

6vs6 pöytäkirja

2-sarjat, aikuisten alasarjat, U20-U15



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

KIRJAUDU

09.10.2025 01:00 #6

 **Verkko Veikot vs Passi Paavot**

OTTELUSEURANTA

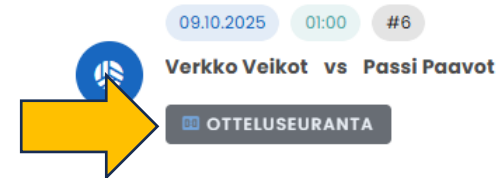
Harjoittele pöytäkirjan käyttöä testiottelulla.

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

Erilaiset pöytäkirjat

- HUOMIOI, että eri sarjoissa käytetään erilaista pöytäkirjaa
 - Aikuisten 1-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



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)

The screenshot displays the 'Ottelun seuranta' application interface. At the top, there is a navigation bar with icons for OTTELU, KOKOONPANOT, TAPAHTUMAT, TIEDOT, VÄRIT, and TILASTOT. Below this, a sidebar menu lists the same categories. The main content area features a toggle switch for 'Erä' (set) and 'Ottelu' (match), currently set to 'Ottelu'. Below the toggle, there is a section titled 'TAPAHTUMAT' with checkboxes for 'Piste', 'Aikalisä', 'Vaihto', and 'Virhe'. To the right of the main content area, there is a sidebar titled 'KOKOONPANOT' showing a list of players under the heading 'Raja Riinat'. The list includes players numbered 1 through 9, with their names and positions: 1. Leenu Anka, 2. Liinu Anka, 3. Tiinu Anka, 4. Matami Mimmi, 5. Milla Magia, 7. Iines Anka, 8. Minni Hiiri, and 9. Heluna Ammu.

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 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**
- 2-sarjoissa on ottelukohtainen libero, joka merkitään KiSassa pöytäkirjan kokoonpanoon

- 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 lines

8

C

Hiiri Minni

9

C

Ammu Heluna

Verkko Veikot

8

C

Reko Linnikko

9

C

Esa Ikäheimonen

10

C

Tia-Kaarina Heimala

11

C

Jouni Siika-aho

12

C

Rauli Juuttila

13

C

Juha Kotiranta

14

C

Mika Lahtinen

15

C

Petriina Vuorinen

TALLENNA PERUUTA

KIRJURI

Nimi

Puhelin

Sähköposti

TALLENNA

KOKOONPANOT

Raja Riinat Kokoonpano vahvistettu

#

Nimi

1.

1

Leenu Ankka

L1

2

Liinu Ankka

3

Tiinu Ankka

C

4

Matami Mimmi

5

Milla Magia

7

lines Ankka

8

Minni Hiiri

9

Heluna Ammu

Taustahenkilöt

Mainari Miina Joukkueenjohtaja

Verkko Veikot Kokoonpano vahvistettu

#

Nimi

1.

8

Linnikko Reko

L1

9

Ikäheimonen Esa

L1

10

Björklund Johanna

C

11

Heimala Tia-Kaarina

12

Siika-aho Jouni

13

Juuttila Rauli

14

Kotiranta Juha

15

Lahtinen Mika

16

Vuorinen Petriina

Taustahenkilöt

Kaappi 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*

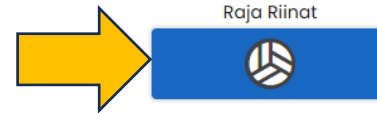
Pelipassit voi tarkistaa **Näytä pelipassit**-painikkeella
Tarkistuksen jälkeen passit voi piilottaa **Piilota pelipassit**-painikkeella

NÄYTÄ PELIPASSIT

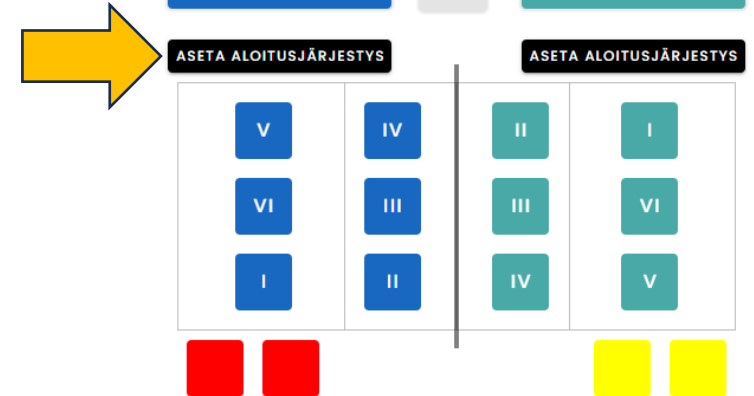
PIILOTA PELIPASSIT

Aloituskokoonpanot

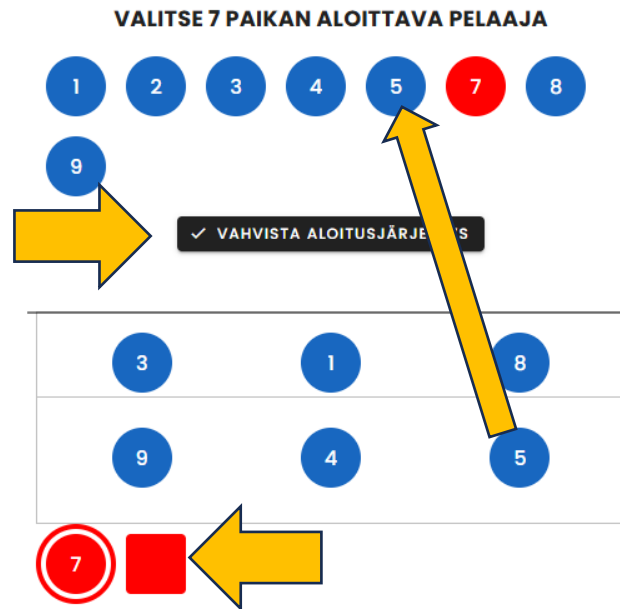
- Valitse ensimmäisen erän aloittava joukkue. Syöttävän joukkueen merkiksi tulee joukkueen kohdalle pallon kuva.



- 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 (ei 2-sarjoissa)
- Paina **Vahvista aloitusjärjestys**
- Tee sama toiselle joukkueelle

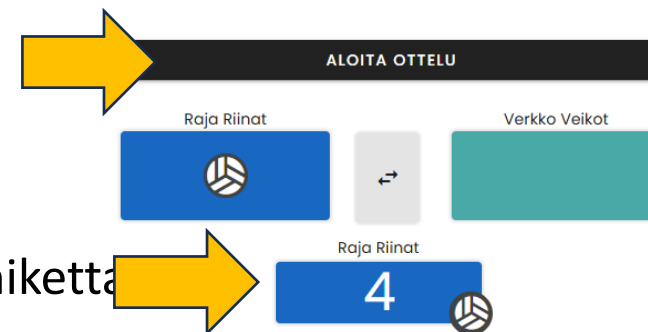


Halutessasi voit vaihtaa joukkueet pöytäkirjassa toisin päin.



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



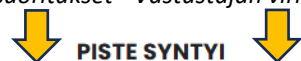
Syöttävän joukkueen pisteet
Omat suoritukset Vastustajan virheet



PISTE SYNTY

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

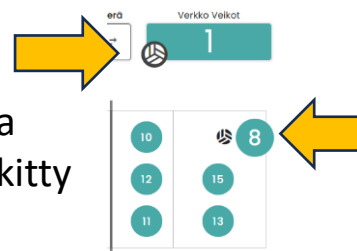
X PERUUTA

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

7 16

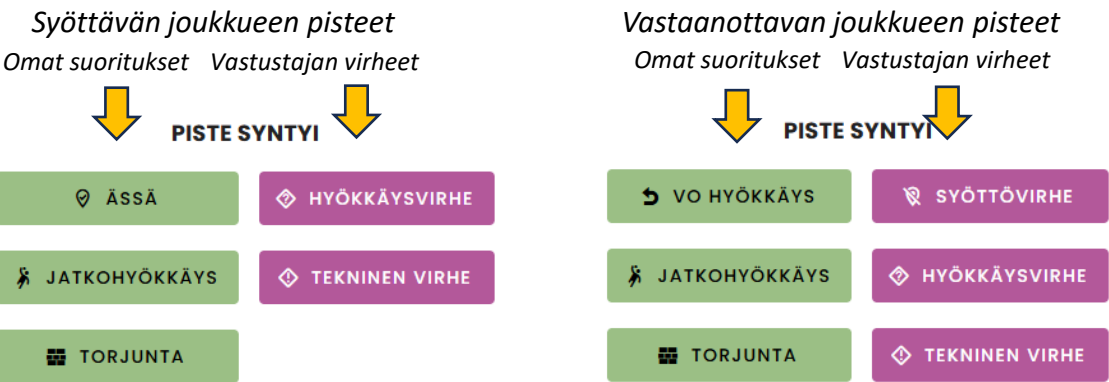
- Väärälle joukkueelle merkityn pisteen voi peruuttaa ennen pisteen tekotavan merkitsemistä **Peruuta**-painikkeella

Syöttövuorossa oleva joukkue ja pelaaja on merkitty pallon kuvalla



Pisteiden merkitseminen 2/3

Pisteen tekotavat



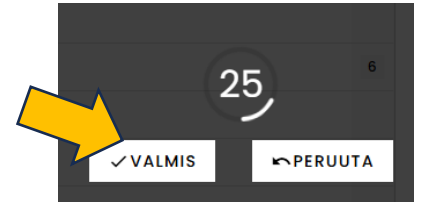
ÄSSÄ	- Syöttö siten, että pallo menee suoraan vastustajan kenttään ilman, että kukaan koskee siihen tai vastaanotto menee rajojen ulkopuolelle siten, ettei kukaan muu ehdi koskemaan siihen - Vastustaja vastaanottaa syötön siten, että joukkue ei saa tehtyä passia ja/tai hyökkäyssuoritusta		VO HYÖKKÄYS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

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

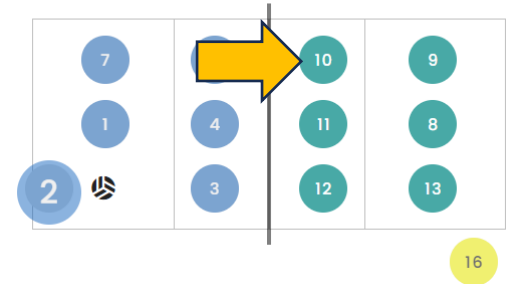


Pelaajavaihdot

- 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

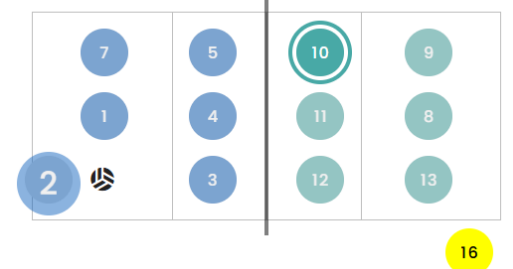
× PERUUTA



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**

VIRHEELLINEN KATKOPYYNTÖ
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

