalistasta RL:n suorittanut pelaaja.

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			
MV	Torjunnat	Päästetty	Peliaika
Virtanen Ville	6	1	
Järvinen Tuomas	0	0	

Tallenna tilasto Peruuta

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 "Vaihda erä" nappia:

Aloitettava erä

1. erä 2. erä 3. erä

1. jatkoerä Vm-Kilpailu

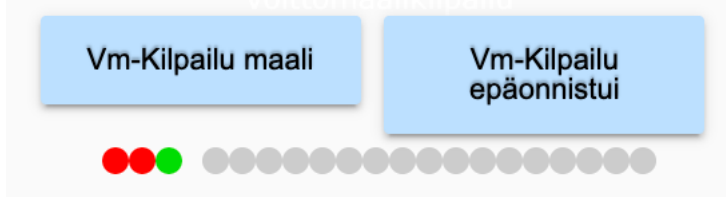
Peruuta

17) Käytä jälleen pelikelloa normaalisti ja kirjaa ottelun tapahtumat.

18) Mikäli joukkue käyttää aikalisän, kirjaa se painamalla ylälaidasta löytyvää "Aikalisä" nappia.

19) Mikäli ottelu menee jatkoajalle, valitse eräksi "1. jatkoerä" ja tilastoi tapahtumat kuten edellä. Muista, että ottelu päättyy jatkoajalla tehdystä hyväksytystä maalista.

20) Mikäli ottelussa on **RL-kilpailu** jatkoajan jälkeen, valitse eräksi "Vm-kilpailu". Laukausten kirjaamisnapit löytyvät rangaistusnappien alta. Laukauksesta kirjataan joko maali tai epäonnistui. Napin painamisen jälkeen valitaan laukoja jonka jälkeen laukaus tallentuu. Painikkeiden alapuolella näkyy seuranta vihreänä tai punaisena pallona. *Huom: Tapahtumalogiin laukaukset menevät toistaiseksi sekunnin peliaikaeroilla, mutta tästä ei tarvitse välittää. RL-kilpailun tilastointi päivittyy myöhemmin siten, että myös maalivahti pitää ilmoittaa.*



Huomioitavaa RL-kilpailun ns. voittomaalista: Tallenna rangaistuslaukauskilpailun voittava osuma kuten normaali pelitilannemaali. Valitse maalintekijäksi RL-kisan ratkaisuosuman tehnyt pelaaja.

KUN OTTELU PÄÄTTYY:

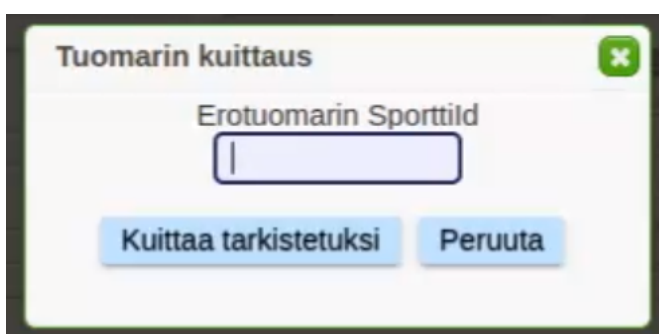
1) Tarkista ottelun tapahtumakirjaukset. Muokkaa tapahtumarivejä tarvittaessa. *Vinkki: Sen lisäksi, että tarkistat tapahtumakirjaukset, mene myös tulospalvelun seurantasivulle. Tutki siellä ottelun tapahtumat ja tilastot -sivut.*

2) Anna myös erotuomarin tarkistaa tapahtumakirjaukset ja hoitaa loput vaiheet.

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

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

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 kertakoodia, joudut kirjautumaan Palvelusivustolle uudella ottelukohtaisella koodilla.

ONGELMIA?

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.

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
RLO (nolla) = Epäonnistunut rangaistuslaukaus (merkitään erillisestä RL epäonnistui napista)
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 (uusi kirjaus pääsarjoihin)
YV = Yhden pelaajan ylivoimalla tehty maali
YV2 = Kahden pelaajan ylivoimalla tehty maali
OM = Vastustajan tekemä oma maali (tähän ei merkitä tekijöitä lainkaan, OM valitaan maalintekijänä)

OHJEEN VERSIOTIEDOT

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.

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 RL-kisan ratkaisuosuman merkitsemistä ja että otteluseurannan saa päättää vain jos oikea lopputulos on ruudulla. Korostettu myös ottelun jälkeen tapahtuvaa tilastojen tarkistamista.

Versio 1.3

Tarkennettu ohjetta kauttaaltaan. Uudistettu tilastointinäkyvä, 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.