

UUSI PALVELUSIVUSTO

-SÄHKÖINEN OTTELUPÖYTÄKIRJA-

Kirjautuminen ottelun tilastointiin osoitteessa: palvelusivusto.salibandy.fi

ALKUVALMISTELUT / HYVÄ TIETÄÄ:

Ottelupöytäkirjan tekoon pääsee uuden Palvelusivuston kautta, seurakäyttäjän ja joukkuekäyttäjän oikeuksilla. Kirjautumisen osoite on: palvelusivusto.salibandy.fi Vaihtoehtoisesti voidaan kirjautua myös ns. pöytäkirjakoodilla. Asiasta tarkemmin tämän ohjeen seuraavalla sivulla.

Laukaisukarttaan kirjaudutaan, ainakin toistaiseksi, erillisestä osoitteesta: palvelusivusto.salibandy.fi/shotmap ja siihen käytetään samaa pöytäkirjakoodia kuin ottelupöytäkirjaankin.

Ottelun pöytäkirjan tekeminen aktivoituu vasta pelipäivänä (*tilastointinapit tulevat näkyviin*). Joukkueet voivat ilmoittaa ottelun kokoonpanonsa tuttuun tapaan 2vrk ennen ottelua.

Ottelupöytäkirjan tekemiseen suositellaan läppäriä. Vaatimus on toimiva, vakaa nettiyhteys ja nettiselain. Mitään ylimääräisiä ohjelmia ei tarvitse asentaa, mutta **laitteen ja nettiselaimen päivitykset pitää olla tehtynä**. Pöytäkirjan tekoon käy myös tabletti ja hätätilassa muu mobiililaitte, mutta tällöin asioita ei ole helppo havaita ruudulta.

Mikäli käytettävä päätelaite tilttaa kesken pöytäkirjan tekemisen, 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 pöytäkirjan oikeassa ylänurkassa*). Toimita tällöin tapahtumatiedosto + paperinen apupöytäkirja sarjavastaavalle sähköpostilla.

Sähköisen ottelupöytäkirjan tekoa voi harjoitella joukkuetunnuksella. Löydät demo-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*).

Tulospalvelun päivistäjä on paikalla la-su klo 9-17 aina kun liiton sarjaotteluita pelataan.

Yhteystiedot: p. 0400-529 017 / tulospalvelu@salibandy.fi

Soittaessa käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta.

Sähköpostitse vain kiireettömät yhteydenotot.

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 (joukkuekäyttäjä) kirjautuu Palvelusivustolle ja avaa tilastoitavan ottelun: Joukkue > Ottelut > Ottelunumero.

Harjoittele live scoren käyttöä [testioittelulla](#)

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:

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
				1	8
-	22	Voitto Veikko	C	☐	☒
-	31	Mokke Marko		☒	☒
-	33	Hyöky Hemmo		☐	☒
-	38	Paraspakki Pekka		☐	☒
-	43	Huonopakki Heikki		☐	☒
-	55	Laiska Late		☐	☒
-	87	Tappiola Teppo		☐	☒
-	98	Vänkääjä Ville		☐	☒

*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 merkittyinä sekä mv että kp -rasteilla.***

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

Toimihenkilöt

Nimi	Rooli	Mukana
Karri Käskyttäjä	Valmentaja	☒
+		
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 Palo
6	Jouni Juoksija
7	Kalle Kapteeni
8	Esa Etukeno
9	Keijo Koukkaaja
10	Ville Vilttimies

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 päivystäjä voi yrittää tavoittaa häntä ottelun aikana tai sen jälkeen.

TILASTOINNIN YLEISNÄKYMÄ:

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

2541 TESTI 2.11. 00:01

Päätä otteluseuranta Tyhjennä testiottelu Tallenna tapahtumat tiedostoksi

KPK

Aikalisä

0

erä

1

Alt

00:00

0

Aikalisä

3 x 15 min (1 x 5 min) vm x 3

Salin Bandy

Maalivahti:

Vaihda mv

MV tilasto

Maali

RL epäonnistui

2 min

2+2 min

2+10 min

Pelirangaistus

Tekninen pelirangaistus

Kotijoukkueen Rangaistukset

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

Ottelutapahtumat | Pelaajat | MV-tilastot

Voit tehdä +/- merkinnät klikkaamalla maalia tapahtumalistasta

Maalivahti:

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), pelaajatiedot ja mv-tilastot (muokkaus). **Ylimpänä keskellä** tulos, erän vaihto, pelikello ja aikalisät. **Ylhäällä harmaalla pohjalla** pöytäkirjan viimeistelyyn tarkoitetut toimintonapit.

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

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.

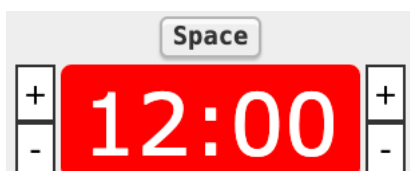
Maalivahti: 1 Virtanen Ville

Vaihda mv

MV tilasto

Varmista aina, että mv-nappien yläpuolella lukee oikean maalivahdin nimi per joukkue. Mikäli ottelun kokoonpanossa on vain yksi maalivahti, hän on valittuna kentälle automaattisesti.

2) Kun aloittavat maalivahdit on valittu, 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 SPACE (välilyönti) näppäimellä. Pääset muokkaamaan pelikellon aikaa numeroiden vieressä olevista +/- napeista.



Kello käyntiin painamalla punaisen alueen päällä tai SPACE (välilyönti) näppäimellä.



Kello pois päältä painamalla vihreän alueen päällä tai SPACE (välilyönti) näppäimellä.

3) Maali kirjataan isosta "Maali" painikkeesta. Kun viet hiiren napin päälle, se muuttuu vihreäksi.

Käytä pelikello oikeaan aikaan, vältä tapahtuma-aikojen muokkaamista käsin.

Jos muokkaat aikoja käsin, muista, että kaikki ajat ovat aina eräaikoja (eivät kokonaisaikoja).

Maali

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 Joona	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 "El 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. YV-maaleissa ei ole mahdollista merkitä plus/miinusia. **Muista tallentaa maali** (tallenna tilasto napista). Plus/miinusten kirjaamiseen voi palata myöhemmin avaamalla maalin tapahtumarivi.

7) Maalimerkintöjä pääsee **muokkaamaan** "Ottelutapahtumat" otsikon alta löytyvästä tapahtumalokista. Klikkaa haluttu rivi auki, jolloin muokkausnäkymä 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 Aleks
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 (vältä aikojen editointia, kuten kerrottu maalin kirjaamisen kohdalla) ja klikkaamalla joukkueen nimen alapuolelta löytyviä jäähyminuutti-nappeja. Valitse siis oikea minuuttimäärä ja avautuvasta ikkunasta rangaistuksen syy 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 Aleksi	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 Valtteri
10 Kinnunen Joona	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. Versiosta 1.7. alkaen PR:n voi kirjata myös toimihenkilölle. Erotuomari lisää toimihenkilön nimen huomautus-sarakkeeseen ottelua päätettäessä.

Pelirangaistus
2+2+20Tekninen
pelirangaistus
2+2+20

11) Rangaistuksen muokkaus tapahtuu samalla lailla kuin maalinkin, eli klikkaa muokattava tapahtumarivi auki tapahtumalogista. Jäähyautomaatiikkaa ei ole vielä, eli kirjuri lisää ja editoi jäähytapahtumat 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. Kirjaa erätauolla **maalivahtien torjunnat ja päästetyt maalit** painamalla maalivahdin nimen vieressä olevaa **"MV tilasto"** nappia. Voit muokata torjuntia ja päästettyjä maaleja eräkohtaisesti klikkaamalla (*MV-tilasto välilehdellä*) erän numeroa (*alla esimerkissä erät 1, 2, 3 + jatko aika*). Pääset palaamaan mv-tilastoihin missä vaiheessa tahansa klikkaamalla "MV-tilastot" välilehteä.

Ottelutapahtumat | Pelaajat | MV-tilastot

Voit tehdä +/- merkinnät klikkaamalla maalia tapahtumalistasta

Syötä tilastot eräkohtaisesti, ei summina									
KPK					Salin Bandy				
MV	1	2	3	JA	MV	1	2	3	JA
1 Hannonen Aleks	4/0	-	-	-	1 Virtanen Ville	-	-	-	-
20 Parviainen Matti	-	-	-	-	12 Järvinen Tuomas	5/0	-	-	-

Eränumeron klikkaaminen avaa valitun joukkueen mv-tilastojen syöttöikkunan:

×

MV tilasto erässä 1

Ole tarkkana ja kirjaa erän torjunnat ja päästetyt maalit oikealle maalivahdille!

ÄLÄ TÄYTÄ TÄTÄ, jos ottelussa pidetään laukaisukarttaa.

MV	Torjunnat	Päästetty
1 Virtanen Ville		
12 Järvinen Tuomas	5	0

Tallenna tilasto

Peruuta

Muista tallentaa erän mv-tilastot!

Huomaa, että lukemat ovat eräkohtaisia. Muista tehdä kirjaukset molemmille joukkueille per erä.

Mv-tilastojen kirjaamisen ja tallentamisen jälkeen pääset takaisin ottelutapahtumiin klikkaamalla yläpuolelta "Ottelutapahtumat" välilehteä.

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.**

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



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

17) 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. Ole siis tarkkana!



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

19) 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 suoritettava pelaaja, jonka jälkeen suoritus tallentuu tapahtumariville. Painikkeiden alapuolella näkyy seuranta vihreänä tai punaisena pallona. *Huom: Tapahtumariveille laukaukset menevät toistaiseksi sekunnin peliaikaeroilla, 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.* Anna myös erotuomarin tarkistaa kirjaukset ja hoitaa loput vaiheet. **Pöytäkirja huomauttaa tietyistä puutteista pöytäkirjan päättämisvaiheessa, kts. kohdat 3-4.**

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

Päätä otteluseuranta

3) Niissä otteluissa, joissa tilastoidaan myös yleisömäärä, pöytäkirja huomauttaa kirjuria asiasta erillisessä pop-up ikkunassa. Huom: Katsojamäärä ei voi olla nolla -> arvioi katsojamäärä tarvittaessa.



4) Otteluissa, joissa tilastoidaan myös maalien plus/miinukset, pöytäkirja huomauttaa kirjuria, mikäli kaikkia plus/miinusia ei ole kirjattu:

00:01	Apassit		Syöttäjä (1-0)	10 Keinänen Joose
00:01	Apassit	1-1	Maali +/-	5 Lintunen Arttu
00:00	Salin Bandy		Syöttäjä (1-1)	11 Heikkinen Juho
00:00	Salin Bandy	0-1	Maali +/-	3 Laine Aleks



Kirjaa +/- kaikkiin maaleihin

5) Kun mahdolliset puutteet on korjattu, ja erotuomari on klikannut "Päätä otteluseuranta" nappia, avautuu ns. koostesivu. Etene tämän sivun **alalaitaan** ja paina **"Tallenna"**.

6) Sivun alalaidassa on lisätietomerkinnät eli ns. **erotuomarin huomautus-sarake**. Tähän ottelun erotuomari tai otteluvalvoja merkitsee lisätietoja jos ottelussa on esim. annettu pelirangaistus tai on tapahtunut muuta odottamatonta.

Lisätietoja (Lisäksi erillinen raportti ☐)

*Vain ottelun erotuomari
(tai otteluvalvoja)
saa kirjoittaa tähän.*

7) 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.*

8) 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) Yleinen syy pöytäkirjan ongelmille on vanhentunut nettiselain tai muut hoitamattomat päätelaitteen ohjelmistopäivitykset, joten **muista aina ennen kirjurivuoroa tarkistaa, että käytössä on viimeisin versio nettiselaimesta ja että muutkin päätelaitteen pakolliset päivitykset on tehty.** (*Vanhan nettiselaimen käytön ongelmat saattavat ilmetä esim. jatkuvina yhteysvirheinä tai pelikellon hyppimisenä.*)

Toinen syy ongelmille on epävakaan internet-yhteyden käyttäminen. Varmista siis, että pelipaikalla on toimiva nettiyhteys ja että varayhteytenä voidaan käyttää esim. kännykän mobiilinetiä.

YHTEYSVIRHEEN KORJAAMINEN:

2) 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)

Voit myös kokeilla päivittää selaimen näkymän ("*refresh*"). Tämä saattaa palauttaa yhteyden, mutta vaarana on, että jo kirjatut tapahtumat menetetään, joten muista tallentaa tapahtumat tiedostoksi ennen sitä. Kts. alta lisää.

3) 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

4) **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.

5) 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. *Muina aikoina yhteydenotot omalle sarjavastaavalle.* Yhteystiedot: p. **0400-529 017** / tulospalvelu@salibandy.fi Soittaessa käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta. Sähköpostitse vain kiireettömät yhteydenotot.

LIITE OHJEeseen: MAALIEN LISÄMERKINNÄT

LISÄÄ OHJEITA OSOITTEESSA:
salibandy.fi/torneopal

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 = Tyhjään 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 1.7

Mv-tilastojen kirjaaminen on muuttunut, nyt mv-tilastoja pystyy muokkaamaan helpommin. Pöytäkirjan yleisnäkymä on hieman päivittynyt. Pelikellon käynnistäminen näppäimistöstä on muutettu toimivaksi SPACE (välilyönti) painikkeella. Pelirangaistus voidaan kirjata nyt myös toimihenkilölle. Ottelun kokoonpanoon merkityt maalivahtit on korostettu "Vaihda mv" nappia painettaessa. Maalivahti on automaattisesti ottelun alussa valittuna kentälle mikäli maalivahteja on ottelun kokoonpanossa vain yksi. Erä-valintanappia on selkeytetty "erä" lisätekstillä. Yleisömäärä ja plus/miinukset on pakotettu ottelun päättämismvaiheessa. PR/TPR painikkeisiin lisätty lisäteksti 2+2+20 min. Muutamia muita havainnekuvia päivitetty.

Versio 1.8

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 yhteysongelmiin.

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 editointi 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 torjuntamäärillä. Tarkennettu ottelun päättämisen työväite 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 tilastointinäkökulma, 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.