



# Beach volleyyn mobiilipöytäkirja

Miten kirjaudun pöytäkirjaan ja millaisia toiminnallisuuksia siinä on

beach  
volley

# Beachvolley

## Yleistä

Kun olet toimitsijana varmistu siitä, että sinun mobiililaitteessa on tarpeeksi akun varausta koko ottelutapahtuman ajaksi.

Huolehdi siitä, että sinulla on sellainen ympäristö, jossa pystyt keskittymään pöytäkirjan täyttämiseen ilman häiriötekijöitä.

Pöytäkirjaan syötetty data näkyy reaaliajassa Tulospalvelusivuilla ja SM-kiertueen osalta live striimeissä. Ole siis huolellinen ja muista, että roolisi on todella tärkeä sen suhteen miltä ottelumme näyttävät ulospäin.

Pöytäkirjaan syötetyt tapahtumat tulevat näkyviin julkisesti. Pelin ulkoisista asioista esim. yleisömäärä näkyy tulospalvelussa. Kun tai jos täytät näitä kenttiä, niin suhtaudu siihen sopivalla vakavuudella.

Vahinkojen ja virheiden mahdollisuus on aina olemassa ja ne saadaan ratkaistua, jos et osaa sitä itse tehdä, niin pyydä apua turnauksen järjestäjältä.

# Lentopalloliitto

Kirjaudu

SUOMEN   
LENTOPALLO

KiSa

SuomiSport kirjautuminen



Powercup Registration for international teams

→ Kirjaudu ottelupöytäkirjaan

## Miten pääsen mobiilipöytäkirjaan?

1. Siirry beach volleyn tulospalvelusivulle:  
[tulospalvelu.beachvolley.fi](https://tulospalvelu.beachvolley.fi)
2. Valitse sivun oikeasta yläreunasta KISA kirjautuminen
3. Klikkaa: Kirjaudu ottelupöytäkirjaan  
→ [vbscore.torneopal.fi](https://vbscore.torneopal.fi)

# SUOMEN LENTOPALLO

## TorneoPal - Volleyball Score

Pöytäkirjakoodi

KIRJAUDU

## Harjoittele pöytäkirjan käyttöä testiottelulla.

LENTOPALLO

BEACHVOLLEY

POWER CUP

BEACHVOLLEY

BEACHVOLLEY (TIEBREAK)

BEACHVOLLEY (MIINUKSET)

v 0.26.5.8.1 PÄIVITYKSET

## Miten pääsen kirjautumaan oikeaan peleihin?

1. Edellisen dian ohjeistuksen jälkeen olet vasemmalla olevan kuvan näkymässä
2. Syötä Pöytäkirjakoodi kohtaan sen pelin numero, jossa olet toimitsijana
3. Varmista pöytäkirjaan päästyäsi, että sinulle avautui oikea pöytäkirja
4. Jos pöytäkirja on väärä, palaa aloitussivulle ja tarkista, että syötit ottelunumeron oikein pöytäkirjakoodikenttään

### Pro Tip

Samana näkymän alalaidasta pääset harjoittelemaan pöytäkirjojen täyttämistä. Valitse lajiksi Beach Volley ja saat näkyviin käytössä olevat pöytäkirjapohjat. Valitse, mitä niistä haluat harjoitella ja klikkaa pöytäkirjademo auki.

Beach volley (miinukset) – Aikuisten SM-kiertue  
Beach volley – JNBT, JNCT, U18, U16 ja U14 sarjat  
Beach volley (tiebreak) – U12

← Hiekkahyppy vs. Rantapallo #27630 | TESTI-BEACH\_FULL →

		1.	2.
Hiekkahyppy	0	-	-
Rantapallo	0	-	-
		15.	15.

**TODOS:**

- **Aloittajan valinta**  
Valitse pelin ensimmäisen erän aloittava joukkue painamalla joukkueen nimen alla olevaa laatikkoa
- **Aloittajan valinta**  
Valitse molempien joukkueiden aloittava pelaaja Kokoonpano-osiossa
- **Kirjuri**  
Täytä kirjurin tiedot

**KIRJURI**

Nimi

Puhelin

Sähköposti

OTTELU KOKOONPANO TAPAHTUMAT TIEDOT VÄRIT TILASTOT

## Todo ennen ottelun alkua

Pöytäkirja opastaa sinua ennen peliä vaadittaviin toimenpiteisiin:

**Aloittajan valinta** → kumpi joukkue aloittaa pelin ensimmäisen erän

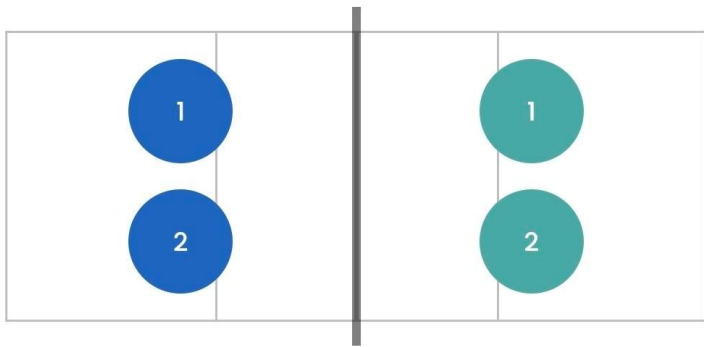
**Aloittajan valinta** → Joukkueiden syöttöjärjestys

**Kirjurin tiedot**

**Lisäksi valitse pelaajien numerot ja kirjaa mahdollinen Valmentaja (ohjeet seuraavissa dioissa)**



		1.	2.
Rantapallo	0	-	-
Hiekkahyppy	0	-	-
		15.	15.



### KOKOONPANOT

NÄYTÄ PELIPASSIT

123 PELINUMEROT

#### Rantapallo Kokoonpano

vahvistettu

# Nimi

1 Pekka  
Pallo

ALOITTAVA  
SYÖTTÄJÄ

2 Raija  
Ranta

ALOITTAVA  
SYÖTTÄJÄ

#### Hiekkahyppy Kokoonpano

vahvistettu

# Nimi

1 Heikki  
Hiekka

ALOITTAVA  
SYÖTTÄJÄ

2 Hilja  
Hyppy

ALOITTAVA  
SYÖTTÄJÄ



OTTELU



KOKOONPANOT



TAPAHTUMAT



TIEDOT



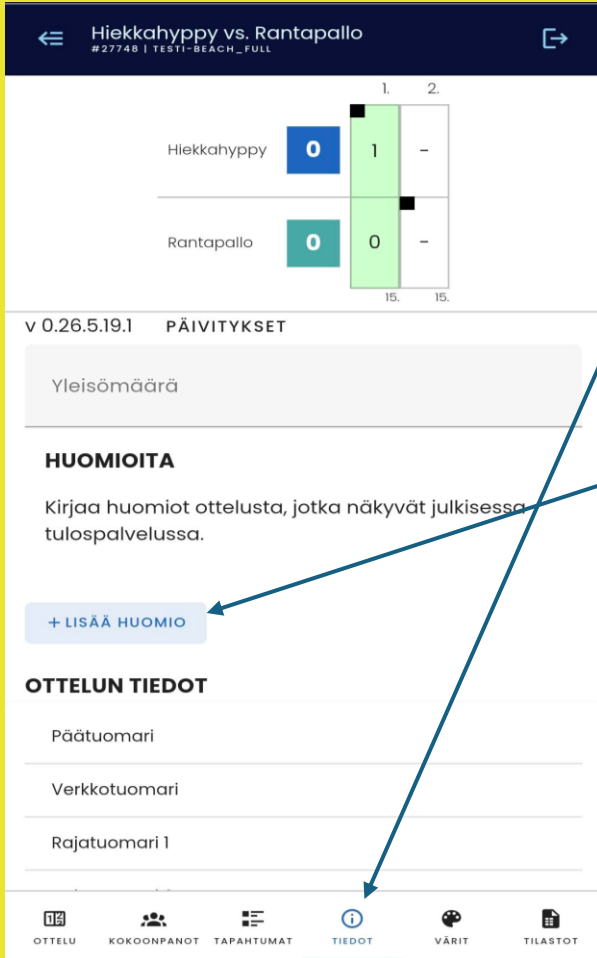
VÄRIT



TILASTOT

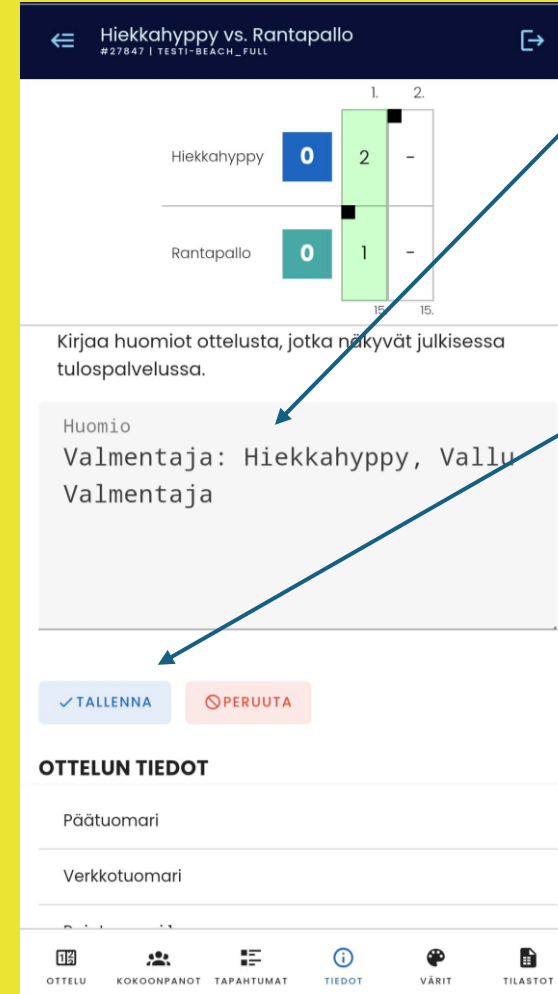
Määritä **pelaajien pelinumerot** klikkaamalla Kokoonpanot osiossa Pelinumerolaatikkoa → määritä pelaajille oikeat numerot (1 ja 2, mikäli kolme pelaajaa on sarjassa sallittu lisäksi 3)

Merkkaa molempien joukkueiden osalta **syöttöjärjestys**, eli kumpi pelaaja joukkueesta aloittaa syöttämisen. Ko. tieto saadaan tuomarilta ensimmäisessä erässä arvonnin jälkeen, toisessa erässä tuomari kysyy joukkueilta erikseen ja mahdollisessa kolmannessa erässä arvonnin jälkeen.



Valmentaja merkitään pöytäkirjaan klikkaamalla **Tiedot**

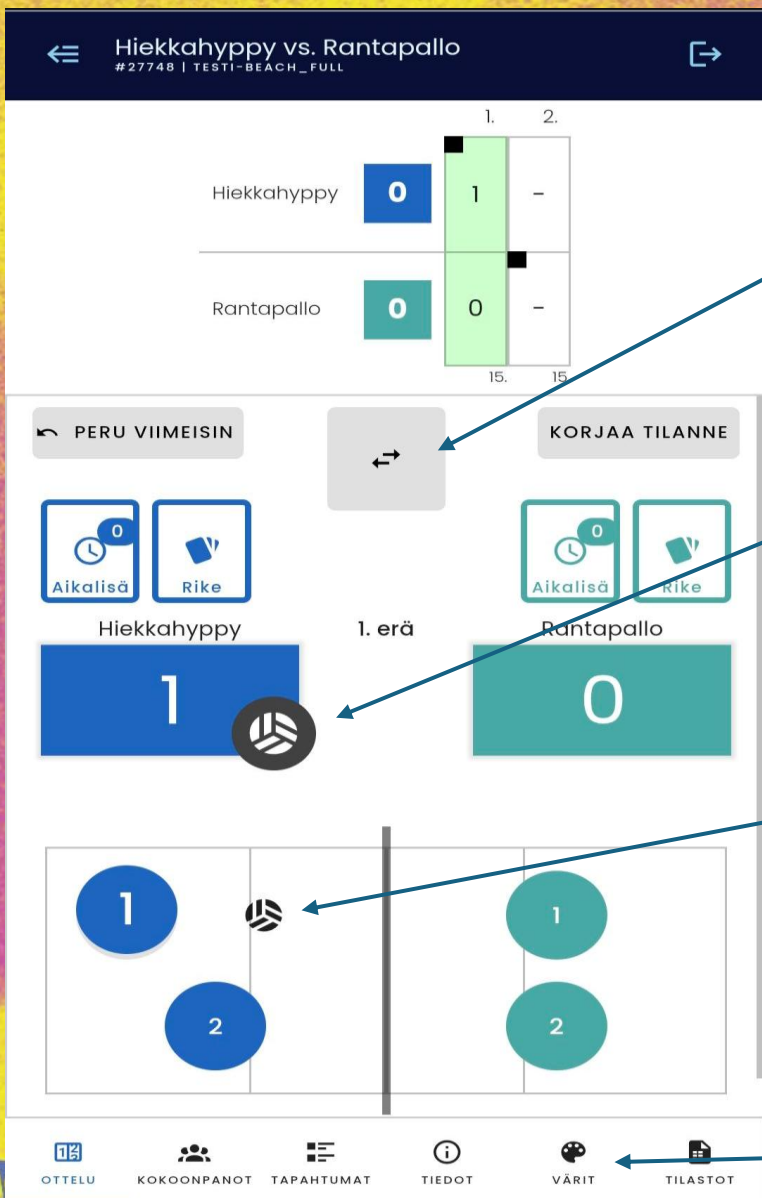
Tämän jälkeen klikkaa **Lisää huomio**



Kirjoita avautuvaan tekstikenttään esimerkin mukaisesti Valmentaja, "joukkueen nimi": "Valmentajan nimi"

Kun olet valmis → **Tallenna**

Huomiot kenttään voidaan kirjoittaa ottelun aikana tapahtuneita epätyypillisiä tilanteita tai ongelmia. Yleisesti Tuomarit ohjeistavat näissä tilanteissa kirjauksista



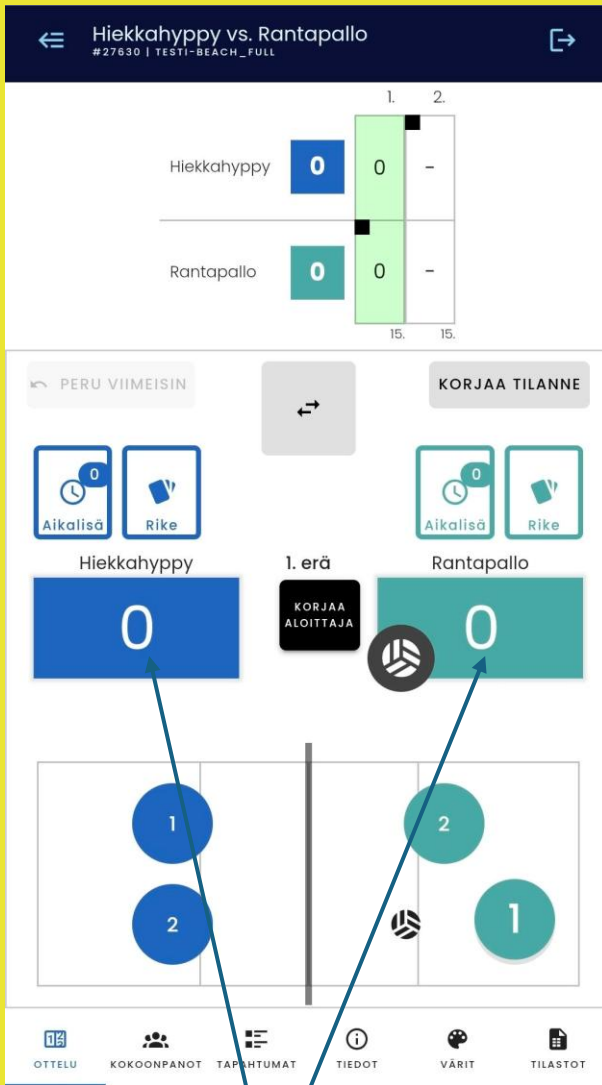
Kirjuroinnin helpottamiseksi voit **vaihtaa** joukkueiden **puolia** kuvan mukaisesta painikkeesta

Grafiikassa pisteiden lisäämisen painikkeella näkyvä **Pallo kertoo syöttävän joukkueen**

Grafiikassa kentällä pelaajien kohdalla oleva **pallo kertoo joukkueen syöttävän pelaajan**

Kirjurien tulee pitää huolta pöytäkirjan mukaisesti siitä, että joukkueiden syöttöjärjestykset pysyvät oikeana!

Mikäli haluat **vaihtaa** grafiikassa joukkueiden **värikoodeja** vastamaan peliasun väriä, voit muuttaa ne **Värit-**kohdasta



Merkkaa piste oikealle joukkueelle painamalla kuvan mukaista laatikkoa.



Merkkaa tämän jälkeen, miten piste syntyi (VO hyökkäys, jatkohyökkäys, torjunta, syöttövirhe, hyökkäysvirhe tai tekninen virhe (esim verkkovirhe)).



Aikuisten SM-kiertueella merkitään miten ”piste syntyi” jälkeen myös pelaaja, joka on tehnyt pisteen ja/tai virheen. Toiminto ei ole käytössä muilla tasoilla.

Hiekkahyppy vs. Rantapallo  
#27748 | TESTI-BEACH\_FULL

		1.	2.
Hiekkahyppy	0	1	-
Rantapallo	0	0	-
		15.	15.

PERU VIIMEISIN KORJAA TILANNE

Aikalisä Rike

Hiekkahyppy 1. erä Rantapallo

1 0

1 2

OTTELU KOKOONPANOT TAPAHTUMAT TIEDOT VÄRIT TILASTOT

Aikalisät merkitään aikalisäpainikkeen kautta, molemmilla joukkueilla on käytössä yksi aikalisä/erä. Aikuisten SM-kiertueella lisäksi tekniset aikalisät 21 pelatun pisteen jälkeen kahdessa ensimmäisessä erässä.

Tuomarin määrittelemät rikkeet päästään merkitsemään Rike – painikkeen kautta

Rikepainikkeen klikkauksen jälkeen valitse **Tuomarin ohjeiden mukaan** joko **Käytös** tai **Viivytyt**. Edellä kuvatun valinnan jälkeen sinulle aukeaa näkymät, joista valitaan **tuomarin ohjeiden mukaan** ko. rikkeen mukainen **Varoitus** tai **Rangaistus**

		1.	2.
Hiekkahyppy	0	1	-
Rantapallo	0	0	-
		15.	15.

Rantapallo  
**VALITSE TAPAHTUNUT RIKETYYPPI**

VIIVYTYS KÄYTÖS

VAROITUS RANGAISTUS +1 PISTE VASTUSTAJALLE

ERÄSTÄ POISTAMINEN OTTELUSTA POISTAMINEN

PERUUTA

		1.	2.
Hiekkahyppy	0	1	-
Rantapallo	0	0	-
		15.	15.

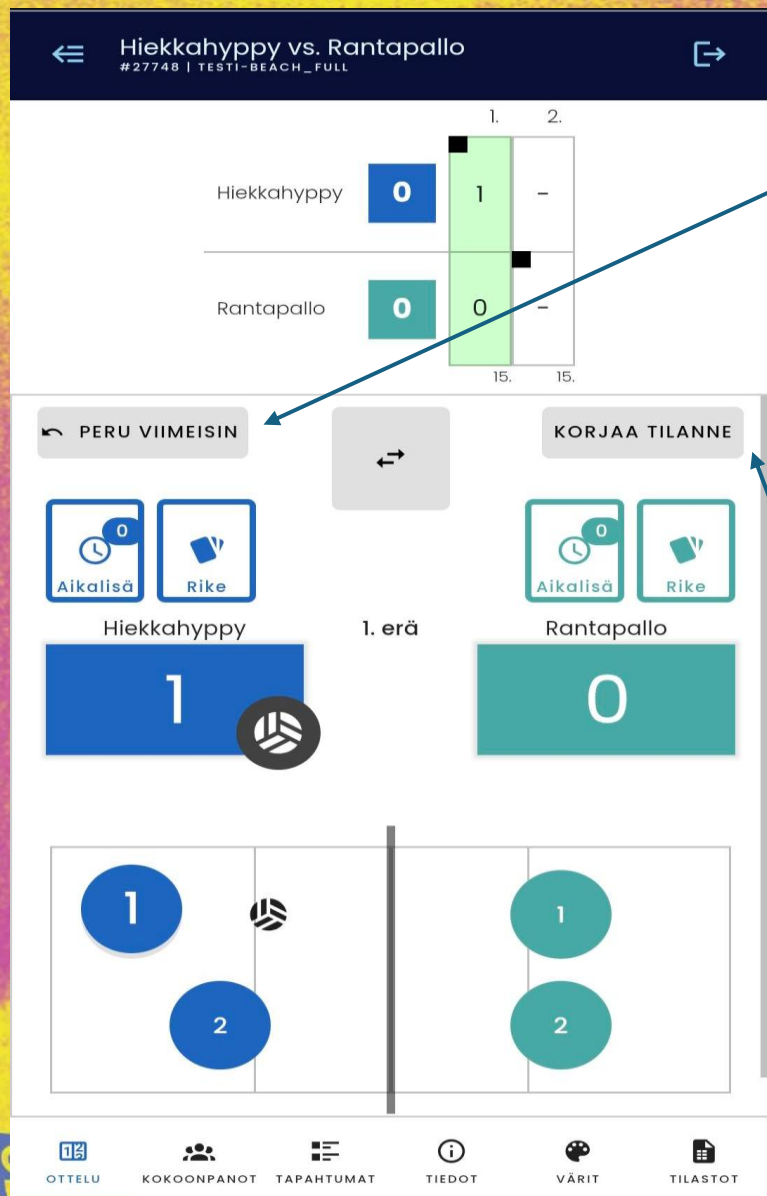
Rantapallo  
**VALITSE TAPAHTUNUT RIKETYYPPI**

VIIVYTYS KÄYTÖS

VIRHEELLINEN KATKOPYYNTÖ

VAROITUS RANGAISTUS +1 PISTE VASTUSTAJALLE

PERUUTA

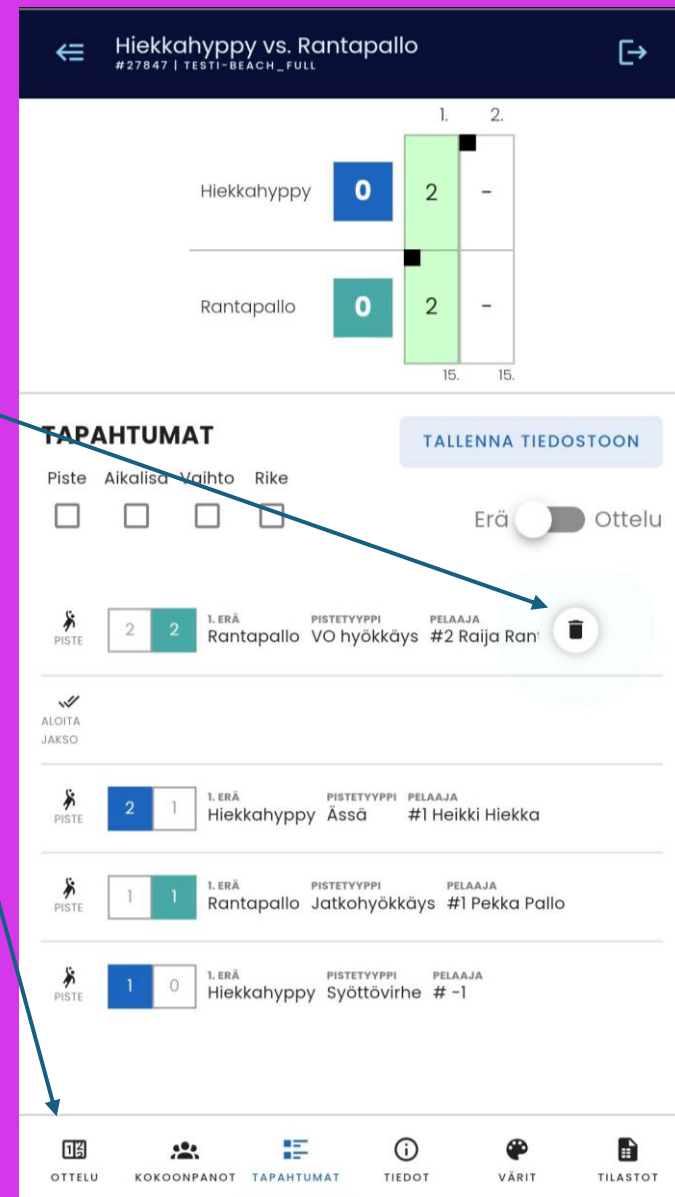


**Peru viimeisin:** pääset korjaamaan syöttämäsi tapahtuman/tapahtumat, mikäli huomaat tehneesi virheen

Klikatessa **Peru viimeisin** ohessa oleva näkymä avautuu. **Roskakoria** painamalla viimeisin tapahtuma peruuntuu.

Kun korjaus on tehty, palaa otteluun painamalla **Ottelu**

**Korjaa tilanne:** voit muuttaa pistetilannetta. Ko. toimintoa saa käyttää vain Tuomarin luvalla

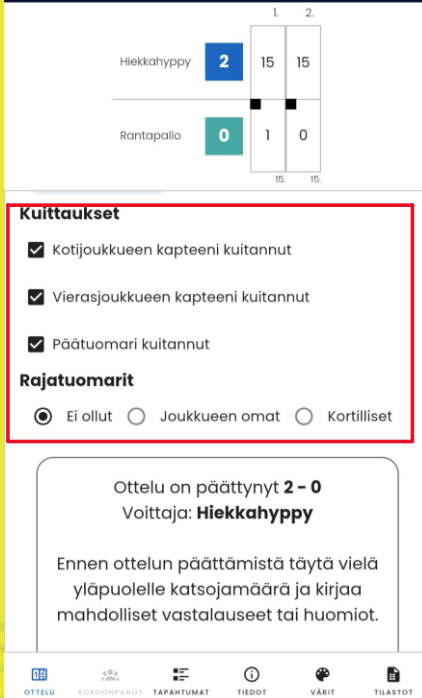




Kun erä on päättynyt ja kirjaukset tehty paina **Lopeta erä**

Ennen uuden erän aloittamista muista kirjata uudelleen tuomarin ohjeen mukaan **erän aloittava joukkue ja joukkueiden syöttöjärjestys**

Ottelun päättäminen; Pyydä molemmilta joukkueilta ja tuomarilta kuittaukset, valitse Rajatuomarit kohtaan oikea valinta ja kirjaa mahdolliset Huomiot (esim. protestit tms.)



Kun em. Toimenpiteet on tehty **Päätä ottelu**  
Ottelun päättäminen on erittäin tärkeää muistaa tehdä!

Ottelun päättämisen jälkeen voit kirjata ulos pöytäkirjasta

