

1-sarjojen pöytäkirja

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

 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)

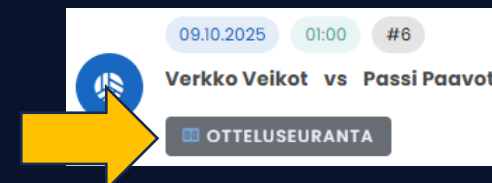
- Triplapallo, ei aloitusjärjestystä, merkitään pisteiden tekotavat, ei tekijöitä

- ✓ 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. Verkkö Veikot

#2056 | TESTI FULL

TorneoPal - Volleyball Score

Raja Riinat

Verkkö Veikot

0

0

1.

2.

-

-

25.

25.

KOKOONPANOT

NÄYTÄ PELIPASSIT

MUOKKAA

Raja Riinat

Kokoonpano vahvistettu

Verkkö Veikot

Kokoonpano vahvistettu

TAPAHTUMAT

TIEDOT

VÄRIT

TILASTOT

1

Leenu Anikka

L1

2

Liinu Anikka

3

Tiinuu Anikka

C

4

Matami Mimmi

5

Milla Magia

7

Iines Anikka

8

Minni Miiri

9

Helena Ammu

Taustahenkilöt

Mainari Milna Joukkueenjohtaja

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

Verkkö Veikot

ASETA ALOITUSJÄRJESTYS

V

VI

I

IV

III

II

II

III

IV

I

VI

V

1

9

Ottelun seuranta

Kokoonpanot, tapahtumat, tiedot, värit ja tilastot

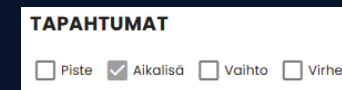
- Painikkeet löytyvät sivun vasemmasta reunasta, pienellä näytöllä tai pienessä ikkunassa alhaalta



- 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 ottelukohtaisesti 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	
Raja Riinat	
#	Nimi
1	Leenu Anka
2	Liinu Anka
3	Tiinu Anka
4	Matami Mimmi
5	Milla Magia
7	Iines Anka
8	Minni Hiiri
9	Heluna Ammu

Kokoonpanot

- Näytä joukkueiden valmentajille/kapteeneille kokoonpanot, ja varmista, että he ovat vahvistaneet ne
 - Kapteenit ja liberot (kokoonpanossa C- ja L-kirjaimilla)
 - 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 kokoon-panossa (1), 2 harmaa = ei ottelun kokoonpanossa (2))
 - Valitse kapteeni ja liberot ko. pelaajan **C** (3)- ja **L** (4)-painikkeilla
 - Tallenna muutokset

Raja Riinat

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

Verkko Veikot

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

TALLENNA PERUUTA

KOKOONPANOT

Raja Riinat Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	L	C
1	Leenu Anka		
2	Liinu Anka		
3	Tiinu Anka		C
4	Matami Mimmi		
5	Milla Magia		
7	lines Anka		
8	Minni Hiiri		
9	Heluna Ammu		

Verkko Veikot Kokoonpano vahvistettu

#	Nimi	L	C
8	Linnikko Reko		
9	Ikäheimonen Esa		
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

Mainari Miina
Joukkueenjohtaja

Taustahenkilöt

Kaapeli Aapo
Päävalmentaja

Tomera Tiina
Huoltaja

Muokkaa kokoonpanoja

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

PERUUTA OK

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

NÄYTÄ PELIPASSIT

PIILOTA 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*

KIRJURI

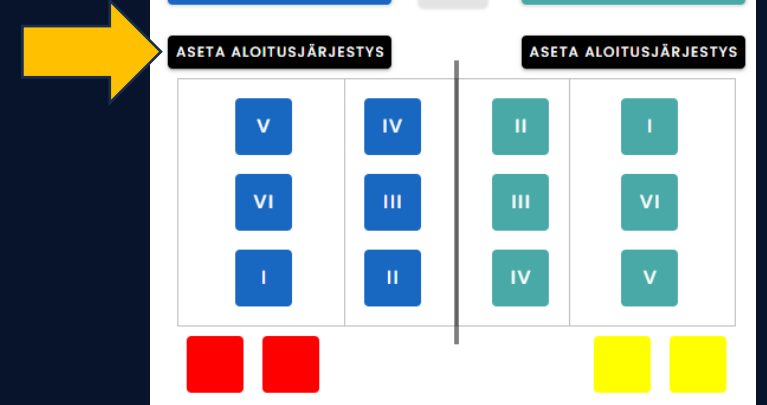
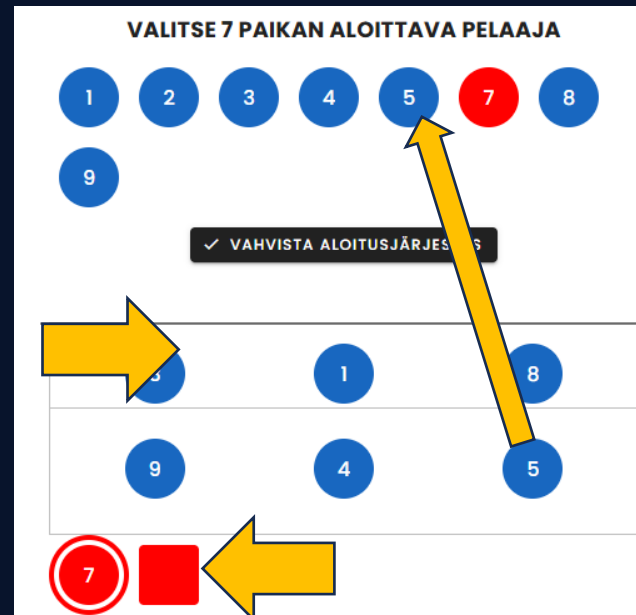
Aloituskokoonpanot

- 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

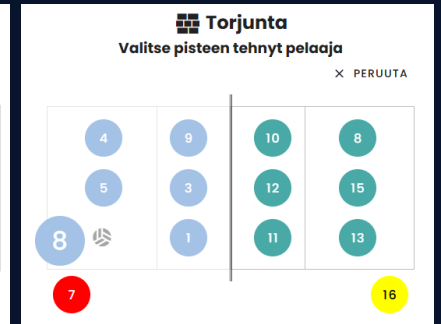
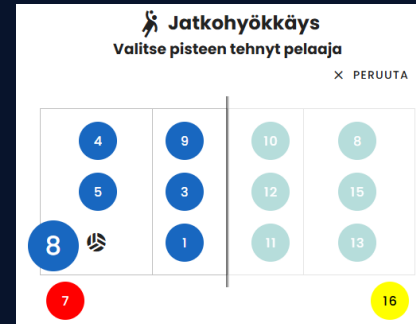
- Valitse **Aloita ottelu** vasta sitten, kun ensimmäinen syöttö lähtee
 - Ensimmäiseen syöttöön saakka joukkueilla on vielä mahdollisuus korjata rotaatioita
 - Erän keston mittaaminen käynnistyy
- Merkitse pisteet klikkaamalla joukkueen nimen alla olevaa numeropainiketta
- Valitse pisteen tekotapa ja 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



Vastaanottavan joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



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



Syöttö-vuorossa 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

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

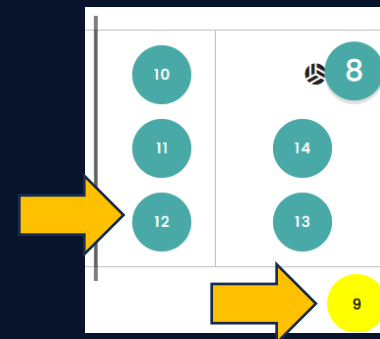
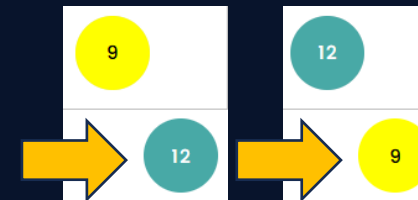
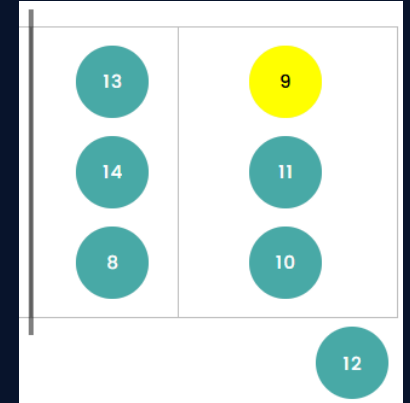
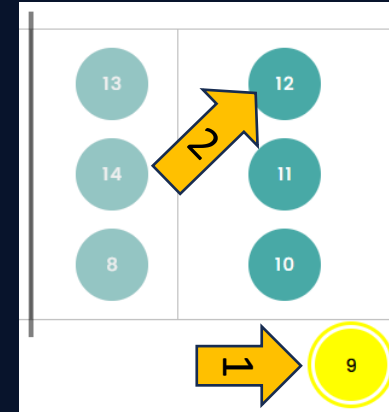
- Verkkokosketus
- Liberon suorittama virheellinen hyökkäys
- Virheellinen kosketusmäärä (saman pelaajan kaksi peräkkäistä kosketusta, tai joukkueen neljäs kosketus)

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

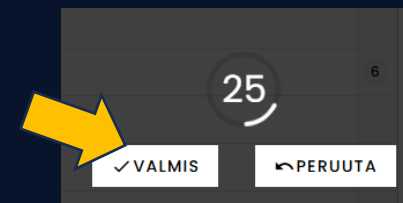
Liberokorvaus

- 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

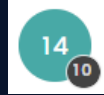
- Kun tuomari viheltää joukkueen pyytämän aikalisän, paina ko. joukkueen **Aikalisä**-painiketta
 - Näyttöön tulee ajastin, joka kertoo aikalisän jäljellä olevan ajan
 - Jos valitsit aikalisän väärälle joukkueelle, valitse **Peruuta** ja valitse aikalisä oikean joukkueen kohdalta

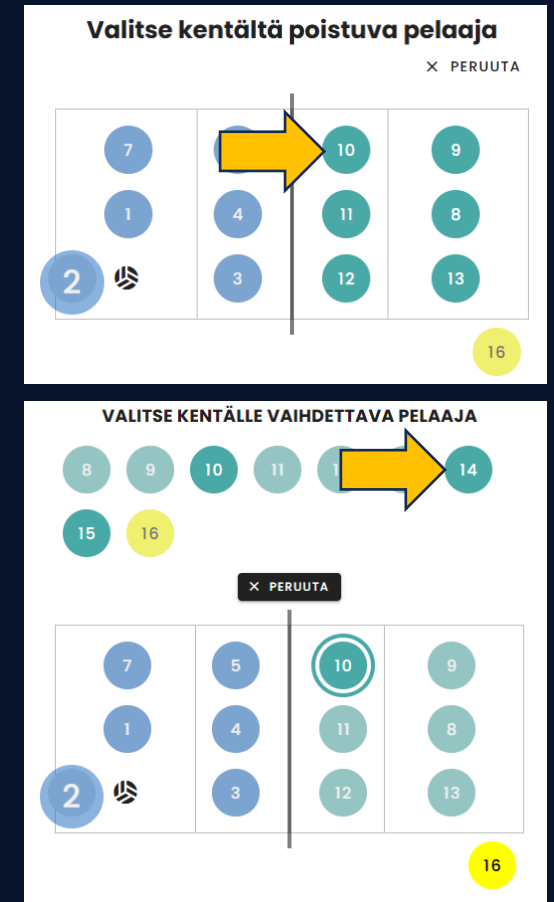


- Joukkueen käytetyt aikalisät näkyvät **Aikalisä**-painikkeessa, kahden erässä käytetyn aikalisän jälkeen painike näkyy himmeänä eikä sitä voi enää käyttää



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



× 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

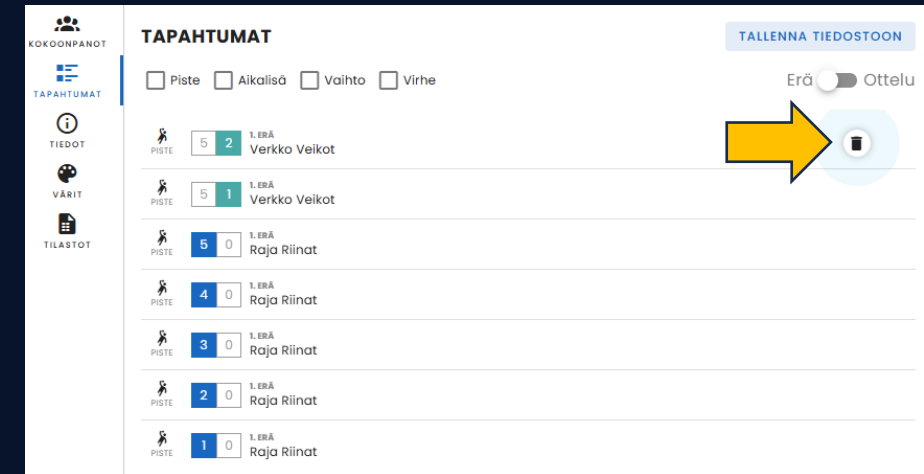
8	9	10	11	12	13
14	15	16			

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.



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

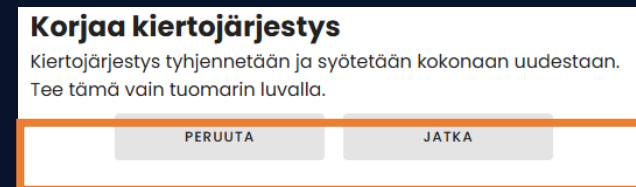
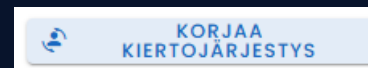
- Jos ottelun tilanne on väärä (esim. olet merkinnyt pisteitä väärälle joukkueelle, eikä **Peru viimeisin**-toiminto ole mahdollinen), selvitä tuomarin ja joukkueiden kanssa oikea tilanne, korjaa tilanne **Korjaa tulos**-painikkeesta **+**- ja **-**-painikkeilla, lopuksi paina **OK**



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

Valitse **Korjaa kiertojärjestys**-painike

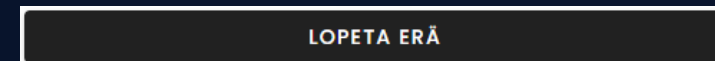
- Jos tuomari antaa luvan, paina **Jatka**-painiketta, muussa tapauksessa paina **Peruuta**
- Valitse 1. paikan pelaaja ja kiertojärjestyksessä seuraavat sen mukaan, mikä on oikea järjestys kentällä sillä hetkellä



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

