

UUSI PALVELUSIVUSTO

-SÄHKÖINEN OTTELUPÖYTÄKIRJA-

Kirjautuminen ottelun tilastointiin tapahtuu osoitteessa:

palvelusivusto.salibandy.fi

Alkuvalmistelut / Hyvä tietää:

Ottelupöytäkirjan tekoon pääsee Palvelusivuston kautta, seurakäyttäjän ja joukkuekäyttäjän oikeuksilla. Kirjautumisen osoite on: palvelusivusto.salibandy.fi

Vaihtoehtoisesti voidaan kirjautua myös ns. pöytäkirjakoodilla ja tämä on suositeltavin tapa mikäli turnauksessa on eri toimitsijoita. Asiasta tarkemmin tämän ohjeen seuraavalla sivulla.

F-liigan laukaisukarttaan kirjaudutaan Palvelusivuston etusivulta löytyvästä painikkeesta.

Ottelun pöytäkirjan tilastointinapit aktivoituvat vasta pelipäivänä. Joukkueet voivat ilmoittaa ottelun kokoonpanonsa 2 vrk ennen ottelua.

Ottelupöytäkirjan tekemiseen suositellaan läppäriä (Windows tai Macbook). Vaatimus on toimiva, vakaa nettiyhteys ja nettiselain, suosittelemme Chromea. 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. **Suosittelemme, että tilastointi tehdään selaimen "incognito" tilassa.**

Mikäli käytettävä päätelaite tilityttaa kesken pöytäkirjan tekemisen, tai nettiyhteys patkaisee, voit palata pöytäkirjaan uudelleen ja jatkaa siitä mihin jäit. **Pidä aina rinnalla paperista apupöytäkirjaa.**

Mikäli yhteys katkeaa lopullisesti, ottelun tilastointitiedot voidaan tallentaa tiedostoksi (toimintonappi pöytäkirjan oikeassa ylänurkassa). Toimita tällöin tapahtumatiedosto + paperinen apupöytäkirja sarjavastavalle sähköpostilla.

Sähköisen ottelupöytäkirjan tekoa voi harjoitella joukkuetunnuksella. Löydät demo-painikkeen joukkueen otteluohjelmisivulta. Ottelupöytäkirjan pitäminen on kokonaisuutena selvästi aiempaa helpompaa, mutta toistaiseksi jäähyautomatiikan puuttuminen vaatii kirjurilta enemmän työpanosta ja tarkkaavaisuutta esim. erikoistilanteiden osalta (esim. YV-maali pitää muistaa merkitä kirjurin toimesta).

Tulospalvelun päivystäjä on paikalla la-su klo 9-17 jos liiton sarjaotteluita pelataan.

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

Soittaessa käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta.

Sähköpostitse vain kiireettömät yhteydenotot. Tulospalvelun sähköpostia ei lueta arkisin.

Kirjautuminen:

Kaikki kirjautumiset yllä mainitussa osoitteessa palvelusivusto.salibandy.fi

Alla on kuvattu kaksi eri tapaa kirjautua sisään.

Palvelusivusto

SuomiSport kirjautuminen

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

Pöytäkirjaottelut

Pöytäkirjaottelut csv

Nro	Sarja	Lohko	Pv	Pvm	Klo	Kenttä	Koti	Vieras	Tulos	Pöytäkirjakoodi
5717	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	10:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	Koovee Mustat	Pirkat Blue PII	-	HLDEB
5718	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	11:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	TFT	SBS Lapua Sininen	-	KYVAJ
5719	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	12:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	Pirkat Blue PII	ROPO Red	-	EOZFT
5720	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	13:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	SBS Lapua Sininen	Classic Valkoinen	-	SIPUX
5721	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	14:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	ROPO Red	TFT	-	CWVOK
5722	PI4 VALKOINEN SS KEVÄT	SS PI4 Valkoinen B	Su	29.3.	15:00	Spiral-halli Tampere kenttä 3	Classic Valkoinen	Koovee Mustat	-	CWVOK

Otteluseuranta / pöytäkirja

Otteluseurannan / pöytäkirjan koodi:

 Kirjautu

Tapa 2: Toimitsija voi käyttää Palvelusivustolle kirjautumiseen vastuujoukkueelta saamaansa pöytäkirjakoodia eli ns. 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 logimerkinnyt.

Mikäli uuteen otteluun kirjautumisen yhteydessä tulee virheilmoitus, tämä johtuu yleensä nettiselaimen välimuistista. Ratkaisu on kirjautua selaimen incognito -tilassa.

Näkymä pöytäkirjakoodilla kirjautumisen jälkeen:

Salibandy Palvelusivusto

Tulosta

Muokkaa kokoonpanoa

Ottelun Tilastointi

Näytä otteluseurannan koodi

Kausikokoonpanot tekstinä

Muokkaa kotijoukkueen pelipaikkoja

Muokkaa vierasjoukkueen pelipaikkoja

Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

Kokoonpanojen tarkistus:

1) Kirjautumisen jälkeen avautuvat joukkueiden ottelun kokoonpanot. Jos eivät avaudu, niin paina yläaidan 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	Ottelu- kokoonpanossa?
				2	16
17.9.20	1	Hannonen Aleks	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20.9.20	2	Petälä Aku	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.9.20	5	Lestelä Iivari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.8.202	11	Pienimäki Jaakko	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21.9.20	12	Juntunen Iiro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.9.20	13	Männistö Mika	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.9.20	16	Valpas Jesse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.9.20	17	Ahokas Tuukka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15.9.20	18	Pirinen Miska	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.9.20	20	Parviainen Matti	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22.8.20	25	Lauttamus Turo	<input type="checkbox"/>	<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 ottelukokoonpanossa -rasteilla**. Esimerkkikuvassa ottelun kokoonpanoon ilmoitetut maalivahdit ovat siis #1 ja #20.

4) Joukkueen toimihenkilöt lisätään pelaajien alta. Tämä tapahtuu laittamalla heille rasti kohtaan "Mukana".

Toimihenkilöt

Nimi	Rooli	Mukana
Laukko Jani		<input type="checkbox"/>
Lepola Lasse Tommi	Päävalmentaja	<input checked="" type="checkbox"/>
Parviainen Matti		<input type="checkbox"/>
Vallin Mika		<input type="checkbox"/>

Lisää taustahenkilö

5) Toimihenkilön voi lisätä myös vapaana tekstinä jos häntä ei ole voitu kiinnittää sarjakokoonpanoon sportti-idillä. Klikkaa "Lisää taustahenkilö" ja kirjoita nimi muodossa Sukunimi Etunimi ja anna toimihenkilölle pudotusvalikosta rooli ja rastita hänet mukaan otteluun.


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

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

Ottelupöytäkirjan (otteluseurannan) avaaminen:

1) "Ottelun tilastointi" napin painamisen jälkeen näkymä on alla olevan kaltainen. Kirjuri antaa nimensä ja yhteystietonsa ja painaa tämän jälkeen "Aloita otteluseuranta" nappia.

1214 TESTI 13.2. 00:01



Team Ukkonen T14


Ottelun alku vilvästyy

Otteluseurannan pitäjä

Puhelinnumero ottelun aikana

Sähköpostiosoite

Aloita otteluseuranta



Salin Bandy

Nro	Nimi
6	Galrito Leinonen Rosa
15	Kylmä Helmi
18 mv	Hietikko Nera
30	Aalto Ella
31	Huovinen Helmi
33	Galrito Leinonen Amália
52 mv	Lainio Aava
58	Aalto Emma
63	Helle Aino
66	Neva-Keturi Hilma
68	Toivio Julia
70	Tolonen Aada
72	Palmoth Mette
75	Nieminen Ronja
78	Vanhanen Nenna

Kotijoukkueen Rangaistukset

Pel	Alku	Kesto	Syy

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

Nro	Nimi
1 mv	Virtanen Ville
2	Mäkelä Mikko
3	Laine Aleks
4	Nieminen Eetu
5	Saarin Antti
6	Korhonen Lauri
7	Koskinen Teemu
8	Lehtonen Niko
9	Hämäläinen Janne
10	Kinnunen Joonas
11	Heikkinen Juho
12 mv	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

Vierasjoukkueen Rangaistukset

Pel	Alku	Kesto	Syy

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

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

Tilastoinnin yleisnäkymä:

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

1222 TESTI 13.2. 00:01

Team Ukkonen T14 | Aikalisä 0 | erä 1 | Lopeta erä | 00:00 | Aikalisä 0 | Salin Bandy

Maalivahti: 18 Hietikko Nera | Katsojia 0 | Maalivahti: 1 Virtanen Ville

Voit tehdä +/- merkinnät klikkaamalla maalia tapahtumalistasta

Aika	Toukokuu	Tapahtuma	Maalivahti
00:00	Team Ukkonen T14	Mvvaihto (maalivahti sisään)	18 Hietikko Nera
00:00	Salin Bandy	Mvvaihto (maalivahti sisään)	1 Virtanen Ville
00:00	Salin Bandy	Mvvaihto	-
00:00	Team Ukkonen T14	Mvvaihto	-

1. erä

Vasemmalla kotijoukkue ja sen toimintonapit eli maalit, epäonnistunut RL ja jäähyt. **Oikealla** vierasjoukkue ja sen vastaavat toimintonapit. **Ylimpänä** keskellä tuloksen tilanne, erän vaihto, pelikello, aikalisät ja pelattavan sarjan perusasetukset kuten erien määrä ja erän kesto. **Keskellä** ottelutapahtumarivit (muokkaus), yleisömäärä, pelaajatiedot ja mv-tilastot (muokkaus). **Ylhäällä harmaalla pohjalla** pöytäkirjan viimeistelyyn tarkoitettujen toimintonapit. Joukkueen toimintonapit on kehystetty joukkueen pelipaidan perusväreillä ja samat värit näkyvät maalilaatikoissa. Tämä auttaa hahmottamaan joukkueet nopeammin. Voit vaihtaa värejä joukkueen nimen vieressä olevasta värinäpistä.

Kellon alapuolella on katsojamäärän ilmoitus ja sen alapuolella kaksi tai useampi **välilehtipainike**: Ottelutapahtumat, Pelaajat ja MV-tilastot (sarjakohtainen). Pääset liikkumaan välilehtien välillä klikkaamalla haluamaasi painiketta. Yleensä ottelussa liikutaan vain ottelutapahtumat ja mv-tilastot välilehtien välillä.

Kun ottelu alkaa:

1) **Tärkeää!** Pöytäkirjaa ei saa aktivoitua ellei **aloittavia maalivahteja** ole valittu. Pelikellon paikalla on huomautusteksti:

Valitse maalivahdit ennen aloitusta

Maalivahti:

Vaihda mv

Molempien joukkueiden kohdalla on keltainen "Vaihda mv" painike josta aloittavat maalivahdit valitaan. Painikkeesta avautuu joukkueen kokoonpano. Voit valita maaliin kenet tahansa, mutta muista, että joukkueella pitää olla ilmoitettuna kokoonpanoon varsinaisia maalivahteja vähintään yksi. Jos maaliin menevän pelaajan nimen perässä ei ole MV lyhennettä, ilmoita tästä välittömästi tuomarille!

Kun maalivahti on valittu, nimen alapuolelle aktivoituu maalivahdin vaihto ja tyhjä maali -painikkeet. Etenkin ottelun loppuhetkillä toinen joukkue saattaa ottaa maalivahdin pois yrittäessään tasoitusta.

Team Ukkonen T14 | mvvaihto

6 Galrito Leinonen Rosa	15 Kylmäla Helmi	18 mv Hietikko Nera	30 Aalto Ella
31 Huovinen Helmi	33 Galrito Leinonen Amália	52 mv Lainio Aava	58 Aalto Emma
63 Helle Aino	66 Neva-Keturi Hiima	68 Toivio Julia	70 Tolonen Aada
72 Palmroth Mette	75 Nieminen Ronja	78 Vanhanen Nenna	

MV-poisottoja voi siis tilastoida sinisestä "Tyhjä maali" painikkeesta. Tällöin maalivahdin nimi muuttuu **punaiseksi**. Kun maalivahti palaa takaisin maalille, paina painiketta "MV kentälle".

Maalivahti: 52 Lainio Aava

Vaihda mv

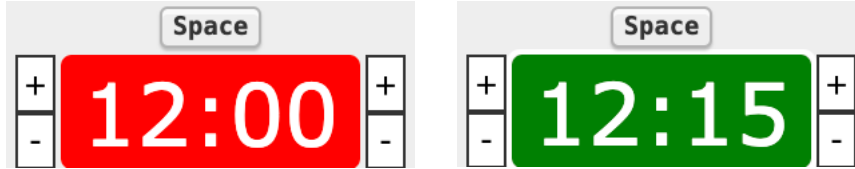
Tyhjä maali

Maalivahti: 52 Lainio Aava

Vaihda mv

MV kentälle

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 apuikkunassa. Valitse avautuvasta listasta ensin mahdollinen erikoistilanekoodi, esim. jos maali tehtiin ylivoimalla, valitse YV. Oletuksena tässä on 5V5 eli ei erikoistilannetta. Koodien yläriviltä voidaan valita vain yksi koodi, alariviltä useampi. Ylärivin voi tyhjentää klikkaamalla 5V5 ruutua. Alarivin voi tyhjentää yksitellen, klikkaamalla valintabokseja uudelleen.

Koodit selitetty ohjeen lopussa. Huomioi, että vielä tässä vaiheessa ei ole jäähyaustomatiikkaa 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.

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. Huomaa myös, että epäonnistunut RL merkitään eri tavalla, kts. 13.

5) Tämän jälkeen näkymä siirtyy **syöttäjän** valintaan. Jos maalissa ei ollut syöttäjää, valitse pelaajalistasta "EI syöttäjää". OM ja RL-maaleissa syöttäjäksi valitaan "EI syöttäjää".

1 mv Virtanen Ville	2 Mäkelä Mikko	3 Laine Aleks	4 Nieminen Eetu
5 Saarinen Antti	6 Korhonen Lauri	7 Koskinen Teemu	8 Lehtonen Niko
9 Hämäläinen Janne	10 Kinnunen Joona	11 Heikkinen Juh	12 mv 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
EI EI syöttäjää			

Salin Bandy | 0-1 maalintekijä

5v5 AV AV2 YV YV2 TV TV2

IM SR RL TM VT

IM = Ilman maalivahtia (maalin tekevä joukkueella on ylimääräinen kenttäpelaaja)
TM = Tyhjä maali (maali tehdään tyhjiin maaliin)

Valitse ENSIN maalin lisämerkinnät ja vasta sitten maalintekijä.

1 mv Virtanen Ville	2 Mäkelä Mikko	3 Laine Aleks	4 Nieminen Eetu
5 Saarinen Antti	6 Korhonen Lauri	7 Koskinen Teemu	8 Lehtonen Niko
9 Hämäläinen Janne	10 Kinnunen Joona	11 Heikkinen Juh	12 mv 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

Ottelutapahtumat välilehdellä maalikirjaus näkyy näin (rivit merkitään kyseisen joukkueen paitavärillä)

00:05	Salin Bandy		Syöttäjä (0-1)	3 Laine Aleks
00:05	Salin Bandy	0-1	Maali +/-zz	2 Mäkelä Mikko
00:00			Ottelualkoi	
			1. erä	

6) Viimeisenä kohtana maalikirjauksessa on **plus/miinukset**. Nämä ovat käytössä vain pääsarjoissa. YV- ja RL-maaleissa ei merkitä plus/miinuksia. Muista tallentaa plus/miinukset (tallenna tilasto napista). Plus/miinusten kirjaamiseen voi palata myöhemminkin, esim. erätuolla, avaamalla maalin tapahtumarivi.

+/- tilasto

0-1

Team Ukkonen T14 -

6	15	18	30	31
33	52	58	63	66
68	70	72	75	78

Salin Bandy +

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	
17	18	19	20		

Tallenna tilasto

Peruuta

7) Maalimerkintöjä pääsee muokkaamaan tai poistamaan "Ottelutapahtumat" välilehdellä. Klikkaa haluttu rivi auki, jolloin muokkainäkymä aukeaa. Myös "ei syöttäjää" riviä voidaan editoida mikäli erotuomari myöhemmin ilmoittaa maaliin syöttäjän. Huomaa kuitenkin, että syöttäjä rivi voidaan poistaa vain poistamalla alapuolelta koko maalarivi.

00:10	Team Ukkonen T14		Syöttäjä (1-1)	63 Helle Aino
00:10	Team Ukkonen T14	1-1	Maali (SR) +/-	30 Aalto Ella
00:05	Salin Bandy		Syöttäjä (0-1)	3 Laine Aleks
00:05	Salin Bandy	0-1	Maali +/-	2 Mäkelä Mikko
00:00			Ottelualkoi	
			1. erä	

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! Pelirangaistuksesta on kerrottu erikseen alempana.

2 min

2+2 min

2+10 min

Rangaistuksen kirjaamisen "putki" on seuraava: Minuuttimäärä -> Syy -> Rangaistu pelaaja tai toimihenkilö. (Pelirangaistuksessa ei toistaiseksi kirjata syytä, kts. 10)

Rangaistuksen syyt tulevat siis valittavaksi ensimmäisenä, heti kun olet painanut jäähyminuuttinappia. Syyt ovat aakkosjärjestyksessä eivätkä kaikki syyt mahdu samaan ikkunaan Jos ikkunassa ei ole vierityspalkkia, sitä voi silti vierittää alaspäin. Tutustu rangaistusten syihin etukäteen. Huomaa, että esim. kamppaus löytyy kohdasta "Taklaaminen, kaataminen tai kamppaaminen".

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

Keskeytä

Kun jähyn 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 huomautussarakkeeseen.

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 Joonas	20 Heinonen Jani

Peruuta

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

Pelirangaistus 2+2+20

Tekninen pelirangaistus 2+2+20

11) Rangaistuksen muokkaus tapahtuu samalla lailla kuin maalinkin, eli klikkaa muokattava tapahtumarivi auki. 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 erikoistilanekoodi. 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. Tämä kirjaus EI siis lisää maalia ko. joukkueelle.

RL epäonnistui

14) Kun **erä päättyy**, pelikello pysähtyy automaattisesti asetettuun eräaikaan. Kirjaa tämän jälkeen maalivahtien torjunnat ja päästetyt maalit per erä. Asia selitetty alla tarkemmin. Tämän jälkeen aloita erätauco painamalla "Lopeta erä" nappia. Tämä nolaa pelikellon seuraavaa erää varten. **Huomaa, ettei erää voi lopettaa ennen kuin maalivahtien torjunnat juuri päättyneessä erässä on kirjattu.**

erä

1

Lopeta erä

Kirjaa siis aina erän päättyttyä maalivahtien torjunnat ja päästetyt maalit painamalla "MV tilastot" 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

Team Ukkonen T14					Salin Bandy				
MV	1	2	3	JA	MV	1	2	3	JA
	1	0	0	0		0	0	0	0
18 Hietikko Nera	-	-	-	-	1 Virtanen Ville	-	-	-	-
52 Lainio Aava	-	-	-	-	12 Järvinen Tuomas	-	-	-	-
Werner Cecilia	-	-	-	-					

Eränumeron klikkaaminen avaa valitun joukkueen mv-tilastojen syöttöikkunan:

MV tilasto erässä 1

ÄLÄ TÄYTÄ TÄTÄ, jos ottelussa pidetään laukaisukarttaa.

MV	Torjunnat	Päästetty
		1
1 Virtanen Ville	8	1
12 Järvinen Tuomas		

Tallenna tilasto

Peruuta

Kirjaathan erän torjunnat ja päästetyt maalit oikealle maalivahdille, kiitos. Muista myös tallentaa tilastot.

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

Järjestelmä ehdottaa maalivahdeille päästettyjen maalien määrää, mutta ole tarkkana että kirjaat oikean lukeman. Mikäli järjestelmä ehdottaa + lukemaa, esim. 1+1, se tarkoittaa, että maalivahti päästi kaksi maalia, joista toinen tehtiin hänen tyhjään maaliin (TM). Tällöin oikea luku on 1 päästetty maali.

Mv-tilastojen kirjaamisen ja tallentamisen jälkeen pääset takaisin ottelutapahtumiin klikkaamalla yläpuolelta "Ottelutapahtumat" välilehteä. Jos käytössä on laukaisukartta, mv-tilastot tulevat automaattisesti sieltä. Seuraa kuitenkin tulospalvelunäkymästä, että tiedot päivittyvät ottelun tilastoihin. Kirjuri EI voi enää muokata mv-tilastoja mikäli laukaisukartta on käytössä. Muokkaaminen tapahtuu siis laukaisukartasta. Ottelun jälkeen havaitut virheet mv-tilastoissa tulee ilmoittaa sarjavastaavalle.

15) Nyt olet **erätauolla**. Lopeta erä painikkeesta pelikello nollaantui ja eränumeroksi vaihtui 2. Mikäli eränumero ei ole oikein, voit vaihtaa sen klikkaamalla eränumeroa ja vaihtamalla tiedon manuaalisesti.

16) Kun uusi erä käynnistyy, 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 ja tekstiksi muuttuu "Aikalisä käytetty". Ole siis tarkkana!

Aikalisä

18) Mikäli ottelu menee **jatkoajalle**, toimi kuten edellä erän vaihdossa ja aloita "Jatkoaika". Tilastoi tapahtumat normaalisti. 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 sekunnin välein (tästä ei tarvitse välittää).

RL-kilpailu maali

RL-kilpailu epäonnistui

00:03	Salin Bandy	RLK Maali	14 Mäkinen Elias
00:02	Team Ukkonen T14	RLK Maali	15 Kylmä Helmi

RL-kilpailu

Laukausten kirjaamisnappien alapuolella näkyy seuranta vihreänä tai punaisena pallona. Sarjan asetuksiin on merkitty oikea määrä laukoja, tässä esimerkkitapauksessa viisi. Niinpä nappien alapuolella näkyy ensin viisi palloa ja sen jälkeen lisäparien pallot.

RL-kilpailu maali

RL-kilpailu epäonnistui

!!! Huomioitavaa RL-kilpailun ns. voittomaalista !!!

Kun RL-kisan ratkaisu on syntynyt, kirjaa rangaistuslaukauskilpailun voittava osuma kuten normaali pelitilannemaali. Valitse siis ensin voittaneen joukkueen "Maali" nappi ja avautuvasta pelaajalistasta maalintekijäksi "? RL-kilpailu" (muuta maalintekijää ei voi enää edes valita).

Tämä siksi, että RL-kilpailussa tehtävät voittomaalit eivät ole henkilökohtaisia tehopisteitä millään sarjatasolla.

?
RL-kilpailu

Tässä vielä RL-kilpailun päättämistapa kaaviona:

Maali



Salin Bandy | 1-2 maalintekijä

?
RL-kilpailu

Peruuta

Tapahtumariville voittomaali kirjautuu näin (aikaan 01:00)

01:00	Salin Bandy	2-3	Maali	Voittomaali
00:11	Salin Bandy		RLK Maali	2 Mäkelä Mikko
00:10	Team Ukkonen T14		RLK Ohi	6 Galrito Leinonen Rosa
00:09	Salin Bandy		RLK Maali	19 Salonen Valtteri
00:08	Team Ukkonen T14		RLK Maali	30 Aalto Ella
00:07	Salin Bandy		RLK Maali	9 Hämäläinen Janne
00:06	Team Ukkonen T14		RLK Maali	72 Palmroth Mette
00:05	Salin Bandy		RLK Ohi	13 Lehtinen Sami
00:04	Team Ukkonen T14		RLK Ohi	75 Nieminen Ronja
00:03	Salin Bandy		RLK Maali	14 Mäkinen Elias
00:02	Team Ukkonen T14		RLK Maali	15 Kylmä Helmi

RL-kilpailu

Kun ottelu päättyy:

1) Päätä viimeinen erä eränumeron alta napista "Lopeta erä". Mikäli lopputulos on oikein, järjestelmä kysyy:

Päätösvihellys

Päätösvihellys

Ottelun tulos kirjataan, mutta voit vielä muokata ottelun tapahtumia. OK?

Kyllä

Peruuta

Jos kaikki on kunnossa, voit painaa "Kyllä". Toiminto on tehty etenkin pääsarjaotteluita varten, jolloin ottelun tila vaihtuu eri medioissa pelatuksi, mutta silti kirjurilla säilyy tapahtumien muokkausmahdollisuus.

Tällöin viimeiseksi tapahtumariviksi tulee:

59:59 **Otteluloppui**

Pelikaikana näkyy siis 59:59 mutta tästä ei tarvitse välittää. Kyseessä on järjestelmän tekninen ominaisuus.

Tarkista vielä kertaalleen 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 päättämävaiheessa, kts. kohdat 2-3.**

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

Katsojia

165

Tallenna

Peruuta

3) Otteluissa, joissa tilastoidaan myös maalien **plus/miinukset**, pöytäkirja huomauttaa kirjuria, mikäli kaikkia plus/miinuksia 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

4) Kun mahdolliset puutteet on korjattu, ja erotuomari on klikannut **"Päätä otteluseuranta"** nappia, järjestelmä varmistaa vielä kerran ottelun päättämisen:

Viesti osoitteesta palvelusivusto.salibandy.fi

Tämä päättää ottelun ja kirjaa lopputuloksen. Haluatko lopettaa ottelun?

Peru
OK

Päätä otteluseuranta

Klikkaa "OK" jonka jälkeen avautuu ns. koostesivu, jossa kirjaukset näkyvät ottelupöytäkirjamuodossa. Etene tämän sivun **alalaitaan** ja paina **"Tallenna"**.

5) Sivun alalaidassa on lisätietomerkinnot eli ns. erotuomarin **huomautus-sarake** ja **vastalause-sarakkeet**. Näihin ottelun erotuomari tai otteluvälvoija merkitsee lisätietoja jos ottelussa on esim. annettu pelirangaistus tai on tapahtunut muuta odottamatonta kuten esim. vastalause.

Kotijoukkueen ilmoitus vastalauseesta

Vierasjoukkueen ilmoitus vastalauseesta

Lisätietoja (Lisäksi erillinen raportti)

Tähän kenttään kirjoitetaan pöytäkirjaan liittyvistä puutteista ja/tai korjattavista asioista (lisätietoihin ei kirjoiteta erotuomariraporttia).

Esimerkiksi jos pelaaja puuttuu kokoonpanosta, kirjoita saitko tästä tiedon ennen kuin ottelu alkoi. Tai jos pelaaja pelaa väärällä numerolla.

Muista lisätä kumman joukkueen pelaajasta on kyse mukaan lukien pelaajan nimi ja numero.

Kerro mahdollisimman tarkasti kaikki tapahtuman korjaamiseen liittyvät tiedot.

**VAIN OTTELUN EROTUOMARIT
TAI OTTELUVALVOJA SAAVAT
TEHDÄ MERKINTÖJÄ NÄIHIN
SARAKKEISIIN !!!**

Tekstin lisääminen aiheuttaa
myös ilmoituksen
sarjavastaavalle!

6) Seuraavalla sivulla erotuomari painaa **"Tuomarin kuittaus"** -nappia.

Tulosta
Muokkaa kokoonpanoa

Ottelun Tilastointi
Tuomarin kuittaus

Näytä otteluseurannan koodi
Kausikokoonpanot tekstinä

Pöytäkirja on tilassa **pelattu**

Tuomarin kuittaus x

Erotuomarin Sportti-ID

00000000

Kuittaa tarkistetuksi

Peruuta

Erotuomarin kuittaus lukitsee kirjaukset ja tämän jälkeen muutoksia voi tehdä ainoastaan Salibandyliiton toimihenkilö.

Tulospalvelun päivitys korjaa ainoastaan kriittisiä virheitä, esim. väärä lopputulos, mutta ei milloinkaan tilastointiin liittyviä virheitä, esim. väärä syöttäjä. Nämä tulee ilmoittaa sarjavastaavalle.

7) 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.



Joissakin tapauksissa uuteen otteluun kirjautuminen saattaa aiheuttaa virheilmoituksen. Tämä johtuu nettiselaimen välimuistista. Helpoin ratkaisu on kirjautua uuteen otteluun selaimen ns. incognito -tilassa.

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.

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) Muista, että kaikki kirjatut ajat ovat eräaikoja, ei kokonaisaikoja. Kokonaisajan merkitseminen saattaa sekoittaa sekä pöytäkirjan että julkisen tulospalvelunäkymän.

6) 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. Yhteyshenkilöt: p. 0400-529 017 / tulospalvelu@salibandy.fi Soittaessa käytössä on jonotusjärjestelmä, odota vuoroasi sulkematta puhelinta. Sähköpostitse vain kiireettömät yhteydenotot.

LISÄÄ OHJEITA OSOITTEESSA:
salibandy.fi/torneopal

Liite: Maalien lisämerkinnät

AV = Yhden pelaajan alivoimalla tehty maali
AV2 = Kahden pelaajan alivoimalla tehty maali
IM = Ilman omaa maalivahtia tehty maali (mv vedetty pois)
RL = Rangaistuslaukauksesta tehty maali
SR = Siirretyn rangaistuksen aikana tehty maali
TM = 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 2.0

Vaihdettu useita havainnekuvia uusiin. Erän päättämisen yhteydessä on pakotettu mv-tilastot, tätä korostettu ohjeessa. Käyty ohje kauttaaltaan läpi ja tehty useita pieniä muutoksia. Vaihdettu ohjeen fontit Salibandyliiton uuden visuaaliseen ilmeeseen mukaisiksi.

Versio 1.9

Vaihdettu havainnekuvia uudempiin ja lisätty uusia havainnekuvia. Joihinkin toimintoihin on tullut hienosäätöä kuten RL-kisan voittomaalin kirjaaminen ja maalivahti pois kentältä / kentälle. Korostettu tietyt toimintoja kuten ottelutapahtumarivejä. Käyty ohjeistus kokonaan läpi ja tehty lukuisia päivityksiä.

Versio 1.8

Erän ja ottelun päättämiseen on tullut pieniä muutoksia (lopeta erä -nappi ja päätösvihellys). Päivitetty joitain havainnekuvia. Otteluissa joissa on käytössä laukaisukartta on päivitetty kirjurille tiedoksi, että mv-tilastojen editointi ei ole mahdollista vaan kaikki korjaukset tulee tehdä laukaisukarttaan. Myös maalikirjaukseen on tullut pieni muutos jolla halutaan painottaa erikoistilannemerkinän muistamista. Lähtökohta on 5V5 joka pitää siis muistaa vaihtaa mikäli maalissa on ollut erikoistilanne esim. YV.

Versio 1.7

Mv-tilastojen kirjaaminen on muuttunut, nyt mv-tilastoja pystyy muokkaamaan helpommin. Pöytäkirjan yleisnäkymä on hieman päivittynyt. Pelikellon käynnistäminen näppäimistöä on muutettu toimivaksi SPACE (välilyönti) painikkeella. Pelirangaistus voidaan kirjata nyt myös toimihenkilölle. Ottelun kokoonpanoon merkityt maalivahdit 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" lisätekillä. Yleisömäärä ja plus/miinukset on pakotettu ottelun päättämisvaiheessa. PR/TPR painikkeisiin lisätty lisäteksi 2+2+20 min. Muutamia muita havainnekuvia päivitetty.

Versio 1.6

Päivitetty ohjetta korjattujen toimintojen jälkeen, esim. OM tai RL maalien tallentamisessa ei kysytä syöttäjää ja ei syöttäjää tapahtumariviä voi nyt editoida. Useita termejä on muutettu esim. VL-kilpailu -> RL-kilpailu. Päivitetty erän vaihtamisen ohje (painetaan erännumeroa). 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

Tarkenneltu 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 työväiteita pariinkin otteeseen. Lisätty etusivulle hyvä tietää -huomiot sarjapeliin avauskierrosten tilastoinneista. Korostettu että otteluseurannan saa päättää vain jos oikea lopputulos on ruudulla. Korostettu myös ottelun jälkeen tapahtuvaa tilastojen tarkistamista.

Versio 1.3

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

Versio 1.2

Lisätty RL-kilpailun tilastoimisen ohje ja muita pieniä uudistuksia.

Versio 1.1

Lähtötilanne kaudella 2023-24. 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.