

Nuorten pöytäkirja

U20-U15

SUOMEN 
LENTOPALLO

Kirjautuminen KiSaan ja ottelun valinta

- Mene sivulle <https://kisa.lentopallo.fi> ja valitse **KISA KIRJAUTUMINEN**
- Valitse kohta **Kirjaudu uuteen ottelupöytäkirjaan (BETA)**
- kirjaudu järjestelmään joukkueen pöytäkirjakoodilla
- Valitse pelattava ottelu **Otteluseuranta**-painikkeella

KISA KIRJAUTUMINEN

Kirjaudu uuteen ottelupöytäkirjaan (BETA)

TorneoPal - Volleyball Score

KIRJAUDU

09.10.2025 01:00 #6

 **Verkko Veikot vs Passi Paavot**

OTTELUSEURANTA

Harjoittele pöytäkirjan käyttöä testiottelulla.
6V6 (MIINUKSET)
6V6
4V4
3V3 (TIEBREAK)
3V3 (TRIPLAPALLO)
2V2

Erilaiset pöytäkirjat

- HUOMIOI, että eri sarjoissa käytetään erilaista pöytäkirjaa

- Aikuisten 1- ja 2-sarjat

6VS6 (MIINUKSET)

- Laskee +/- tilastot

- U20-, U17- ja U15-sarjat sekä aikuisten alasarjat

6VS6

- Merkitään pisteiden tekijät, halutessaan kirjuri voi tehdä myös +/- tilastot

- Mini-ikäisten sarjat

- ✓ U11-U13-sarjojen 4vs4-sarjat 4VS4

- Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekijät

- ✓ U11-U13-sarjojen 3vs3-aluesarjat 3VS3 (TIEBREAK)

- Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekijät

- ✓ U11-U13-sarjojen 3vs3-tiikerisarjat 3VS3 (TRIPLAPALLO)

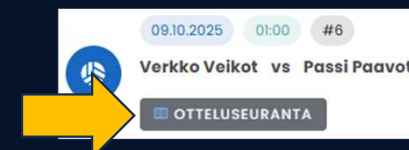
- Triplapallo, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekijät

- ✓ U9-sarjat 2VS2

- Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, ei pisteiden tekijöitä

- Ottelua valittaessa **Otteluseuranta**-painikkeella järjestelmä avaa automaattisesti ko. sarjan mukaisen pöytäkirjan.

6V6 (MIINUKSET)
6V6
4V4
3V3 (TIEBREAK)
3V3 (TRIPLAPALLO)
2V2



SUOMEN
LENTOPALLO

Tulostaulu

- Voit käyttää kirjurin pöydällä olevana tulostauluna tulospalvelusta löytyvää taulua
- Aseta kannettava tietokone tai tabletti pöydälle siten, että tuomari ja/tai yleisö näkee sen
- Etsi tulospalvelusta ottelu ja paina tulostaulun kuvaketta sivun vasemmasta ylänurkasta

Klikkaus ruudusta näyttää koko ruudulla
Klikkaus eristä vaihtaa puolet



Ottelu 3128



Pöytäkirjan yleiskuva

Raja Riinat vs. Verko Veikot
#235 | TESTI 6V6

TorneoPal - Volleyball Score

1. 2. 3.
Raja Riinat 0 2 - -
Verko Veikot 0 3 - -
25. 25. 15.

1. erä
1 2
1 2 3

KOKOONPANOT
TAPAHTUMAT
TIEDOT
VÄRIT
TILASTOT

Raja Riinat
Nimi
1 Leenu Anikka
2 Liinu Anikka
3 Tiinu Anikka
4 Matami Mimmi
5 Milla Magla
7 Iines Anikka
8 Minni Hiiri
9 Heluna Ammu
Taustahenkilöt
Mainari Miina
Joukkueenjohtaja

Verko Veikot
Nimi
8 Linnikko Reko
9 Ikäheimonen Esa
10 Björklund Johanna
11 Heimala Tia-Kaarina
12 Siika-aho Jouni
13 Juutila Rauli
14 Kotiranta Juha
15 Lahtinen Mika
16 Vuorinen Petriina
Taustahenkilöt
Kaappi Aapo
Päävalmentaja
Tomera Tiina
Huoltaja

PERU VIIMEISIN

Alkalisä
Vaihto
Rike

Raja Riinat
2

1. erä

Verko Veikot
3

4 9 13 11
5 3 15 12
8 1 8 10

7 16

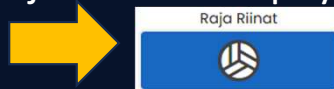
KORJAA KIERTOJÄRJESTYS

KORJAA KIERTOJÄRJESTYS

SUOMEN LENTOPALLO

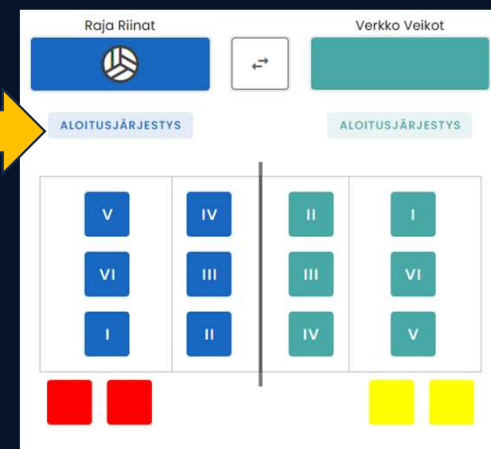
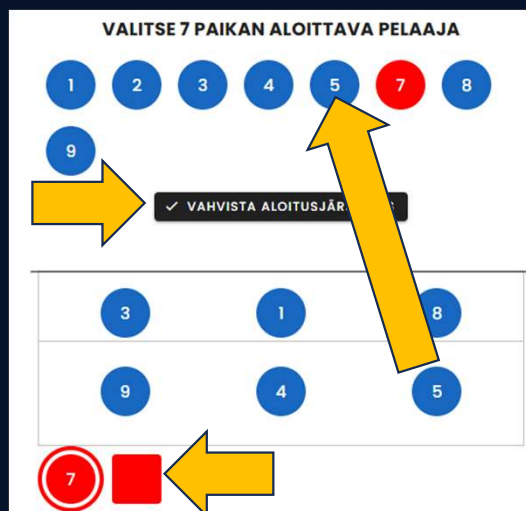
Aloituskokoonpanot

- Varmista, että joukkueet ovat päivittäneet pelaajaluettelonsa pöytäkirjaan
- Valitse ensimmäisen erän aloittava joukkue



- Valitse jommankumman joukkueen **Aloitusjärjestys**-painike

- Valitse pelaaja kullekin pelipaikalle klikkaamalla pelaajien numeroita järjestyksessä I-VI
 - Jos valitset numeron, joka on jo jollain pelipaikalla, alkuperäinen numero poistuu, valitse siihen oikea numero
- Lisää tarvittaessa myös libero/liberot
- Paina **Vahvista aloitusjärjestys**
- Tee sama toiselle joukkueelle



Halutessasi voit vaihtaa joukkueet pöytäkirjassa toisin päin.



Ottelun aloitus ja pisteiden merkitseminen

- Valitse **Aloita ottelu** vasta sitten, kun ensimmäinen syöttö lähtee
 - Ensimmäiseen syöttöön saakka joukkueilla on vielä mahdollisuus korjata rotaatioita
 - Erän keston mittaaminen käynnistyy



- Merkitse pisteet klikkaamalla joukkueen nimen alla olevaa numeropainiketta



- Valitse pisteen tekotapa ja tekijä
 - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue
 - Väärälle joukkueelle merkityn pisteen voi peruuttaa ennen pisteen tekotavan merkitsemistä **Peruuta**-painikkeella



- Syöttövuorossa oleva joukkue ja pelaaja on merkitty pallon kuvalla

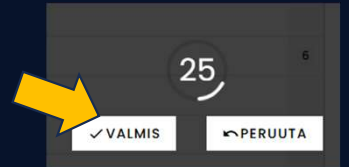


Pisteiden merkitseminen

- Pelaajan tekemiksi pisteiksi tilastoidaan:
 - Hyökkäyslyönti / juju suoraan kenttään
 - Hyökkäyslyönti / juju vastustajan torjunnan kautta kenttään tai ulos
 - Hyökkäyslyönti / juju puolustajan käsien kautta ulos
 - Pelaajan tekemä torjunta
 - Pelaajan tekemä aloitus suoraan kenttään
 - Pelaajan tekemä aloitus vastaanottajan käsien kautta ulos
- Vastustajan tekemäksi virheeksi tilastoidaan
 - Kaikki verkkovirheet
 - Kaikki aloitussyöttövirheet
 - Hyökkäyslyönnit verkkoon tai suoraan rajojen ulkopuolelle
 - Kaikki käsittelyvirheet
 - Kaikki rajarikkeet
 - Sijoittumis- ja rotaatiovirheet

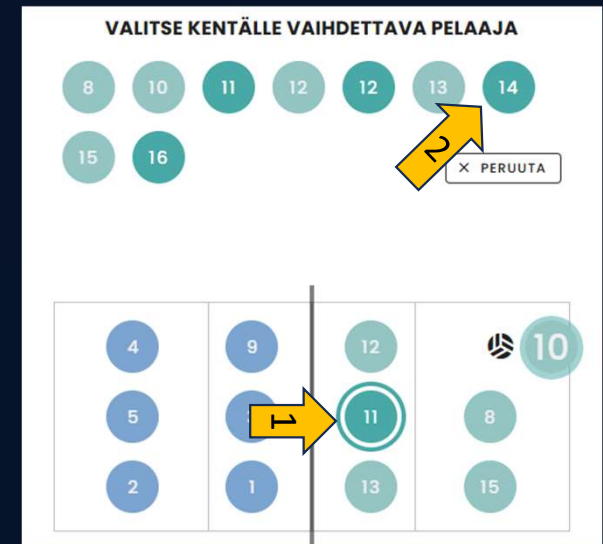
Aikalisät

- Kun tuomari viheltää joukkueen pyytämän aikalisän, paina ko. joukkueen **Aikalisä**-painiketta
 - Näyttöön tulee ajastin, joka kertoo aikalisän jäljellä olevan ajan
 - Jos joukkueet palaavat kentälle ennen ajan täyttymistä, paina **Valmis**-painiketta
 - Jos valitsit aikalisän väärälle joukkueelle, valitse **Peruuta** ja valitse aikalisä oikean joukkueen kohdalta
- Joukkueen käytetyt aikalisät näkyvät **Aikalisä**-painikkeessa, kahden käytetyn aikalisän jälkeen painike näkyy himmeänä eikä sitä voi enää käyttää



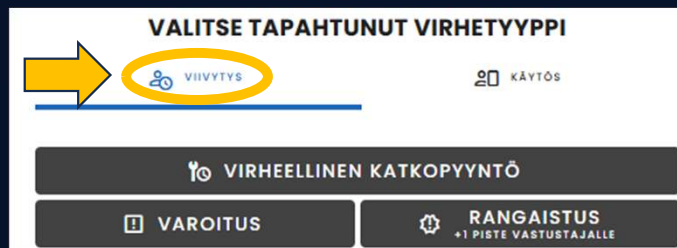
Pelaajavaihdot

- Valitse vaihtavan joukkueen **Vaihto**-painike
 - Valitse kentältä poistuva pelaaja rotaatiosta (1) ja kentälle vaihdettava pelaaja (2)
 - Vain vaihdossa olevien pelaajien numerot ovat valittavissa
- Vaihto**-painikkeessa näkyy tehtyjen vaihtojen määrä
- Rotaatiossa näkyvät vaihdettujen pelaajien numerot
 - Jo vaihdettujen pelaajien kohdalla vaihdon pystyy tekemään vain takaisin samojen pelaajien kesken
 - Kun vaihto tehdään takaisin, valitse **Vaihto**-painike ja valitse aiemmin kentälle vaihdettu pelaaja, jolloin alkuperäinen pelaaja tulee takaisin rotaatioon
- Toiminnon voi perua ennen vaihdettavan pelaajan valitsemista **Peruuta**-painikkeella



Rikkeet

- Jos tuomari viheltää joukkueelle rikkeen, valitse ko. joukkueen **Rike**-painike → 
- Valitse tuomarin antaman tuomion mukaisesti
 - Rikkeen tyyppi (Viivytys tai Käytös)
 - Rike



- Käytös-rikkeissä valitse virheen tehnyt henkilö

Korjaukset

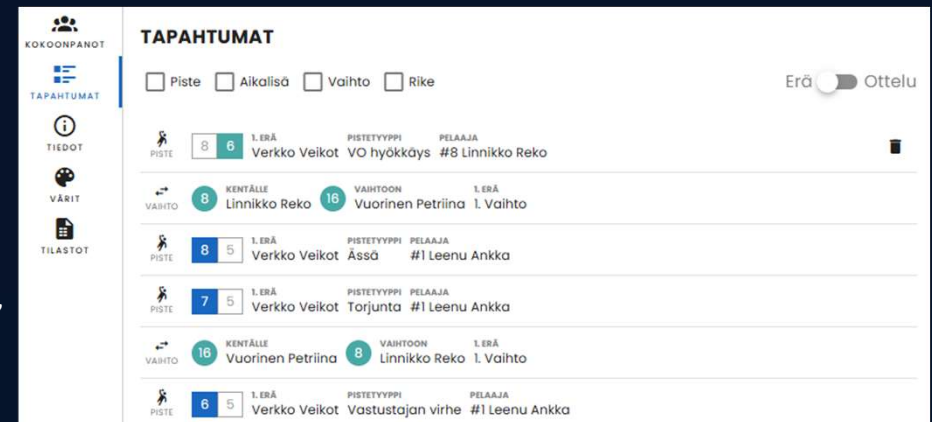
Pisteet, aikalisät, vaihdot, rikkeet

- **Peru viimeisin**-painikkeella pystyt poistamaan tapahtumia takaperoisessa järjestyksessä
 - Voit poistaa viimeisimmän tapahtuman roskakorin kuvakkeesta
 - Sen jälkeen voit poistaa sitä edellisen tapahtuman jne.



Tulos (huom! Vain tuomarin luvalla)

- Jos ottelun tilanne on väärä (esim. olet merkinnyt pisteitä väärälle joukkueelle, eikä **Peru viimeisin**-toiminto ole mahdollinen), selvitä tuomarin ja joukkueiden kanssa oikea tilanne, korjaa tilanne **Korjaa tulos**-painikkeesta **+**- ja **-**-painikkeilla, lopuksi paina **OK**



Rotaatio (huom! Vain tuomarin luvalla)

Valitse **Korjaa kiertojärjestys**-painike

- Jos tuomari antaa luvan, paina **Jatka**-painiketta, muussa tapauksessa paina **Peruuta**
- Valitse 1. paikan pelaaja ja kiertojärjestyksessä seuraavat sen mukaan, mikä on oikea järjestys kentällä sillä hetkellä

KORJAA KIERTOJÄRJESTYS

Korjaa kiertojärjestys

Kiertojärjestys tyhjenetään ja syötetään kokonaan uudestaan. Tee tämä vain tuomarin luvalla.

PERUUTA

JATKA

HUOM

SUOMEN
LENTOPALLO

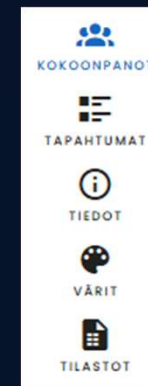
Ottelun seuranta

Kokoonpanot, tapahtumat, tiedot, värit ja tilastot

- Painikkeet löytyvät sivun vasemmasta reunasta, pienellä näytöllä alhaalta



- Kokoonpanot näet joukkueiden kokoonpanot
- Tapahtumat näet erän/ottelun aikaiset tapahtumat
 - Valitse Erä – Ottelu-kytkin 
- Tiedot näet ottelun asetukset
- Värit voit vaihtaa joukkueiden värejä esim. paitavärien mukaisiksi
- Tilastot näet joukkuekohtaiset tilastot
- Ottelu palaa takaisin ottelunäkymään (pienellä näytöllä)



Erän ja ottelun päättäminen

Erän päättäminen

- Kun erä päättyy, tarkista ilmoitettu pistetilanne ja hyväksy **Lopeta erä**-painikkeella



- Valitse seuraavan erän pelaajien paikat kuten 1. erässä
- Aloittava joukkue on jo merkitty valmiiksi
- Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee

Ottelun päättäminen

- Kun viimeinen erä päättyy, tarkista pistetilanne, ilmoita joukkueille ja tuomarille ottelun tulos, ja valitse **Päätä ottelu**-painike

Kirjaudu ulos ottelusta

- Ottelun päätyttyä kirjaudu ottelusta ulos oikean yläkulman painikkeesta

TorneoPal - Volleyball Score ➡ 