

# ESPOO LIIKKUU TOURNAMENT 2023

## Ohje sähköisen pöytäkirjan **HARJOITTELUUN**

Tulospalvelun numerot näkyvät virallisessa ohjeessa tässä.

Tallink-turnauksessa otteluseuranta (pöytäkirja) tehdään TorneoPal Live Score:lla, jota käytetään turnauksen toimittamalla iPadilla (voi käyttää tarvittaessa myös omaa kännykkää tai läppäriä). Harjoittelussa voit käyttää jotakin yllä mainituista laitteista.

Mene sivulle

<https://extranet.torneopal.fi>

Nimi: Live Koulutus

Salasana: 20live23

### Turnauksen valinta

Harjoittellesi valitse avautuvalta listalta **Live Koulutus**.

Kun turnauksen aikana kirjaudut Torneopaliin turnaustunnuksilla, pääset suoraan turnauksen sivulle, jossa ottelut on listattuna.

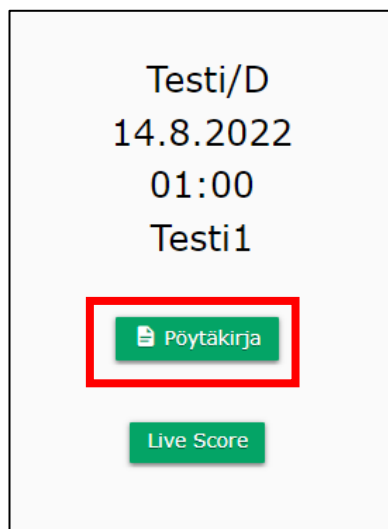
Kilpailu	Alkaa	Loppuu	Ilm loppuu	Ju
Live Koulutus	2018-04-01	2018-04-03	01.04.2018	1

### Ottelun valinta

Näyttöön avautuu lista pelattavista otteluista, valitse listasta ottelu painamalla ottelun numeroa.

Nro	Pv	Pvm	Klo	Loppuu	Kenttä	Koti	Vieras	Tulos	M
1	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi2	Pussipojat	Korikallet	-	
33	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunot	-	
34	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunot	-	
35	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunot	-	
36	Su	14.8.	01:00	2:00	Testi1	Virheveikot	Tekniikkataunot	-	

Ottelun voi valita myös kentän tai sarjan mukaan. Turnauksen aikana helpoin tapa löytää oikea ottelu, on mennä kentän mukaan. Tämä onnistuu painamalla ylhäältä **Kentät** ja valitsemalla sen jälkeen avautuvasta listasta kenttä, jolla olet toimitsijana.



### Live-pöytäkirjan aloittaminen

Pöytäkirjaan on automaattisesti täytetty joukkueiden pelaajaluetteloiden mukaiset pelaajat. Klikkaa **Pöytäkirja**, niin pääset näkemään kokoonpanot.

### Kokoonpanojen tarkistaminen

Tarkista joukkueiden valmentajilta/joukkueenjohtajilta, onko listassa kaikkien pelaajien nimet. Mikäli listasta puuttuu joku pelaaja, voit lisätä hänet listalle. Katso ohje alta.

Jokaisen ottelussa pelaavan pelaajan kohdalla tulee olla "ruksi". Jos pelaaja ei ole kokoonpanossa ko. ottelussa, häneltä otetaan ruksi pois.

### Pelaajan lisääminen

Turnauksen alkamisen jälkeen joukkueet eivät pääse omilla tunnuksillaan muokkaamaan pelaajaluetteloaan, vaan se täytyy tehdä tulospalvelussa. Yksittäiseen pöytäkirjaan voi lisätä pelaajan ottelupaikalla. **Pöytäkirjaan lisätty pelaaja näkyy punaisella.**

Kotijoukkue (Virheveikot)			
Lis	Nro	Nimi	KP
-	1	Qweqwe	<input checked="" type="checkbox"/>
-	2	Asdasd	<input checked="" type="checkbox"/>
-	3	Zxczxc	<input checked="" type="checkbox"/>
-	4	Tyutyu	<input checked="" type="checkbox"/>
-	5	Ghjghj	<input checked="" type="checkbox"/>
-	6	Bnmbnm	<input checked="" type="checkbox"/>
		Alli Huuppi	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Pelaajan lisäämisestä pöytäkirjaan tulee AINA ilmoittaa **tulospalvelun viestinumeroon**, jotta pelaaja voidaan liittää joukkueeseen ja tilastomerkinnyt kirjautuvat hänelle oikein. Pyydä joukkueenjohtajaa ilmoittamaan asiasta.

Kun olet tehnyt tarvittavat muutokset, paina sivun alareunasta **Tallenna**.

## Otteluseurannan aloittaminen

Aloita otteluseuranta painamalla yläreunasta **Live score**.



Lisää nimesi ja puhelinnumerosi niille varattuun ruutuun. Näin tulospalvelu saa tarvittaessa yhteyden sinuun, jos jotain pöytäkirjaan liittyvää tarvitsee selvittää.

Ottelun tuomarit näkyvät aloitusruudussa. Varmista, että ottelussa on paikalla merkityt tuomarit. Vaihda tuomarit tarvittaessa, koska palkkiot maksetaan tämän tiedon perusteella. Laita rasti **Tarkistettu** laatikkoon molempien tuomareiden kohdalla, jotta voit aloittaa otteluseurannan.

**Tyhjennä testiottelu** ei ole näkyvässä oikeissa otteluissa. Sitä painamalla kaikki ottelun merkinnät ja tilanne poistetaan. Harjoittelun voi silloin aloittaa alusta.

Otteluseurannan pitäjän nimi ja puhelinnumero ottelun aikana

**1**

**4**

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

**Ottelun tuomarit**

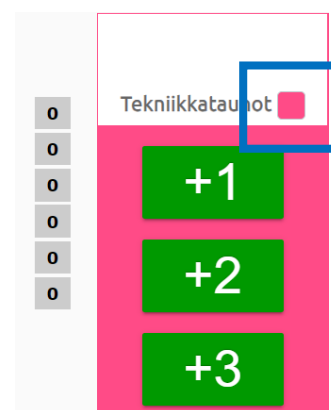
**2**   Tarkistettu **3**

Tarkistettu

## Live Score

Kaikki ottelun seurantaan tarvittavat toiminnot tehdään yhdessä näkymässä. Koko näytöstä kuva sivulla 5.

Päiset halutessasi vaihtamaan joukkueen peliasun väriä joukkueen nimen vieressä olevasta laatikosta.





### Pisteiden kirjaaminen

Pisteet kirjataan korin tehneelle joukkueelle painamalla **oikeaa pistemäärää** joukkueen nimen alta.

Avautuvasta ikkunasta valitaan korin tekijä.



### Virheiden kirjaaminen

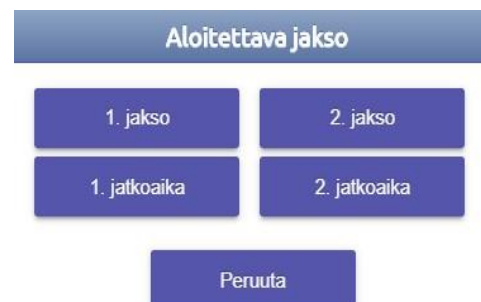
Virhe kirjataan painamalla rikkoneen joukkueen alta **Henkilökohtainen virhe**, **Tekninen virhe**, **Epäurheilijamainen virhe** tai **Erottamiseen johtava virhe** -nappia ja valitsemalla avautuvasta valikosta virheen tehnyt pelaaja.

### Aikalisän käyttäminen

Aikalisä merkitään painamalla joukkueen alta "Aikalisä" nappia. Nappi muuttuu punaiseksi, kun joukkue on käyttänyt jakson aikalisän.

### Erän vaihtaminen

Kun pelattava erä päättyy, klikataan keskellä näyttöä olevaa **Vaihda jakso** painiketta. Avautuvasta ponnahdusikkunasta valitaan uusi aloitettava jakso.



## Tapahtumien seuraaminen

Otteluseurannan näkymässä on nähtävillä

- ottelutilanne
- pelattava erä
- joukkuevirheet keltaisina pallukoina ja erän joukkuevirheiden täyttyessä punaisena (seitsemännestä joukkuevirheestä alkaen heitetään 2 vapaaheittoa)
- henkilökohtaiset virheet pelaajan numeron perässä (**punaisella, jos virhetili on täynnä**)

The screenshot displays a comprehensive view of a game's progress. At the top center, the score is 7-13 in the 4th period (Neljännes). The home team (Kotivirheet) has 8 fouls, and the away team (Vierasvirheet) has 2. A warning banner at the bottom indicates that the player's individual fouls are full. The interface includes sections for individual player fouls, team fouls, and technical infractions (Tekniikkakataunot).

Kun pelaajan henkilökohtaiset virheet täyttyvät, tulee näytön yläreunaa tästä ilmoitus.

## Tapahtuman muokkaus

Jos tapahtuman syötössä tapahtuu virhe, pääsee tapahtumaa muokkaamaan painamalla ko. tapahtuman riviä **Ottelutapahtuma** listasta.

**Ottelutapahtumat**

00:00	Pussipojat	27-24	Kori (3)	5 Donner
00:00	Korikallet	24-24	Kori (3)	6 Huovinen
00:00	Pussipojat	24-21	Kori (3)	1 Anderrsson
00:00	Pussipojat	21-21	Kori (3)	11 Koivu
00:00	Korikallet	18-21	Kori (2)	7 Järvinen
00:00	Korikallet			

Jakso:   
 Aika:   
 Tilanne:   
 Joukkue:   
 Tapahtuma:   
 Pelaaja:   
 Selite:

### Esimerkki

Vaihda virheen tehneen pelaajan nimi alasvetovalikossa. Paina sen jälkeen **Tallenna**. Tapahtuman voi myös poistaa tästä ikkunasta painamalla **Poista**.

## Ottelun päättäminen

Kun ottelu on päättynyt, painetaan ylhäältä **Päätä otteluseuranta**.

Tästä tulee vielä varmistus ikkuna, koska tämä tulos merkitään otteluohjelmaan ja päivitetään sarjataulukko.

Viesti osoitteesta extranet.torneopal.fi

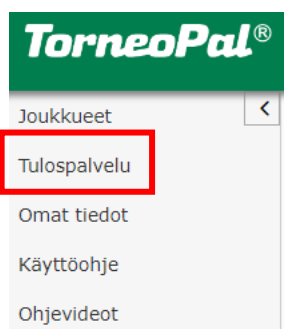
Tämä päättää ottelun ja kirjaa lopputuloksen. Haluatko lopettaa ottelun?

OK
Peruuta



## Ottelunäkymä

Ottelun päättämisen jälkeen palataan vielä ottelunäkymään. Tästä näkee kootusti ottelun tapahtumat. Tämä vastaa julkisen puolen näkymää.



Painamalla näytön vasemmasta reunasta **Tulospalvelu** pääset takaisin ottelulistalle, josta voi valita uuden seurattavan ottelun.

## Ongelmatilanteet

Jos palvelimeen ei saada yhteyttä, tulee tästä ilmoitus ruudulle. Tapahtumien syöttämistä voi jatkaa. Tapahtumat lähetetään automaattisesti, kun yhteys palautuu.

### Kotivirheet

1	0
2	0

Yhteys palvelimeen on poikki.  
Voit jatkaa tapahtumien kirjaamista. Tapahtumia yritetään  
automaattisesti lähettää uudestaan.  
Tämä teksti häviää, kun kaikki tapahtumat on lähetetty.

Päätä ottelu

### Vierasvirheet

1	0
2	0

### Ottelutapahtumat (2 tapahtumaa lähettämättä)

00:00	Korikallet		Aikalisä	
00:00	Korikallet	2-0	Kori (2)	7 Järvinen
			1 erä	