

1-sarjojen pöytäkirja



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'-vaihtoehtoista

KISA KIRJAUTUMINEN

[→ Kirjaudu ottelupöytäkirjaan](#)

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

- 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)

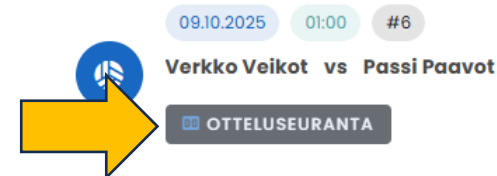
- Triplapallo, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekotavat, ei tekijöitä

- ✓ 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

#2056 | TESTI FULL

TorneoPal - Volleyball Score

1.2.

Raja Riinat0-0

Verkko Veikot0-0

25.25.

KOKOONPANO

TAPAHTUMAT

TIEDOT

VÄRIT

TILASTOT

Raja Riinat

Kokoonpano vahvistettu

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

Taustahenkilöt

Malnari Milna
Joukkueenjohtaja

Verkko Veikot

Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	1.
8	Linnikko Reko	
9	Ikäheimonen Esa	LI
10	Björklund Johanna	C
11	Heimälä 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

TODOS:

Aloittajan valinta

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

Kirjuri

Täytä kirjurin tiedot

Valitse pelaajat

Valitse pelaajat, jotka ovat kentällä painamalla ASETA ALOITUSJÄRJESTYS

KIRJURI

Nimi

Puhelin

Sähköposti

TALLENNA

Raja Riinat

Verkko Veikot

ASETA ALOITUSJÄRJESTYS

ASETA ALOITUSJÄRJESTYS

VIV

VI

I

IV

III

II

II

III

IV

I

VI

V

1

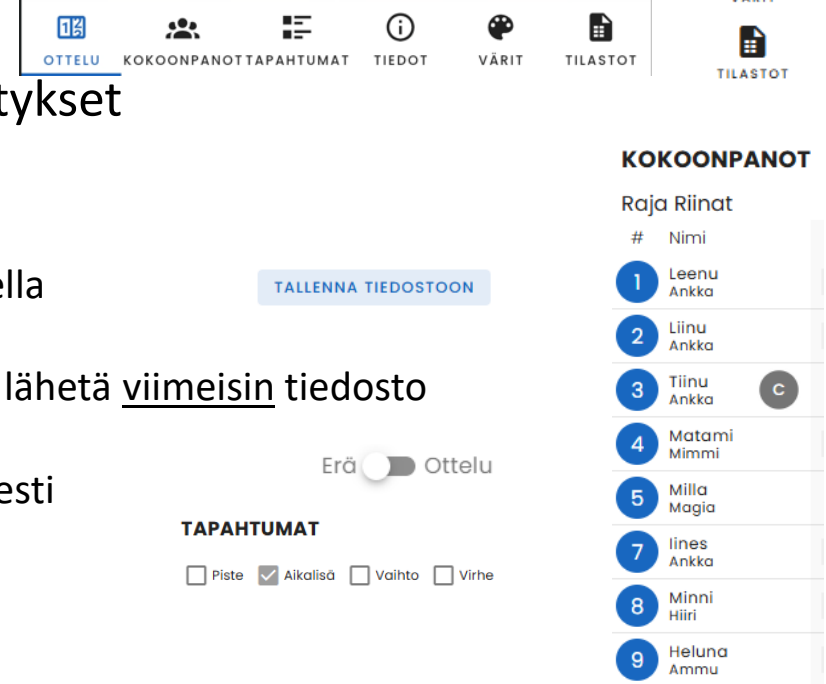
9

Ottelun seuranta

Kokoonpanot, tapahtumat, tiedot, värit ja tilastot

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

- Kokoonpanot Näet joukkueiden kokoonpanot ja erien aloitusjärjestykset
- Tapahtumat Näet erän/ottelun aikaiset tapahtumat
 - Yhteysohjelmissa tallenna sen hetkinen tilanne Tallenna tiedostoon-painikkeella
 - Tapahtumat tallentuvat laitteelle .json-tiedostona
 - Tallennuksia voi tehdä uudelleen, ja jos tulos ei tallennu tulospalveluun, lähetä viimeisin tiedosto sarjanhoitajalle
 - Voit tarkastella tapahtumia erä- tai ottelukohdaisesti sekä eri tyyppien mukaisesti
- Tiedot Näet ottelun asetukset, nimetyt tuomari, jne.
- Värit Voit vaihtaa joukkueiden värejä esim. paitavärien mukaisiksi
- Tilastot Näet joukkuekohtaiset tilastot (tilastoja ei tehdä U13-U11-sarjoissa)
- Ottelu Palaa takaisin ottelunäkymään (pienellä näytöllä tai pienessä ikkunassa)



- | KOKOONPANOT | | | NÄYTÄ PELIPASSIT | | | MUOKKAA | | |
|--------------------------------------|--------------|----|--|---------------------|----|---------|--|--|
| Raja Riinat Kokoontapano vahvistettu | | | Verkko Veikot Kokoontapano vahvistettu | | | | | |
| # | Nimi | 1. | # | Nimi | 1. | | | |
| 1 | Leenu Ankka | L1 | 8 | Linnikko Reko | | | | |
| 2 | Liinu Ankka | | 9 | Ikäheimonen Esa | L1 | | | |
| 3 | Tiinu Ankka | C | 10 | Björklund Johanna | C | | | |
| 4 | Matami Mimmi | | 11 | Heimala Tia-Kaarina | | | | |
| 5 | Milla Magia | | 12 | Siika-aho Jouni | | | | |
| 7 | Iines Ankka | | 13 | Juutila Rauli | | | | |
| 8 | Minni Hiiri | | 14 | Kotiranta Juha | | | | |
| 9 | Helena Ammu | | 15 | Lahtinen Mika | | | | |
| Taustahenkilöt | | | 16 | Vuorinen Petriina | | | | |
| Mainari Miina Joukkueenjohtaja | | | Taustahenkilöt | | | | | |
| | | | Kaappi Aapo Päävalmentaja | | | | | |
| | | | Tomera Tiina Huoltaja | | | | | |

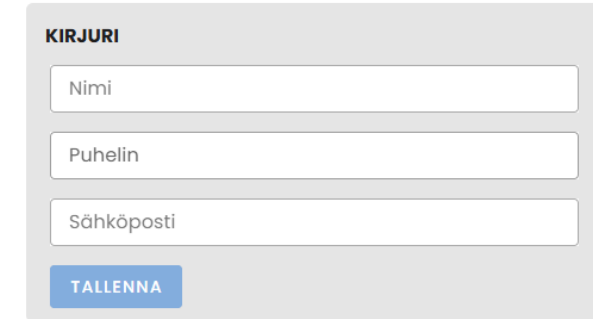
- Pelipassit voi tarkistaa **Näytä pelipassit**-painikkeella
- Tarkistuksen jälkeen passit voi piilottaa **Piilota pelipassit**-painikkeella

 NÄYTÄ PELIPASSIT

 PILOTA PELIPASSIT

Kirjuri ja rajatuomarit

- Kirjoita kirjurin tiedot niille osoitetuille paikoille ja tallenna. Ottelua ei voi aloittaa ilman näitä.
 - *Kirjurin tietoja käytetään ainoastaan ko. ottelun mahdollisten ongelmatilanteiden tarkistamiseen*



A registration form titled "KIRJURI" (Referee) with three input fields and a submit button. The fields are labeled "Nimi" (Name), "Puhelin" (Phone), and "Sähköposti" (Email). The submit button is labeled "TALLENNA" (Save).

KIRJURI

Nimi

Puhelin

Sähköposti

TALLENNA

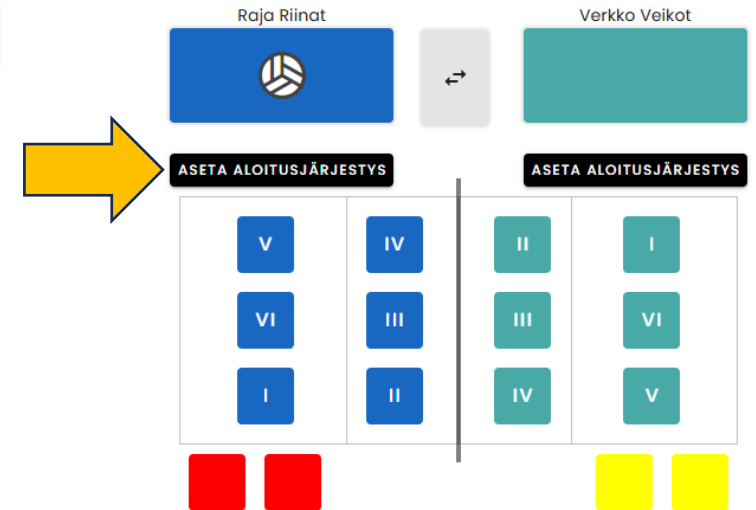
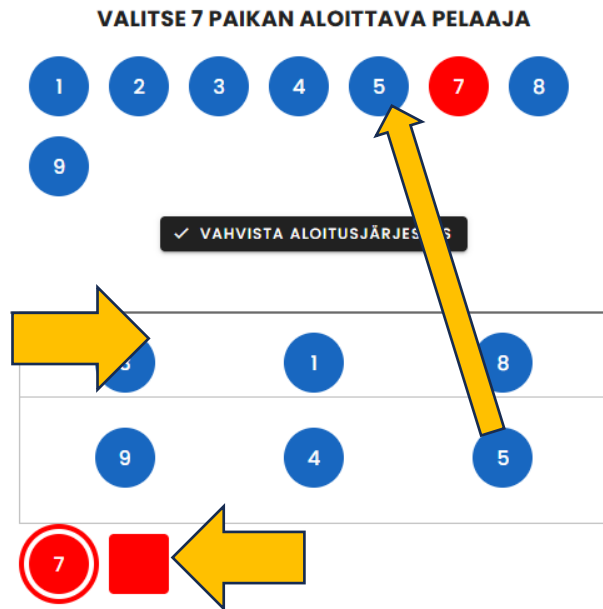
Aloituskokoonpanot

- 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

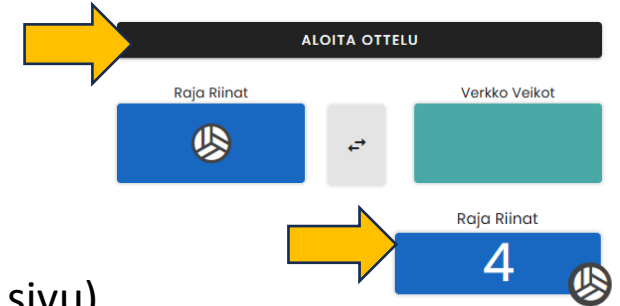


Halutessasi voit vaihtaa joukkueet pöytäkirjassa toisin päin.



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 ja/tai miinuspisteen saava pelaaja (katso seuraava sivu)
 - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue



Syöttävän joukkueen pisteet

Omat suoritukset Vastustajan virheet

PISTE SYNTYI

ÄSSÄ	HYÖKKÄYSVIRHE
JATKOHYÖKKÄYS	TEKNINEN VIRHE
TORJUNTA	

Vastaanottavan joukkueen pisteet

Omat suoritukset Vastustajan virheet

PISTE SYNTYI

VO HYÖKKÄYS	SYÖTTÖVIRHE
JATKOHYÖKKÄYS	HYÖKKÄYSVIRHE
TORJUNTA	TEKNINEN VIRHE

Jatkohyökkäys

Valitse pisteen tehnyt pelaaja

X PERUUTA

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

7 16

VO hyökkäys

Valitse pisteen tehnyt pelaaja

X PERUUTA

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

7 16

Torjunta

Valitse pisteen tehnyt pelaaja

X PERUUTA

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

7 16

- Miinuspisteet
 - Syöttövirhe
 - Vastaanottovirhe (syöttäjälle pistemerkintä)
 - Hyökkäysvirhe
 - Torjuttu pelaaja (torjujalle pistemerkintä)
 - Tekninen virhe

Ässä

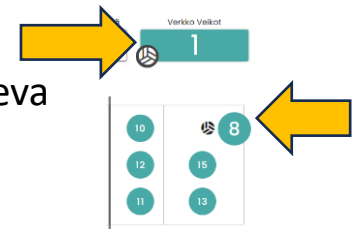
Valitse miinuspisteen saava pelaaja

X PERUUTA

9	3	10	8
4	2	11	14
5	8	12	13

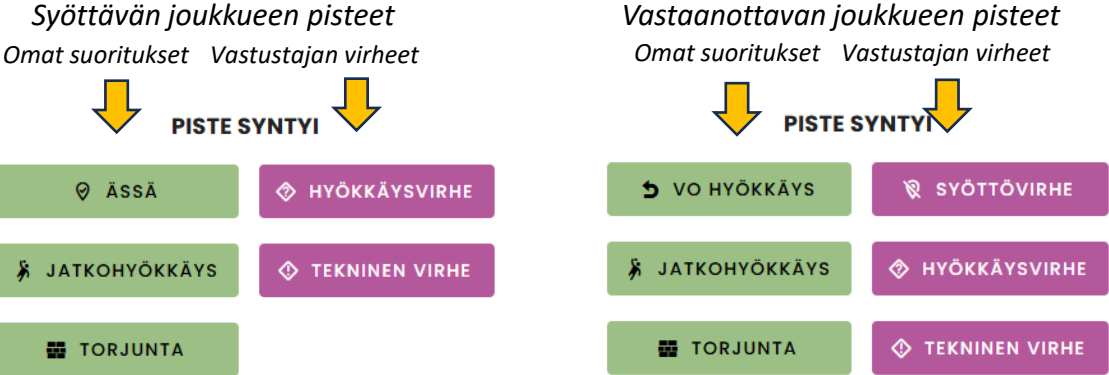
1 9

Syöttö-vuorossa oleva joukkue ja pelaaja on merkitty pallon kuvalla



Pisteiden merkitseminen 2/3

Pisteen tekotavat



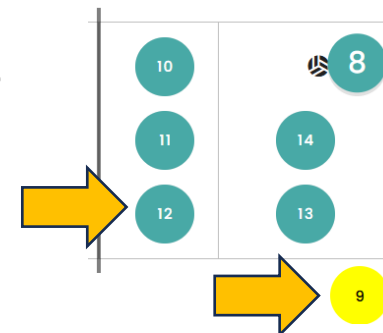
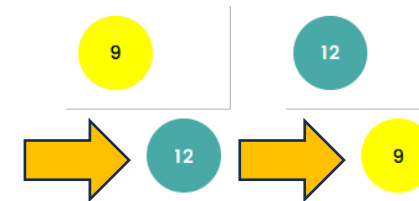
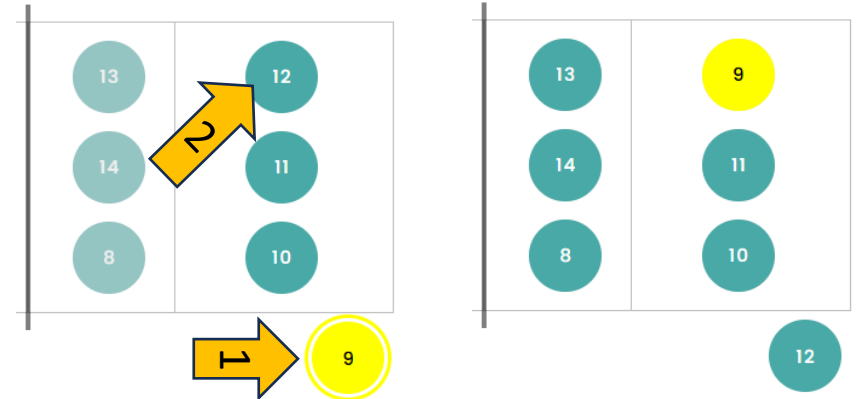
ÄSSÄ	- Syöttö siten, että pallo menee suoraan vastustajan kenttään ilman, että kukaan koskee siihen tai vastaanotto menee rajojen ulkopuolelle siten, ettei kukaan muu ehdi koskemaan siihen - Vastustaja vastaanottaa syötön siten, että joukkue ei saa tehtyä passia ja/tai hyökkäyssuoritusta		VO HYÖKKÄYS Vastaanotto-hyökkäys		Syötön vastaanottaneen joukkueen ensimmäisellä hyökkäyksellä tehty piste
	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

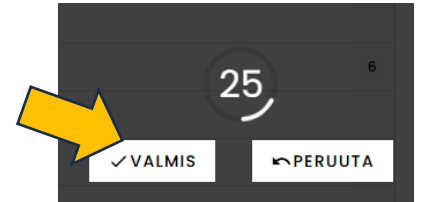
Liberokorvaus

- Valitse liberon numero (1), sen jälkeen kentältä poistuva pelaaja (2)
- Jos korvaus tehdään takaisin ennen liberon kokonaista takakenttäkierrosta, valitse alkuperäinen pelaajanumero, jolloin tapahtuu vaihto
- Jos libero on kentällä koko takakenttäkierroksen, libero vaihtuu syötönvaihdon yhteydessä, kun korvattu pelaaja siirtyy viitospaikalta nelospaikalle



Aikalisät

- Kun tuomari viheltää joukkueen pyytämän aikalisän, paina ko. joukkueen **Aikalisä**-painiketta
 - Näyttöön tulee ajastin, joka kertoo aikalisän jäljellä olevan ajan
 - 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

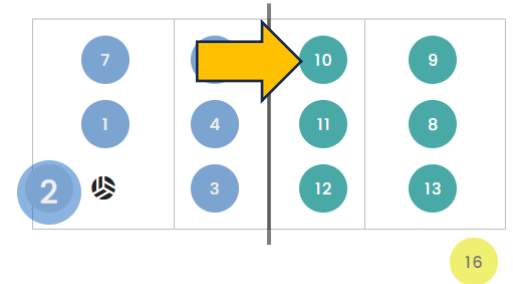


Pelaajavaihdot

- 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

Valitse kentältä poistuva pelaaja

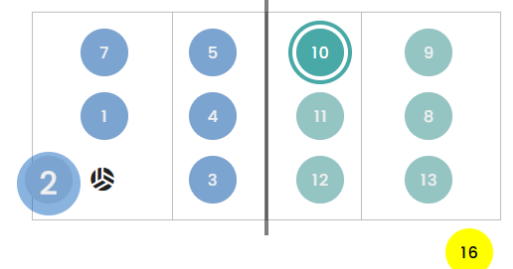
× PERUUTA



VALITSE KENTÄLLE VAIHDETTAVA PELAAJA



× PERUUTA



× 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**

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.

PERU VIIMEISIN

KOKOONPANOT
TAPAHTUMAT
TIEDOT
VARIT
TILASTOT

TAPAHTUMAT

☐ Piste ☐ Aikalisä ☐ Vaihto ☐ Virhe

TALLENNNA TIEDOSTOON

Erä ☐ Ottelu

PISTE	5	2	1. ERÄ	Verkko Veikot
PISTE	5	1	1. ERÄ	Verkko Veikot
PISTE	5	0	1. ERÄ	Raja Riinat
PISTE	4	0	1. ERÄ	Raja Riinat
PISTE	3	0	1. ERÄ	Raja Riinat
PISTE	2	0	1. ERÄ	Raja Riinat
PISTE	1	0	1. ERÄ	Raja Riinat

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**

Raja Riinat

1. erä

Verkko Veikot

OK

2

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 tyhjennetään ja syötetään kokonaan uudestaan. Tee tämä vain tuomarin luvalla.

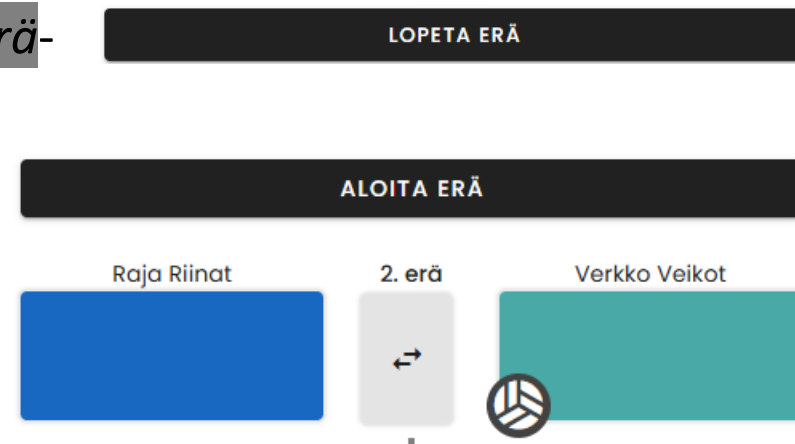
PERUUTA JATKA



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

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

Kirjaudu ulos ottelusta

- Ottelun päätyttyä kirjaudu ottelusta ulos oikean yläkulman painikkeesta

TorneoPal - Volleyball Score ➡



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

