

ELT 2025 Toimitsijan ohjeet LYK ja ERKKERI

(tämä ohje on mukailtu Hongan ohjeista vastaamaan ToPoLan tarpeita)

LYK:n tulostaulun käyttökoulutus ti 19.8. klo 18:30-19:30 LYK:n Vanhan salin lavalla!

Turnausjärjestäjä pitää sähköisen pöytäkirjan käyttökoulutukset ke 20.8. klo 18 ja to 21.8. klo 17:30 verkossa. Linkit näihin saa oman joukkueen ELT-jojolta.

LYK Toimitsijaohjeet:

- Saavu paikalle vähintään 15 minuuttia ennen oman toimitsijavuoron alkua.
- Turnauksen säännöt on hyvä kerrata ennen ensimmäistä vuoroa: [Espoo Liikkuu Tournament](#)
- Ja tarvittaessa myös koriksen säännöt: [Säännöt](#)
- Toimitsijoita on jokaisessa pelissä 3 kpl: Tulostaulun pitäjä, sähköisen pöytäkirjan pitäjä sekä videokuvaaja. Tehtäväkohtaiset ohjeet alla.
- Lisäksi toimitsijoiden tehtäviin kuuluu palkitsemisia jokaisen pelin jälkeen. Palkitsemisohjeet löytyvät ihan tämän tiedoston lopusta.
- Tulostaulun käyttöohjeet löydät alla olevan linkin takaa. Tulostaulut on asennettu valmiiksi oikeaan peliaikaan, eli ei tarvitse muokata asetuksia, vaan pelkästään aloittaa uusi peli näppäimillä 16 ja 15, eli C ja Reset (paina samaan aikaan). Tulostaulujen käyttöohjeet: [Toimitsijalle - Touhun Pojat Lauttasaari ToPoLa ry](#) .
- Sähköinen pöytäkirja on hyvin samanlainen kuin sarjapeleissä, mutta hieman yksinkertaisempi versio. Sähköisen pöytäkirjan ohjeet löydät tämän tiedoston lopusta. Turnausjärjestäjä pitää koulutukset ke 20.8. klo 18 ja to 21.8. klo 17:30 verkossa. Linkit näihin saa oman joukkueen ELT-jojolta. Ohjeet ja tunnus pöytäkirjajärjestelmään kirjautumista varten löytyvät toimitsijapöydältä.
- Pöytäkirjapädi tulee Hongalta ja siinä pitäisi olla SIM-kortti. ToPoLan pädejä saa myös tarvittaessa käyttää, kunhan ne palautetaan paikoilleen lukittuun varastoon käytön jälkeen. LYK vierasverkon salasana: "LYKVIERAS!".
- Kolmas toimitsija vastaa ottelun videokuvaamisesta. Sitä varten on jojo tuonut pädin ja kuvausjalustan valmiiksi kentälle. Videokuvauksen pystyy parhaiten opiskelemaan seuraavalta YouTube-videolta: <https://youtu.be/2NaV-NnU7Z0?si=65qABFQR7iQSJYIF> .

- Vinkki videokuvaajalle: Puhe kuuluu lähetyksessä, eli kuvauspäidin vieressä ei kannata kommentoida peliä eikä muutenkaan jutustella. :)
- Kaikille toimitsijoille: Muistakaa pitää pädit ja tulostaulun konsoli koko ajan latauksessa. Sitä varten on LYK:llä useita jatkojohtoja ja -keloja.

Erkkeri Toimitsijaohjeet:

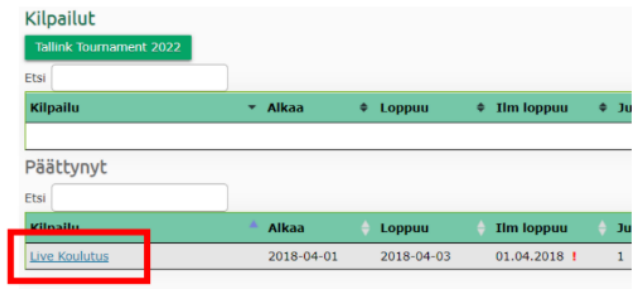
- Saavu paikalle vähintään 15 minuuttia ennen oman toimitsijavuoron alkua.
- Turnauksen säännöt on hyvä kerrata ennen ensimmäistä vuoroa: [Espoo Liikkuu Tournament](#)
- Ja tarvittaessa myös koriksen säännöt: [Säännöt](#)
- Toimitsijoita on jokaisessa pelissä 3 kpl: Tulostaulusta ja ajanotosta vastaava, sähköisen pöytäkirjan pitäjä sekä videokuvaaja. Tehtäväkohtaiset ohjeet alla.
- Lisäksi toimitsijoiden tehtäviin kuuluu palkitsemisia jokaisen pelin jälkeen. Palkitsemisohjeet löytyvät ihan tämän tiedoston lopusta.
- Erkkerillä aikaa otetaan esimerkiksi puhelimen kellolla. Ajanottajalla on hyvä olla kova ääni, jotta voi välillä huutaa aikaa. Erityisesti viimeisten peliminuuttien aikana voi jokaisella katkolla huutaa aikaa. Ajanottajan tehtäviin kuuluu myös tulostaulun pitäminen. Tulostaulu on paperinen tulostaulu, joka haetaan LYK:ltä turnausta varten.
- Sähköinen pöytäkirja on hyvin samanlainen kuin sarjapeleissä, mutta hieman yksinkertaisempi versio. Sähköisen pöytäkirjan ohjeet löydät tämän tiedoston lopusta. Turnausjärjestäjä pitää koulutukset ke 20.8. klo 18 ja to 21.8. klo 17:30 verkossa. Linkit näihin saa oman joukkueen ELT-jojolta. Ohjeet ja tunnus pöytäkirjajärjestelmään kirjautumista varten löytyvät toimitsijapöydältä.
- Pöytäkirjapädi tulee Hongalta ja siinä pitäisi olla SIM-kortti. Erkkerillä ei ole käytössä wifiä. Nettiä voi tarvittaessa jakaa omasta puhelimesta.
- Kolmas toimitsija vastaa ottelun videokuvaamisesta. Sitä varten on jojo tuonut pädin ja kuvausjalustan valmiiksi kentälle. Videokuvauksen pystyy parhaiten opiskelemaan seuraavalta YouTube-videolta: <https://youtu.be/2NaV-NnU7Z0?si=65qABFQR7iQSJYIF> .
- Vinkki videokuvaajalle: Puhe kuuluu lähetyksessä, eli kuvauspäidin vieressä ei kannata kommentoida peliä eikä muutenkaan jutustella. :)
- Kaikille toimitsijoille: Muistakaa pitää pädit ja tulostaulun konsoli koko ajan latauksessa. Sitä varten LYK:ltä voi hakea yhden jatkojohtokelan.

Sähköisen pöytäkirjan ohjeet:

Turnauksen valinta

Harjoitellessasi valitse avautuvalta listalta **Live Koulutus**.

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

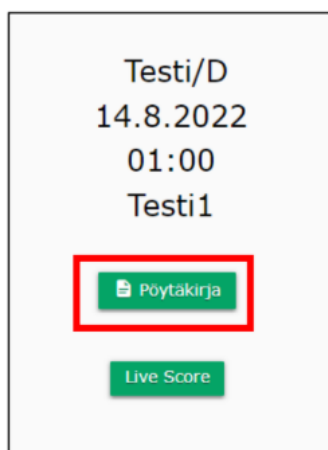


Ottelun valinta

Näyttöön avautuu lista pelattavista otteluista, valitse listasta ottelu painamalla ottelun numeroa. Aloittamattoman pöytäkirjan tunnistat siitä, ettei tulossarakkeessa ole tulosta. Jos aloittamattomia pöytäkirjoja ei ole, toimi tämän ohjeen lopussa olevan ohjeen mukaan.

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

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.

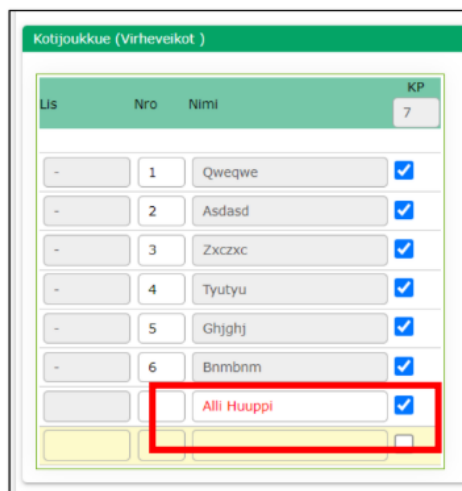
Kokoonpanojen tarkistaminen

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.**



Lis	Nro	Nimi	KP
-	1	Qweqwe	7
-	2	Asdasd	7
-	3	Zxczxc	7
-	4	Tyutyu	7
-	5	Ghjghj	7
-	6	Bnmbnm	7
		Alli Huuppi	7

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

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

Otteluseurannan aloittaminen

Aloita otteluseuranta painamalla yläreunasta **Live score**.



TulostaMuokkaaLive score

Pelaajaluettelot tekstinä

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 näkyvissä 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.

2 **Ottelun tuomarit**

☒ Tarkistettu

☒ Tarkistettu 3

Live Score

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

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

Tekniikkataunot

Virheveikot

Pisteiden kirjaaminen

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

Avautuvasta ikkunasta valitaan korin tekijä.

Tekniikkataunot | 0-2 korin tekijä

1 Qweqwe	2 Asdasd	3 Zxczxc	4 Yuiyui
5 Ghjghj	6 Bnmnm		

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.

Päätä otteluseuranta

0 - 2

Neljäs

1

Vaihda jakso

Aloitettava jakso

1. jakso 2. jakso

1. jatkoaika 2. jatkoaika

Peruuta

Tapahtumien seuraaminen

Otteluseurannan näkymässä on nähtävillä

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

Virheveikot

+1 +2 +3

Henkilökohtainen virhe

Tekninen virhe

Epäurheilijamainen virhe

Erottamisoikeus

Aika

Kotivirheet

1 Qweqwe 1

2 Asdasd 0

3 Zxczxc 0

4 Tyutyu 0

5 Ghjghj 5

6 Bnmnbm 2

Alli Huuppi 0

Joukkuevirheet

8

Päätä otteluseuranta

7 - 13

Neljäs

1

Vaihda jakso

Ottelun tuomarit

Saukko Jani

Yitalo Tuukka

Tallenna tuomarit

Vierasvirheet

1 Qweqwe 1

2 Asdasd 1

3 Zxczxc 0

4 Yulyui 0

5 Ghjghj 0

6 Bnmnbm 0

Joukkuevirheet

2

Tekniikkataunot

+1 +2 +3

Henkilökohtainen virhe

Tekninen virhe

Epäurheilijamainen virhe

Erottamisoikeus

Aika

Pelaajan henkilökohtaiset virheet täynnä!

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: 2
 Aika: 00:00
 Tilanne: 27 - 24
 Joukkue: Pussipojat
 Tapahtuma: Maali
 Pelaaja: 11 Kolvu
 Selite: 3

Tallenna Peruuta Poista

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

Päätä otteluseuranta

7 - 13

Neljäs

2

Vaihda jakso

Ottelunäkymä

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

7-13
 (7-13, 0-0, 0-0, 0-0)

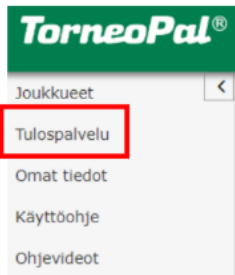
1 7 13
 2 0 0

Yleisöä: 0
 Alkoi: 20:07
 Loppui: 20:11
 Pöytäkirja

Virheveikot Live Score Tekniikkataunot

Peli	Alkuaika	Pvm	Klo	Pelipaikka	Katsojia
1	2 x 12	14.8.2022	01:00 (- 02:00)	Testi1	0

#	Joukkue	O	V	H	Kortit	P
1	Tekniikkataunot	1	1	0	13-7	3
2	Virheveikot	1	0	1	7-13	0



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	

Palkitsemisesta:

- Toimitsijat hoitavat palkitsemiset, toisin kuin Hongan ohjeessa sanotaan. Salivalvoja voi kyllä avustaa palkintojenjaossa, mutta toimitsijat ovat siitä LYK:illä ja Erkkerillä päävastuussa.

Ennen pelin loppua:

- Vie molempien joukkueiden valmentajille paperit ja kynät, joihin he voivat kirjoittaa oman joukkueensa Player of the Game. Kerää laput itsellesi heti ottelun päätyttyä.

Jokaisen pelin jälkeen (ei koske finaaleja)

- Jaa Player of the Game -palkinto (RANNEKE tai jotain muuta), kun pelaajat ovat järjestäytyneet loppuseremoniaan. Kerro ensin hävinneen joukkueen palkittava ja sen jälkeen voittaneen joukkueen palkittava.

Finaalin jälkeen

- Hävinneen joukkueen valmentaja valitsee omasta joukkueestaan finaalin parhaan.

PALKINTO: pelikortit

- Voittaneesta joukkueesta palkitaan finaalin MVP, jonka valitsee voittajan valmentaja.

PALKINTO: koripallo

HUOM! Finaalissa EI valita erikseen Player of the Game -palkinnon saajia!

Mitalien jako

- Kaikille mitalistijoukkueille jaetaan mitalit ja pokaalit (15 mitalia per joukkue).

POIKKEUS! Kaikille 2018-sarjojen joukkueille jaetaan kultaiset mitalit (ei pokaaleja) kunkin

joukkueen viimeisen pelin yhteydessä. Olethan tarkkana, milloin milläkin joukkueella on

viimeinen peli!

- Asettele mitalit ajoissa valmiiksi

o TOIMITSIJA(T) jakaa mitalit pelaajille.

o TOIMITSIJA(T) ojentaa pokaalin joukkueen kapteenille, kun kaikki mitalit on jaettu.

o TOIMITSIJA(T) ottaa kuvan mitalisijoille yltäneistä joukkueista, MVP-pelaajista sekä All Stars viisikkoon valituista pelaajista ja lähettää ne Annille puh. 045 848 2525 sekä turnausjärjestäjälle (numero ei vielä tiedossa).

All-Stars -viisikot (koskee U14-U19 sarjoja), ELI P10 KUTSU LYK UUSI

- Viisikot palkitaan finaalin jälkeen, tieto palkittavista pelaajista lähetetään finaalin salivalvojalle tekstiviestillä. Mikäli kaikki palkittavat pelaajat eivät ole paikalla, toimita ylijääneet palkinnot sekä tieto paikalla olleista palkituista kisakansliaan.

- Jos joku All Stars -viisikkoon valittu pelaaja, pelaa pronssiottelussa, annetaan All Stars-

palkinto hänelle heti pronssiottelun päätyttyä.

- Huom! All Stars -viisikot valitaan vain näiden ikäluokkien (U14-U19) Kutsu- ja Kilpa-sarjoissa. Fun-sarjoissa ei siis All Stars -viisikoita valita.