

6vs6 pöytäkirja

2-sarjat, aikuisten alasarjat, U20-U15

SUOMEN 
LENTOPALLO

Kirjautuminen KiSaan ja ottelun valinta

- Mene sivulle <https://kisa.lentopallo.fi> ja valitse **KISA KIRJAUTUMINEN**
- Valitse kohta **Kirjaudu ottelupöytäkirjaan**
- Kirjaudu järjestelmään joukkueen pöytäkirjakoodilla
- Valitse pelattava ottelu **Otteluseuranta**-painikkeella
- Voit harjoitella pöytäkirjan käyttöä valitsemalla oikean pelimuodon 'Harjoittele pöytäkirjan käyttöä testiottelulla'-vaihtoehdoista

KISA KIRJAUTUMINEN

→ Kirjaudu ottelupöytäkirjaan

TorneoPal - Volleyball Score

Pöytäkirjakoodi

KIRJAUDU

09.10.2025

01:00

#6



Verko Veikot vs Passi Paavot

OTTELUSEURANTA

Harjoittele pöytäkirjan käyttöä
testiottelulla.

6V6 (MIINUKSET)

6V6

4V4

3V3 (TIEBREAK)

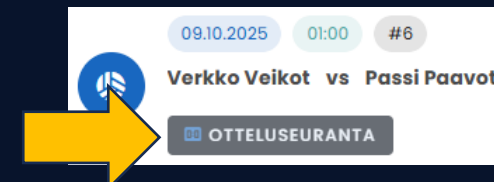
3V3 (TRIPLAPALLO)

2V2

Erilaiset pöytäkirjat

- HUOMIOI, että eri sarjoissa käytetään erilaista pöytäkirjaa
 - Aikuisten 1-sarjat
 - 6VS6 (MIINUKSET)
 - Laskee +/- tilastot
 - U20-, U17- ja U15-sarjat sekä aikuisten 2- ja alasarjat
 - 6VS6
 - Merkitään pisteiden tekotavat ja tekijät, halutessaan kirjuri voi tehdä myös +/- tilastot
 - Mini-ikäisten sarjat
 - ✓ U11-U13-sarjojen 4vs4-sarjat 4VS4
 - Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekotavat, ei tekijöitä
 - ✓ U11-U13-sarjojen 3vs3-aluesarjat 3VS3 (TIEBREAK)
 - Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekotavat, ei tekijöitä
 - ✓ U11-U13-sarjojen 3vs3-tiikerisarjat 3VS3 (TRIPLAPALLO)
 - Triplapallo, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekotavat, ei tekijöitä
 - ✓ U9-sarjat 2VS2
 - Tiebreak-syöttö, ei aloitusjärjestystä, ei pisteiden tekotapoja eikä tekijöitä
- Ottelua valittaessa *Otteluseuranta*-painikkeella järjestelmä avaa automaattisesti ko. sarjan mukaisen pöytäkirjan.

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



Pöytäkirjan yleiskuva

Raja Riinat vs. Verkko Veikot

#2058 | TESTI BV6

TorneoPal - Volleyball Score

KOKOONPANOT

TAPAHTUMAT

TIEDOT

VÄRIT

TILASTOT

Raja Riinat

Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	I.
1	Leenu Anikka	
2	Liiu Anikka	
3	Tiinuu Anikka	C
4	Matami Mimmi	
5	Milla Magia	
7	Iines Anikka	
8	Minni Hiiri	
9	Heluna Ammu	

Taustahenkilöt

Mainari Miina
Joukkueenjohtaja

Verkko Veikot

kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	I.
8	Linnikko Reko	
9	Ikäheimonen Esa	
10	Björklund Johanna	C
11	Heimola Tia-Kaarina	
12	Silka-aho Jouni	
13	Juutila Rauli	
14	Kotiranta Juha	
15	Lahtinen Mika	
16	Vuorinen Petriina	

Taustahenkilöt

Kaappi Aapo
Päävalmentaja

Tomera Tiina
Huoltaja

TODOS:

Aloittajan valinta

Valitse pelin ensimmäisen erän aloittava joukkue painamalla joukkueen nimen alla olevaa laatikkoo

Kirjuri

Täytä kirjurin tiedot

Valitse pelaajat

Valitse pelaajat, jotka ovat kentällä painamalla ASETA ALOITUSJÄRJESTYS

KIRJURI

Nimi

Puhelin

Sähköposti

TALLENNA

Raja Riinat

Verkko Veikot

ASETAA LOITU SJÄRJESTY S

ASETAA LOITU SJÄRJESTY S

V

VI

I

IV

III

II

II

III

IV

I

VI

V

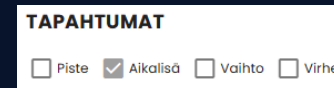
Ottelun seuranta

Kokoonpanot, tapahtumat, tiedot, värit ja tilastot

- Painikkeet löytyvät sivun vasemmasta reunasta, pienellä näytöllä tai pienessä ikkunassa alhaalta



- Kokoonpanot Näet joukkueiden kokoonpanot
- Tapahtumat Näet erän/ottelun aikaiset tapahtumat
 - Voit tarkastella tapahtumia erä- tai ottelukohtaisesti sekä eri tyyppien mukaisesti
- Tiedot Näet ottelun asetukset, nimetyt tuomari, jne.
- Värit Voit vaihtaa joukkueiden värejä esim. paitavärien mukaisiksi
- Tilastot Näet joukkuekohtaiset tilastot
- Ottelu Palaa takaisin ottelunäkymään (pienellä näytöllä tai pienessä ikkunassa)



KOKOONPANOT			
Raja Riinat			
#	Nimi	1.	2.
1	Leenu Ankka	2	3
2	Liinu Ankka	6	1
3	Tiinu Ankka		
4	Matami Mimmi	1	2
5	Milla Magia		5
7	lines Ankka	3	4
8	Minni Hiiri	4	
9	Heluna Ammu	5	6

Kokoonpanot ja kirjurin tiedot

- Näytä joukkueiden valmentajille/kapteenille kokoonpanot, ja varmista, että he ovat vahvistaneet ne
 - Kapteenit (kokoonpanossa C-kirjaimella)
 - Jos kokoonpanoja ei ole vahvistettu, paina **Muokkaa**-painiketta ja tee puuttuvat merkinnät (HUOM! Vain tuomarin luvalla.)

- Valitse kunkin pelaajan liukupainikkeella, onko pelaaja kokoonpanossa vai ei (sininen = ottelun kokoonpanossa (1), 2 harmaa = ei ottelun kokoonpanossa (2))
- Valitse kapteeni ko. pelaajan **C (3)-painikkeella**
- Tallenna muutokset

Raja Riinat

1	C	Ankka Leenu
2	C	Ankka Liinu
3	C	Ankka Tiinu
4	C	Mimmi Matami
5	C	Magia Milla
7	C	Ankka Iines
8	C	Hiiri Minni
9	C	Ammu Heluna

Verkko Veikot

8	C	Reko Linnikko
9	C	Esa Ikäheimonen
10	C	Tia-Kaarina Heimala
11		Tia-Kaarina Heimala
12	C	Jouni Siika-aho
13		Rauli Juutila
14	C	Juha Kotiranta
15	C	Mika Lahtinen
16	C	Petriina Vuorinen

TALLENNA PERUUTA

KOKOONPANOT

Raja Riinat Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	1.
1	Leenu Ankka	
2	Liinu Ankka	
3	Tiinu Ankka	C
4	Matami Mimmi	
5	Milla Magia	
7	Iines Ankka	
8	Minni Hiiri	
9	Heluna Ammu	

Taustahenkilöt

Mainari Miina Joukkueenjohtaja

Verkko Veikot Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	1.
8	Linnikko Reko	
9	Ikäheimonen Esa	LI
10	Björklund Johanna	C
11	Heimala Tia-Kaarina	
12	Siika-aho Jouni	
13	Juutila Rauli	
14	Kotiranta Juha	
15	Lahtinen Mika	
16	Vuorinen Petriina	

Taustahenkilöt

Kaapeli Aapo Päävalmentaja

Tomera Tiina Huoltaja

Muokkaa kokoonpanoja

Muutoksia vahvistettuihin kokoonpanoihin saa tehdä vain tuomarin luvalla. Haluatko varmasti muokata kokoonpanoja?

PERUUTA OK

- Kirjoita kirjurin tiedot niille osoitetuille paikoille ja tallenna. Ottelua ei voi aloittaa ilman näitä.

- Kirjurin tietoja käytetään ainoastaan ko. ottelun mahdollisten ongelmatilanteiden tarkistamiseen*

KIRJURI

Nimi

Puhelin

Sähköposti

TALLENNA

Pelipassit voi tarkistaa **Näytä pelipassit**-painikkeella

Tarkistuksen jälkeen passit voi piilottaa **Piilota pelipassit**-painikkeella

NÄYTÄ PELIPASSIT

PIILOTA PELIPASSIT

SUOMEN LENTOPALLO

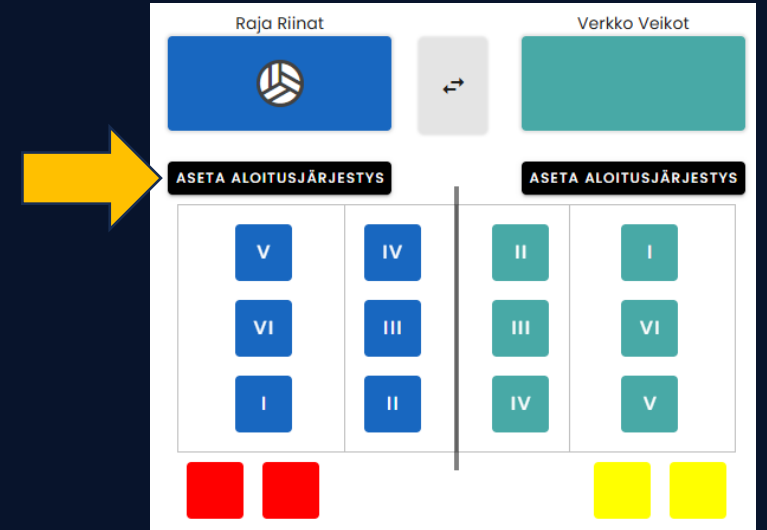
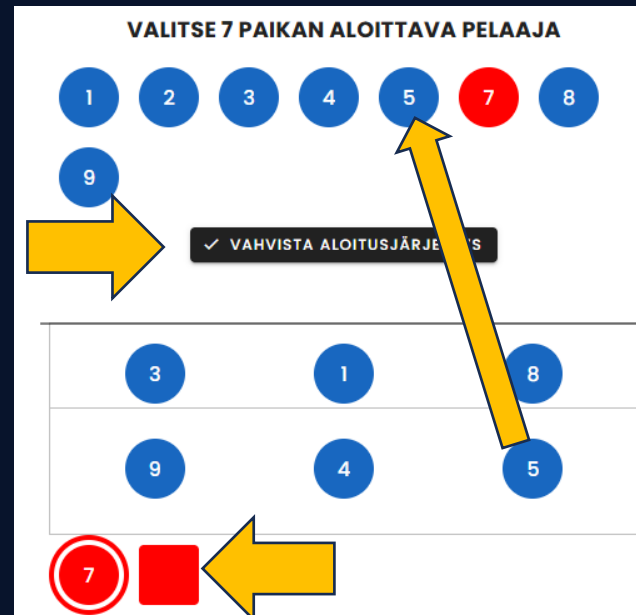
Aloituskokoonpanot

- Valitse ensimmäisen erän aloittava joukkue. Syöttävän joukkueen merkiksi tulee joukkueen kohdalle pallon kuva.

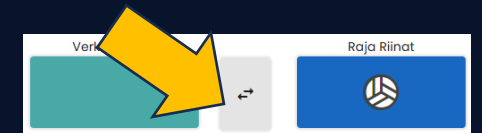


- Valitse jommankumman joukkueen **Aseta aloitusjärjestys**-painike

- 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 1/3

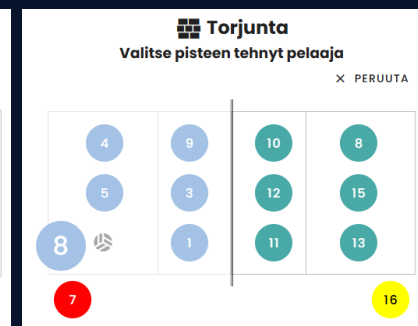
- Valitse **Aloita ottelu** vasta sitten, kun ensimmäinen syöttö lähtee
 - Ensimmäiseen syöttöön saakka joukkueilla on vielä mahdollisuus korjata rotaatioita
 - Erän keston mittaaminen käynnistyy
- Merkitse pisteet klikkaamalla joukkueen nimen alla olevaa numeropainiketta
- Valitse pisteen tekotapa ja tekijä (katso seuraava sivu)
 - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue



Syöttävän joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



Vastaanottavan joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



- Väärälle joukkueelle merkityn pisteen voi peruuttaa ennen pisteen tekotavan merkitsemistä **Peruuta**-painikkeella

Syöttövuorossa oleva joukkue ja pelaaja on merkitty pallon kuvalla



SUOMEN LENTOPALLO

Pisteiden merkitseminen 2/3

Pisteen tekotavat

Syöttävän joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



Vastaanottavan joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



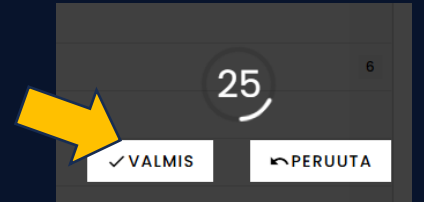
	ÄSSÄ	- Syöttö siten, että pallo menee suoraan vastustajan kenttään ilman, että kukaan koskee siihen tai vastaanotto menee rajojen ulkopuolelle siten, ettei kukaan muu ehdi koskemaan siihen - Vastustaja vastaanottaa syötön siten, että joukkue ei saa tehtyä passia ja/tai hyökkäyssuoritusta
	JATKOHYÖKKÄYS	Kaikki muut hyökkäykset paitsi syötön vastaanottaneen joukkueen ensimmäinen hyökkäys
	TORJUNTA	Vastustajan hyökkäyksen torjuminen verkolla siten, että pallo jää vastustajan kenttään
	SYÖTTÖVIRHE	Syöttö siten, että pallo ei mene verkon yli tai menee rajojen ulkopuolelle ilman, että vastustaja koskee palloon
	HYÖKKÄYSVIRHE	- Hyökkääjän suoritus siten, että pallo ei mene verkon yli tai menee vastustajan kentän rajojen ulkopuolelle ilman, että vastustaja koskee palloon - Liberon suorittama virheellinen hyökkäys
	TEKNINEN VIRHE	- Verkkokosketus - Liberon suorittama virheellinen hyökkäys - Virheellinen kosketusmäärä (saman pelaajan kaksi peräkkäistä kosketusta, tai joukkueen neljäs kosketus)

Pisteiden merkitseminen 3/3

- 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

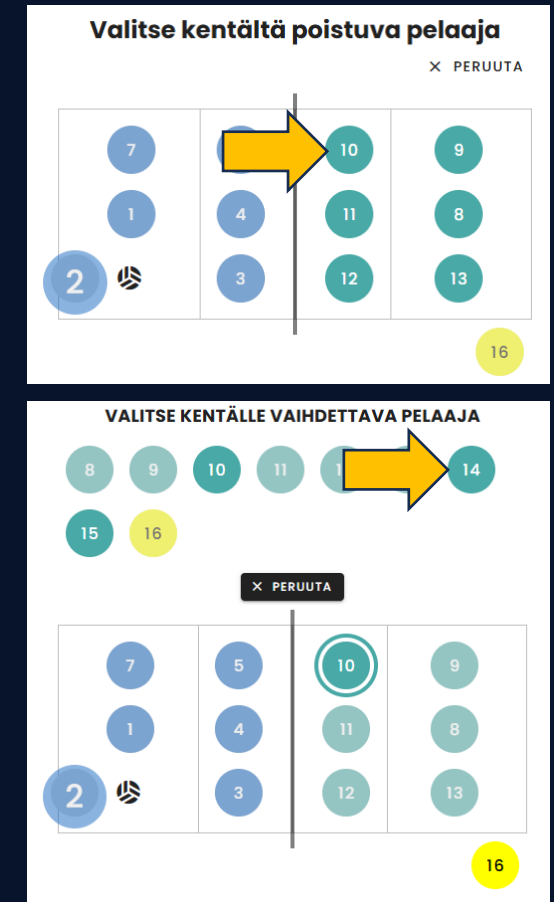
Aikalisät

- 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 erässä käytetyn aikalisän jälkeen painike näkyy himmeänä eikä sitä voi enää käyttää



Pelaajavaihdot

- Valitse vaihtavan joukkueen **Vaihto**-painike  
 - Valitse kentältä poistuva pelaaja > valitse kentälle vaihdettava pelaaja
 - 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
 - pelaajan numeron yllä on viiva > pelaajaa ei voi enää vaihtaa ko. erässä
- Toiminnon voi perua joko ennen kentältä poistuvan pelaajan valitsemista tai ennen kentälle vaihdettavan pelaajan valitsemista **Peruuta**-painikkeilla



× PERUUTA

× PERUUTA

Rikkeet

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

VALITSE TAPAHTUNUT RIKETYYPPI

→ **VIIVYTYS** Käytös

VAROITUS **RANGAISTUS +1 PISTE VASTUSTAJALLE**

VAROITUS **RANGAISTUS +1 PISTE VASTUSTAJALLE**

VALITSE TAPAHTUNUT RIKETYYPPI

Viivytys → **KÄYTÖS**

VAROITUS **RANGAISTUS +1 PISTE VASTUSTAJALLE**

ERÄSTÄ POISTAMINEN **OTTELUSTA POISTAMINEN**

- Käytös-rikkeissä valitse rikkeen tehnyt henkilö (pelaaja tai toimihenkilö)

VALITSE VIRHEEN TEHNYT PELAAJA

8 9 10 11 12 13

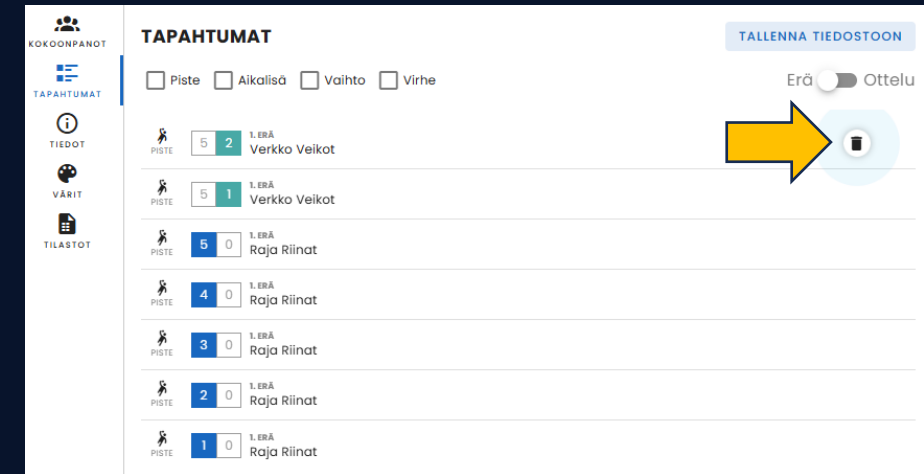
14 15 16

Päävalmentaja: Kaappi Aapo Huoltaja: Tomera Tiina

Korjaukset

Pisteet, aikalisät, vaihdot, virheet

- **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**)

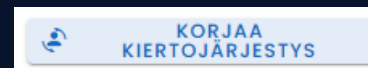
- Jos ottelun tilanne on väärä (esim. olet merkinnyt pisteitä väärälle joukkueelle, eikä **Peru viimeisin**-toiminto ole mahdollinen), selvitä tuomarin ja joukkueiden kanssa oikea tilanne, korjaa tilanne **Korjaa tulos**-painikkeesta **+**- ja **-**-painikkeilla, lopuksi paina **OK**



Rotaatio (huom! **Vain tuomarin luvalla**)

Valitse **Korjaa kiertojärjestys**-painike

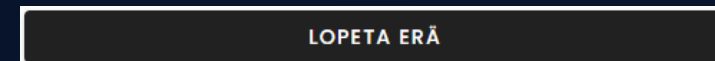
- Jos tuomari antaa luvan, paina **Jatka**-painiketta, muussa tapauksessa paina **Peruuta**
- Valitse 1. paikan pelaaja ja kiertojärjestyksessä seuraavat sen mukaan, mikä on oikea järjestys kentällä sillä hetkellä



Erän päättäminen ja uusi erä

Erän päättäminen ja uuden aloittaminen

- Kun erä päättyy, tarkista ilmoitettu pistetilanne ja hyväksy *Lopeta erä*-painikkeella
- Valitse seuraavan erän pelaajien paikat kuten 1. erässä
- Seuraavan erän aloittava joukkue on jo merkitty valmiiksi
- Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee



Ottelun päättäminen

Ottelun päättäminen

- Kun viimeinen erä päättyy, tarkista pistetilanne sekä ilmoita joukkueille ja tuomarille ottelun tulos
 - Kun kaikki ovat tarkistaneet tuloksen, merkitse kuittaukset rasteilla
- Merkitse rajatuomareiden tilanne
- Merkitse yleisömäärä
- Pyydettäessä lisää huomiot (joukkueiden vastalauseet, tuomarin huomiot, tms.) **+Lisää huomio**-painikkeesta
 - Huom! Tulevat näkyviin myös tulospalveluun, joten tekstin tulee olla asiallista
- Valitse **Päätä ottelu**

		1.	2.	3.
Raja Riinat	2	25	25	0
Verkko Veikot	0	18	22	0
		25.	25.	15.

+ LISÄÄ HUOMIO

HUOMIOITA

Huomio

TALLENNA

PERUUTA

Kirjaudu ulos ottelusta

- Ottelun päätyttyä kirjaudu ottelusta ulos oikean yläkulman painikkeesta

HUOMIOITA

Yleisömäärä

Kirjaa huomiot ottelusta, jotka näkyvät julkisessa tulospalvelussa.

+ LISÄÄ HUOMIO

Kuittaukset

☐ Kotijoukkueen kapteeni kuitannut

☐ Vierajoukkueen kapteeni kuitannut

☐ Päätuomari kuitannut

Rajatuomarit

☐ Ei ollut ☐ Joukkueen omat ☐ Kortilliset

Ottelu on päättynyt **2 - 0**
Voittaja: **Raja Riinat**

Ennen ottelun päättämistä täytyä vielä yläpuolelle katsojamäärä ja kirjaa mahdolliset vastalauseet tai huomiot.

Paina Päätä ottelu kirjataksesi lopputuksen ja päättääksesi otteluseurannan.

PÄÄTÄ OTTELU

TorneoPal - Volleyball Score

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

