

# Ohjeistus pöytäkirjan käyttöön

Suomen Lentopalloliitto ry

19.9.2018

# Pöytäkirjasovelluksen testaus

<https://matti.torneopal.fi/taso/laskuride>

Suomen

Ottelunumero

nro

Hae

Yllä olevaa näkymän,  
johon syötetään ottelunumero  
ja painetaan Hae

# Demovaiheesta tuotantovaiheeseen

- 19.9. päivitykseen on tuotu käyttäjäpalautteen perusteella täysin uusittu ottelun aloitus
- Lisäksi on tuotu muutamia muita uusia ominaisuuksia:
  - Automaattinen piste myös käytösrangaistuksesta
  - Sovellus valitsee jatkoerien aloittajat automaattisesti
  - Erien ja otteluiden kesto tulee pöytäkirjaan
  - Ottelun lopettamista ennen syötetään katsojamäärä sovellukseen

# Sähköisen pöytäkirjan käyttö



Kirjaudu sisään tulospalvelujärjestelmään joukkuekoodilla

Paina ottelut -painiketta

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

## Kuortane

**09/2018**

Nro	Sarja	Pv Pvm	Koti	Vieras	Tulos	
201	Miesten 1-sarja	La 15.9.	JyLe	Kuortane	-	18:00 Jyväskylän Monitoimitalo
251	Miesten 1-sarja	Su 23.9.	Kuortane	Mahti	-	16:00 Lähtapiola-Areena, Kuortane

Valitse kirjuroitava ottelu ottelunumeron perusteella

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

## Liiton aikuisten sarja 2018-19

### 251 Kuortane - Mahti

Miesten 1-sarja/Runkosarja

23.9.2018

16:00

Lähitapiola-Areena, Kuortane

**Kuortane**

Pöytäkirja

**Mahti**

Valitse pöytäkirja -painike



- ILMOITTAUTUMINEN
- MESTARUUSLIIGA
- LIITTO
- ALUEET
- KALENTERI
- TUOMARIT
- SEURAT
- PELIPAIIKAT
- JOUKKUETIEDOT
- PELAAJAT
- OTTELUT
- ESTEET
- WIDGET

Pöytäkirja 251 Miesten 1-sarja Kuortane - Mahti

23.9. 16:00 Lähtäpiola-Areena, Kuortane

Kotijoukkue (Kuortane )

Lis	Nro	Nimi	Kapt	Libero	P	AI
					14	0
4.9.	1	Kattelus Ville	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.9.	2	Haapakoski Ville	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	3	Keskinen Roope	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	4	Puholainen Atte-Elias	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	5	Tupeli Arttu	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	6	Pozo Hernández Sebastián	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	7	Help Vili-Valtteri	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	8	Tihumäki Matias	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	9	Nikkinen Veeti	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	11	Mäkelä Tommi	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	12	Välimaa Santeri	<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	13	Försti Joska	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	14	Pöllänen Eemi	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	15	Mäki Eetu	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	17	Ylönen Kimmo	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9.	19	Simola Juuso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Toimihenkilöt

Puxeddu Manlio

Päävalmentaja

Tallenna Takaisin

Tarkista vielä:  
Tarkista, kotijoukkueen pelaajien lkm (max 14)  
Tarkista, että pelaajat on numeroitu  
Tarkista, että liberot on valittu  
Tarkista, että kapteeni on valittu  
Tarkista, että kaikki toimihenkilöt ovat nimetty

Paina **Tallenna** –painiketta, jos kaikki on kunnossa



SUOMEN LENTOPALLOLIITTO RY

*Urheilua ja Elämyksiä*

KIRJAUDU ULOS

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

Tulosta

Muokkaa

Live score

Pelaajaluettelot tekstinä

Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

(Ennakko tarkoittaa sitä, että pöytäkirjaa ei ole vielä käytetty)

**Live score** –painikkeesta pääset sovellukseen. **TÄMÄ ON OIKEA REITTI VIRALLISIIN SARJAPELEIHIN!**

Kirjautumalla joukkuekoodilla, estetään muiden pääsy pöytäkirjaan.

(demoversio oli toisin (selain + ottelunro), koska sen tavoitekin on, että mahdollisimman moni pääsee helposti tutustumaan sovellukseen)



SUOMEN LENTOPALLOLIITTO RY

*Urheilua ja Elämyksiä*

KIRJAUDU ULOS

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

Tulosta

Muokkaa

Pelaajaluettelot tekstinä

Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

**Live score** –painike tulee näkyviin **pelipäivänä**, joten näkymästä, josta se puuttuu, ei kannata hämmentyä, paitsi pelipäivänä.



Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

9

10

<> Vaihto

Rike

Verkko Veikot	0			
Raja Riinat	0			

↩

Erä

1

0 - 0

Aloita erä

Korjaus

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

1

2

<> Vaihto

Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

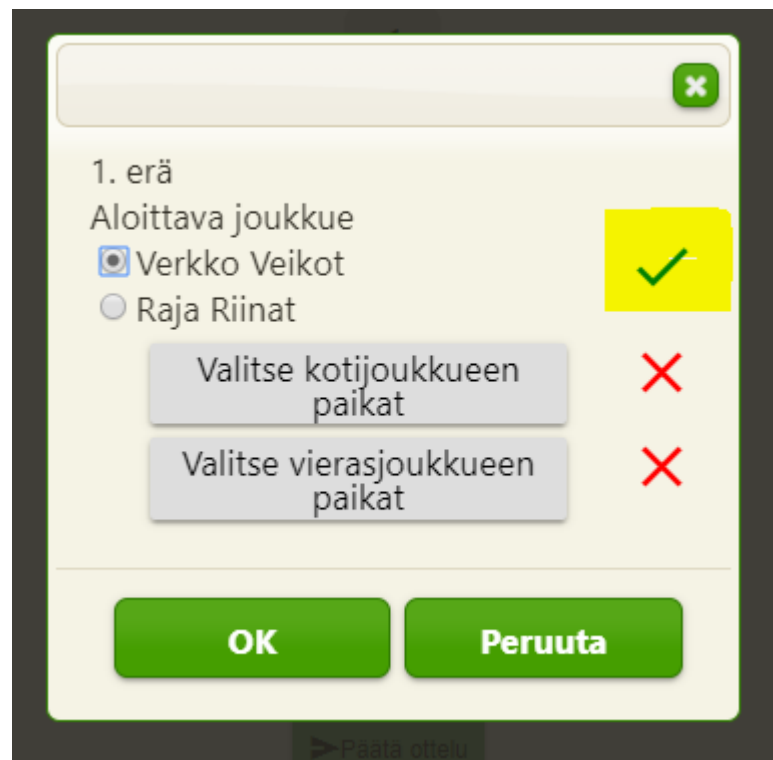
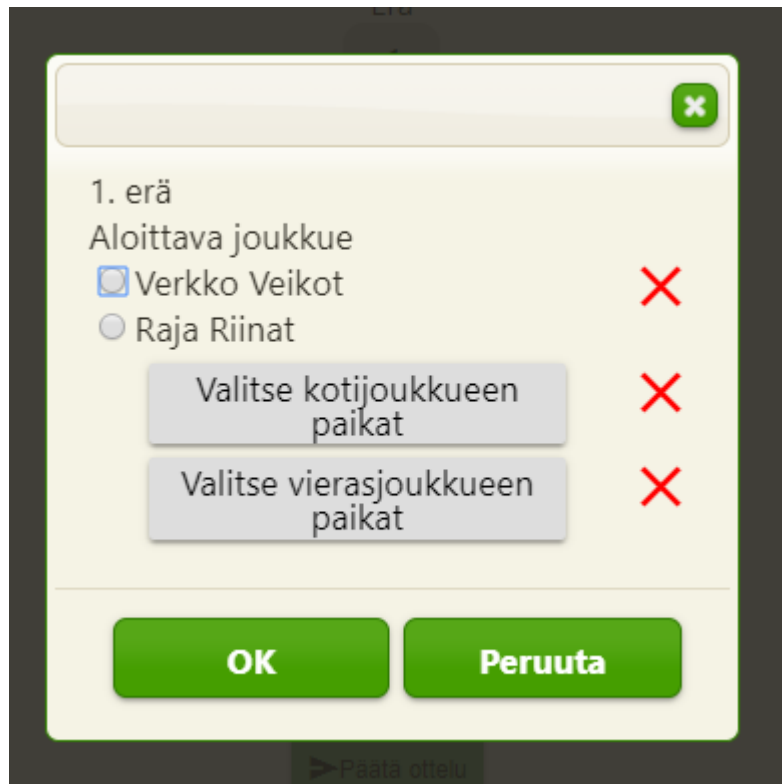
Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Ensimmäinen tehtävä on aloittavan joukkueen ja joukkueiden aloituskuusikon määrittäminen.

(Liberot on määritelty jo pelaajaluettelossa.)

**Aloita erä** –painike.



Aukeaa valikko, jossa ensin valitaan aloittava joukkue tuomarin arvonnalla klikkaamalla Verkko Veikot tai Raja Riinat

Valinnan jälkeen punainen rasti vaihtuu vihreäksi oikein merkiksi.

1. erä  
Aloittava joukkue  
☒ Verkko Veikot  
☐ Raja Riinat

Valitse kotijoukkueen paikat

Valitse vierasjoukkueen paikat

OK Peruuta

Valitse vierasjoukkueen paikat

Raja Riinat

1 2 3 5  
8

1 Leenu 2 Liinu  
3 Tiinu 4 Matami  
5 Milla 7 Iines  
8 Minni 9 Heluna  
10 Batman

Valittu

Valitse vierasjoukkueen paikat

Raja Riinat

1 2 4 3 5  
7 9 8

1 Leenu 2 Liinu  
3 Tiinu 4 Matami  
5 Milla 7 Iines  
8 Minni 9 Heluna  
10 Batman

Valittu

1. erä  
Aloittava joukkue  
☒ Verkko Veikot  
☐ Raja Riinat

Valitse kotijoukkueen paikat

Valitse vierasjoukkueen paikat

OK Peruuta

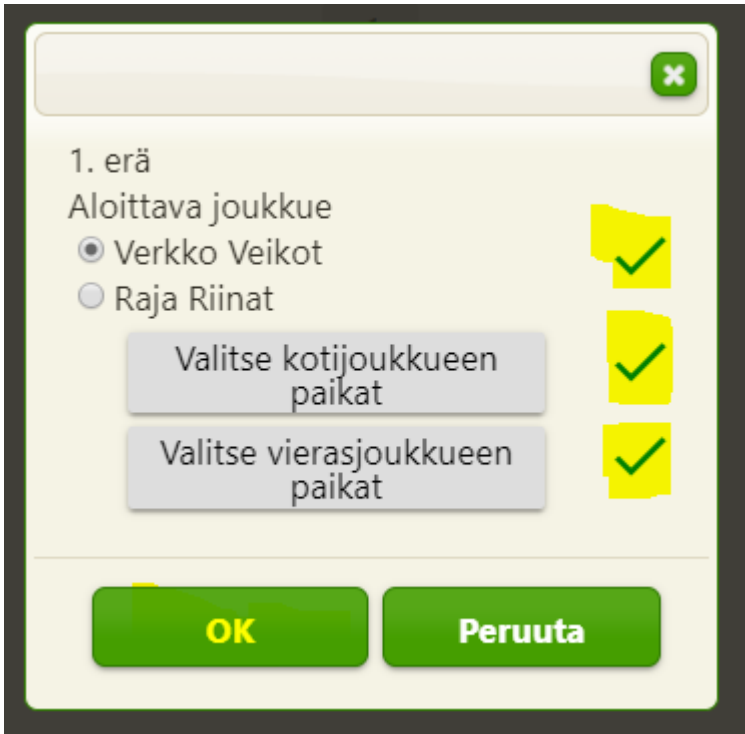
Tämän valitaan ensin aloitusjärjestyslipukkeen tuonut joukkue → Tässä valitse vierasjoukkueen paikat

Aloitusseitsikko valitaan 1. paikalta lähtien, kiertäen aina 6. paikalle saakka. Paina pelaaja, joka aloittaa 1. paikalta, sitten 2. paikka jne. **Valittu** –painikkeella vahvistetaan valinnat.

Mikäli olet vahingossa painanut väärän pelaajan väärälle paikalle, niin voit vaihtaa pelaajaa koskettamalla sitä kuusikon pelaajaa, jonka haluat vaihtaa.

Mikäli liberot puuttuvat tästä näkymästä, pitää ne käydä valitsemassa joukkueluetteloon, koska liberot tulee automaattisesti joukkueenjohtajan valintojen perusteella tulospalvelusta.

Tämän jälkeen 'valitse vierasjoukkueen paikat' –painikkeen punainen rasti muuttuu vihreäksi oikein merkiksi



1. erä

Aloittava joukkue

☒ Verkko Veikot

☐ Raja Riinat

Valitse kotijoukkueen paikat

Valitse vierasjoukkueen paikat

OK Peruuta

Edellisen sivun toimenpiteet tehdään kummallekin joukkueelle

Tämän jälkeen **ODOTA** pelin alkua

Kun tuomari viheltää pilliin ensimmäisen syötön merkiksi,  
paina OK –painiketta.

Tällöin käynnistyy kello ja erän keston mittaaminen

Yleisnäkymä sovelluksesta

**Keltainen** pieni piste kertoo erän aloittavan joukkueen.

Verkko Veikot		0		
Raja Riinat		0		

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä



6	8	4	3	2
		11	12	1

Tässä on kentällä olevat pelaajat. Liberot näkyvät vierekkäisinä laatikoina (6 ja 8). Tummenettu nro 1, kertoo, että Verkko Veikot syöttävät ja syöttäjänä nro 1.

<> Vaihto

9	10	13

Rike

**Rike** –painiketta painetaan, kun pelaaja tai joukkue saa sanktion.



Erä

1

-

Korjaus

**Tällä** painikkeella joukkueet vaihtavat sovelluksessa puolelta toiselle.

**Korjaus** –painiketta käytetään virheiden korjaamiseen

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä



		3	4	2
		5	7	1

Joukkueelle kertyneet pisteet näkyvät tässä

**+1** –painiketta painamalla lisätään kyseiselle joukkueelle piste.

**Aikalisä** –painiketta painetaan, kun joukkue ottaa aikalisän. Painikkeen alla olevat pallukat palavat punaisina, jos 1-2 aikalisää on otettu.

<> Vaihto

8	9

Rike

**Vaihto** –painiketta painetaan, kun joukkue ottaa vaihdon. Painikkeen alla näkyvät vaihtopelaajat, joita voidaan vaihtaa kentälle.

>Päätä ottelu

**Päätä ottelu** –painiketta käytetään, kun peli päättyy.

**Kirjoita kommentti** –painiketta, on tarkoitettu tilanteisiin, joihin ei ole tässä näkymässä ratkaisu.

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

**Tyhjennä testi** –painiketta liittyy tähän demoon, ei oikeassa versiossa. Painikkeesta voidaan kerralla tyhjentää testi

**Vaihda ottelu** –painiketta ei käytetä tässä yhteydessä.

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

6 8

4 3 2  
11 12 1

<> Vaihdo

9 10 13

Rike

Verkko Veikot

Raja Riinat

↔

Erä

1

-

Korjaus

Valitse pisteen tekijä

6 8 4 3 2  
11 12 1

Vastustajan virhe

➤ Päättä ottelu

☰

Kirjoita  
kommentti

↑↓

Vaihda ottelu

🗑️

Tyhjennä testi

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

6 8

4 3 2  
5 7 1

<> Vaihdo

8 9

Rike

Sinisistä **+1** painikkeesta aukeaa näkymä, josta valitaan pisteen tekijä.

Paina pisteentekijän numeroa tai jos kysymyksessä on vastustajan virhe, paina sitä.

Joukkueelle kirjautuu piste ja julkisessa logissa näkyy pisteen tekijä ja tilanne.

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

6 8 4 3 2  
11 12 1

<> Vaihto

9 10 13

Rike

Verkko Veikot		0		
Raja Riinat		0		

↔

Erä

1

-

Korjaus

25

Lopeta

Päätä ottelu

Kirjoita  
kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

3 4 2  
5 7 1

<> Vaihto

8 9

Rike

**Aikalisä** -painikkeesta syttyy punainen pallukka osoittamaan, että yksi aikalisä on käytetty. Lisäksi kello juoksee ruudussa 30 sek.



Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä

Rike

1

Päätä ottelu

Kirjoita  
kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

! Peruuta

9 10 13

Korjaus

0

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

4 3 2  
5 7 1

&lt;&gt; Vaihto

8 9

Rike

Vaihto –painike avaa tämän näkymän,  
josta valitaan kentältä lähtevä pelaaja (4)  
ja kentälle tuleva pelaaja (9)

Valittu pelaaja värjäytyy vihreäksi

Viesti osoitteesta [lentopallo.torneopal.fi](http://lentopallo.torneopal.fi)

Suoritetaanko vaihto ulos 4 sisään 9?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

1

25

+1

! Peruuta

9 10 13

Raja Riinat

0

25

+1

Sovellus pyytää vielä vahvistamaan vaihdon.  
OK → eteenpäin.

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä

6 8 9 3 2  
11 12 1

<> Vaihto

9 10 13  
4

! Rike

Vaihdon jälkeen kentälle  
Vaihdettu pelaaja (9) näkyy  
Punaisena

Vaihto –painikkeen alla  
näkyy kenen tilalle nro 9 on  
vaihdettu (4).

Suoritetaanko vaihto ulos 9 sisään 4?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

2

25

+1

Aikalisä

0 0

Rike

2

1

Korjaus

-

-

0

0

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Peruuta

9	10	13
4		

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

0 0

		4	3	2
		5	7	1

<> Vaihdo

8	9

Rike

Jos nro 9 halutaan vaihtaa takaisin, pois kentältä, sovellus ei reagoi muihin kuin 4 numeroa painettaessa. (sääntöjen mukaan ainoa pelaaja, joka nro 9 tilalle voidaan vaihtaa on nro 4)


Tämän jälkeen voi vaihdon hyväksyä.


Tällä ominaisuudella halutaan helpottaa kirjurin työtä.

## Valitse tyyppi





### Viivytys


Varoitus 


Rangaistus   
+1 piste vastustajalle

### Käytös

Varoitus 

Rangaistus   
+1 piste vastustajalle

Erästä poistaminen 

Ottelusta poistaminen 

Peruuta

**Rike** –painike avaa näkymän, jossa on eri sanktioita.

**Viivytys** rangaistusta (punainen kortti) ei voi sääntöjen mukaan antaa, ennen kuin on annettu varoitus (keltainen kortti), siksi viivytyksen rangaistus -painike ei ole aktiivinen. Kun tuomari on antanut kerran viivytyksestä varoituksen, niin varoitus painike ei ole enää aktiivinen, seuraava vaihtoehto on rangaistus. Sovellus lisää tämän pisteen automaattisesti vastustajalle.

**Käytös** sanktion osalta sovellus avaa vaihtoehtoa painettaessa ikkunan, josta valitaan rangaistu pelaaja tai toimihenkilö. Rangaistu henkilö tulee näkyviin julkiseen logiin, sekä rike –painikkeen alapuolelle. Käytös rangaistus tuo automaattisesti pisteen vastustajalle.

## Valitse rikkonut pelaaja



1 Tupu

3 Lupu

4 Hessu

6 Mikko

8 Roope

9 Hannu

10 Pelle

12 Matti

33 Hupu

Esimerkki Erkki

Testaaja Tero

Junni Jouko

Peruuta

**Erästä poistaminen** tai **ottelusta poistaminen** eivät tuo automaattista pistettä sovelluksen toimesta. Näissä rangaistuksissa kirjurin tulee kysyä toimintaohjetta tuomarilta (lisätäänkö piste vastustajalle) ja toimia ohjeen mukaisesti

Korjaa



Pisteet

Aikalisät

Rikkeet

Korjaa rotaatio

Peruuta

**Korjaus** –painike avaa viereisen näkymän, jossa on korjausta odottava toiminto.

**Pisteet** – avaan näkymän, josta pääset poistamaan viimeksi merkityn pisteen. Luonnollisesti voit poistaa myös useamman pisteen.

**Aikalisät** – avaa näkymän, josta voit poistaa virheellisen aikalisän

**Rikkeet** –avaa näkymän, josta voit poistaa viimeisen rikkeen

**Korjaa rotaatio** –toimintoa käytetään, jos vahingossa lukee väärin aloitus järjestyslipukkeen, mutta ennen pelin alkamista joukkueiden saapuessa kentällä havaitsee virheensä.

**Peruuta** –painikkeesta palautuu takaisin pöytäkirjaan.

Korjaa



Poista

2-0

1-0

Korjaa



Poista

Verkko Veikot

Korjaa



Poista

Raja Riinat kaytosrangaistus

Raja Riinat kaytosvaroitus

Valitse kotijoukkueen paikat



Verkko Veikot

		9	6	3
		10	8	1

1 Tupu

2 Hupu

3 Lupu

4 Hessu

6 Mikko

8 Roope

9 Hannu

10 Pelle

Valittu

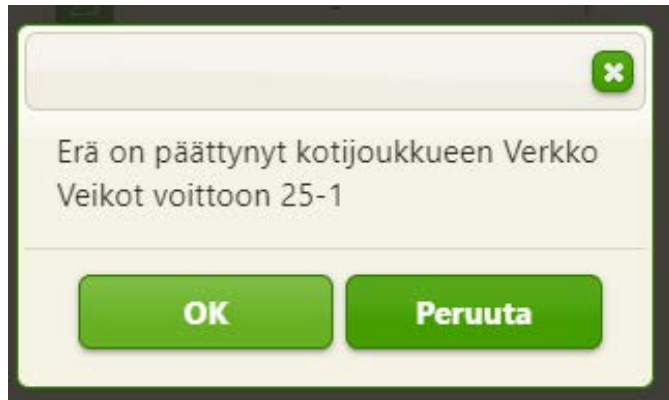


Kommentti

Tallenna

Sovellus halutaan tietoisesti pitää mahdollisimman yksinkertaisena.

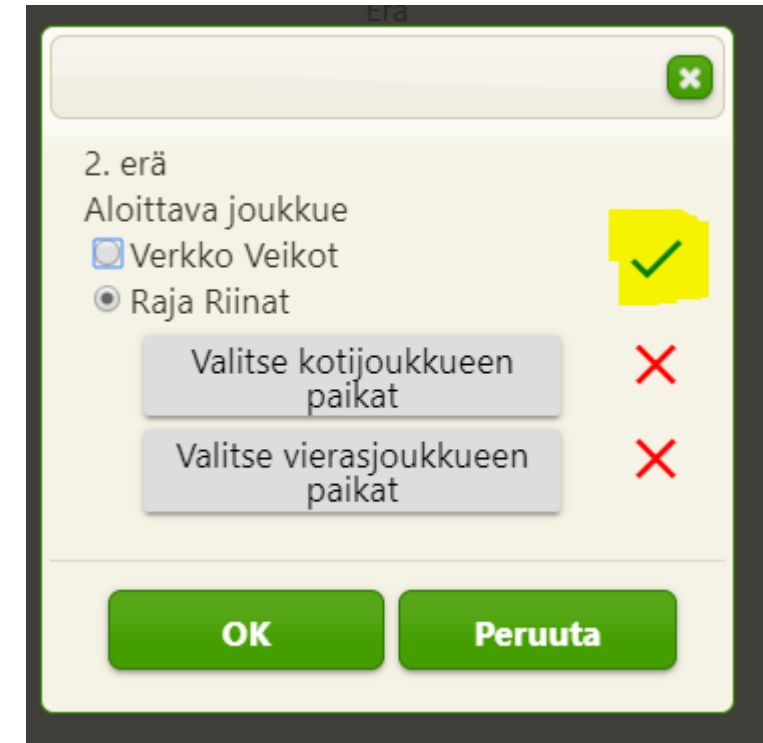
Lentopallopelissä voi tapahtua sellaisia asioita, joihin sovelluksen varsinaiset toiminnot eivät ratkaise. Tällöisiä tapauksia varten on **kommentti** –laatikko, johon voidaan kirjata tapahtunut. Tämän jälkeen tehdään tarvittavat toimenpiteet pöytäkirjan toiminnallisuuksilla.



Erän päättyessä sovellus pyytää vielä vahvistusta erän lopputuloksesta.

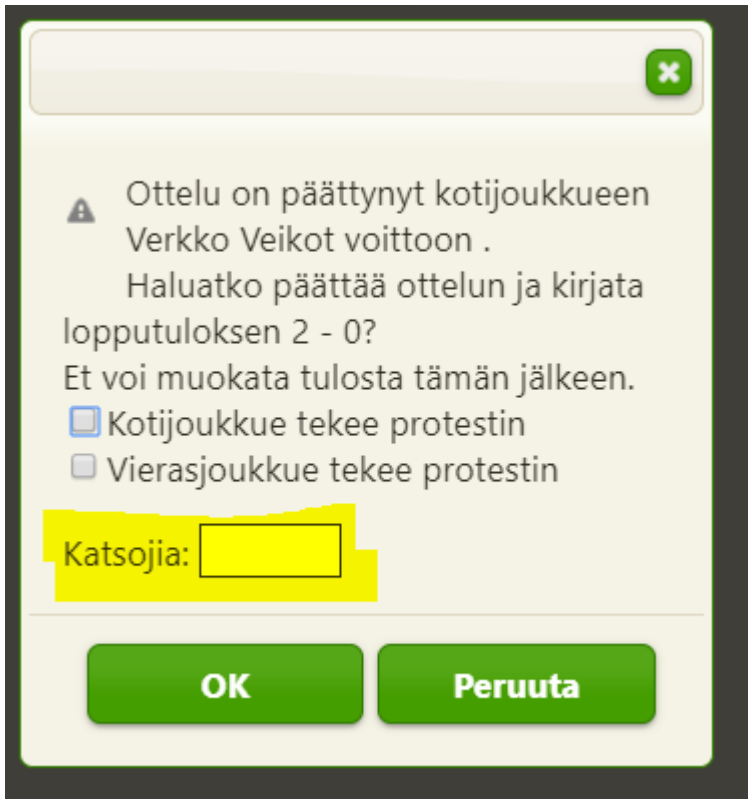


Seuraava erä käynnistetään Aloita erä -painikkeesta



Sovellus valitsee automaattisesti seuraavan erän aloittavan joukkueen.

Tämän jälkeen koti- ja vierasjoukkueiden paikkojen valinnat ja kirjurointi jatkuu



A screenshot of a software dialog box with a light beige background and a dark border. At the top right is a green close button with a white 'X'. The main text area contains a warning icon (triangle with an exclamation mark) followed by the text: "Ottelu on päättynyt kotijoukkueen Verkko Veikot voittoon . Haluatko päättää ottelun ja kirjata lopputuloksen 2 - 0? Et voi muokata tulosta tämän jälkeen." Below this are two checkboxes: "Kotijoukkue tekee protestin" (checked) and "Vierasjoukkue tekee protestin" (unchecked). At the bottom left, the label "Katsojia:" is followed by a yellow rectangular input field. At the bottom are two green buttons: "OK" and "Peruuta".

Ottelu on päättynyt kotijoukkueen Verkko Veikot voittoon .  
Haluatko päättää ottelun ja kirjata lopputuloksen 2 - 0?  
Et voi muokata tulosta tämän jälkeen.

☒ Kotijoukkue tekee protestin  
☐ Vierasjoukkue tekee protestin

Katsojia:

OK Peruuta

**Päätä ottelu** –painike avaa viereisen näkymän. Se kertoo ottelun voittajan, Kysyy haluatko päättää ottelu 2-0. Et voi muokata tulosta tämän jälkeen.

Lisäksi tässä vaiheessa tulee merkitä rasti ruutuun, jos koti- tai vierasjoukkue haluaa jättää protestin ottelusta. Jos rasti merkitään, lähtee protestin tehneen joukkueen yhteyshenkilölle sähköpostiin kaksi tuntia pelin jälkeen linkki, josta joukkue pääsee kirjoittamaan protestin.

Lisäksi sovellus kysyy ottelun katsojamäärän