6vs6 pöytäkirja

2-sarjat, aikuisten alasarjat, U20-U15, muut 6vs6-sarjat

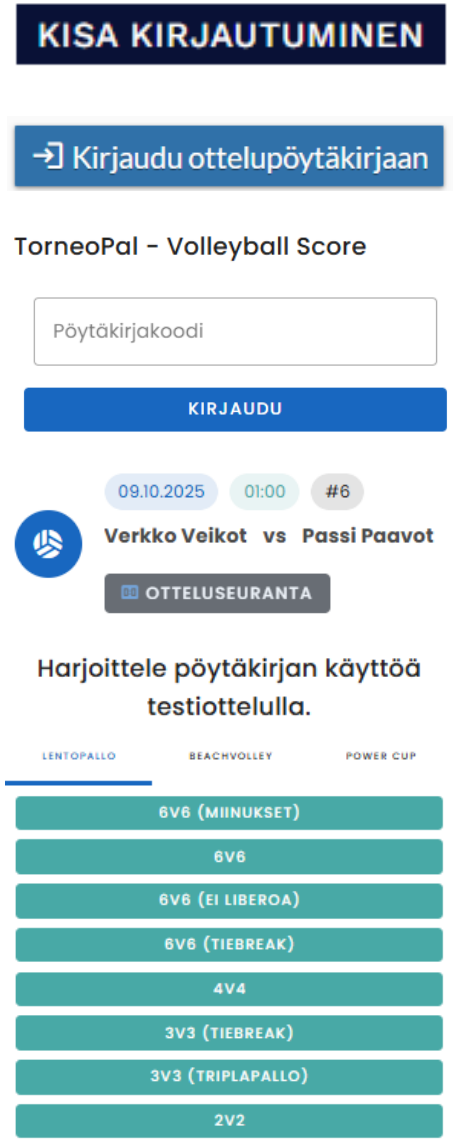
SUOMEN LENTOPALLO

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
  - Pöytäkirjan voi avata aikaisintaan 60 minuuttia ennen ottelua.

- Voit harjoitella pöytäkirjan käyttöä valitsemalla oikean pelimuodon ’Harjoittele pöytäkirjan käyttöä testiottelulla’-vaihtoehdoista.



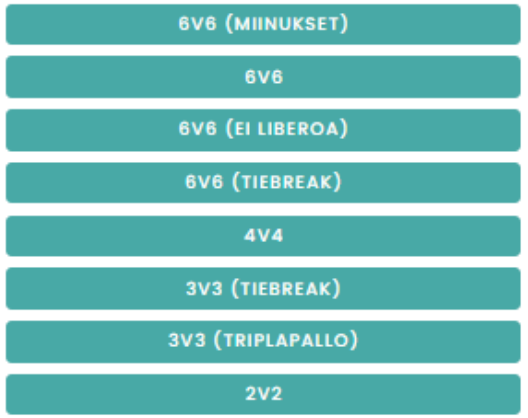
SUOMEN LENTOPALLO

Erilaiset pöytäkirjat

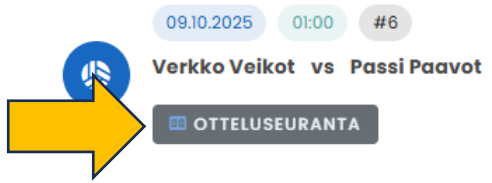
- HUOMIOI, että eri sarjoissa käytetään erilaista pöytäkirjaa
  - ➢ Aikuisten 1-sarjat

    6VS6 (MIINUKSET)
    - Laskee +/- tilastot
  - ➢ U20-, U17- ja U15-sarjat sekä aikuisten 2- ja alasarjat, muut 6vs6-sarjat

    6VS6, 6VS6 (EI LIBEROA, 6VS6 (TIEBREAK)
    - 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

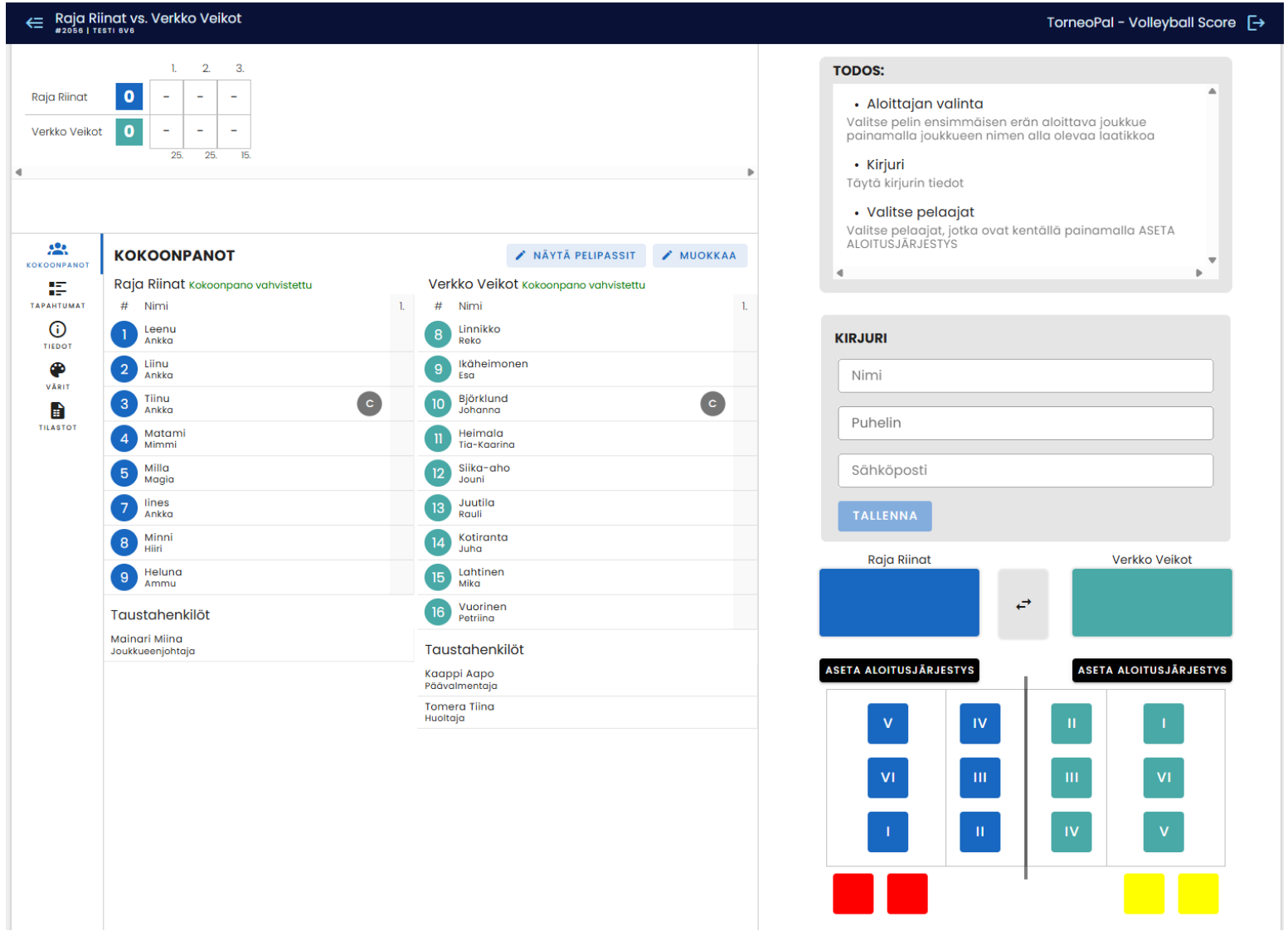


- Ottelua valittaessa *Otteluseuranta*-painikkeella järjestelmä avaa automaattisesti ko. sarjan mukaisen pöytäkirjan.



SUOMEN LENTOPALLO

Pöytäkirjan yleiskuva



SUOMEN LENTOPALLO

Ottelun seuranta

Kokoonpanot, tapahtumat, tiedot, värit ja tilastot

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





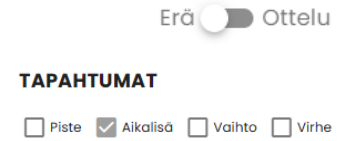
- *Kokoonpanot* Näet joukkueiden kokoonpanot ja erien aloitusjärjestykset



- *Tapahtumat* Näet erän/ottelun aikaiset tapahtumat
  - Yhteysongelmissa 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.



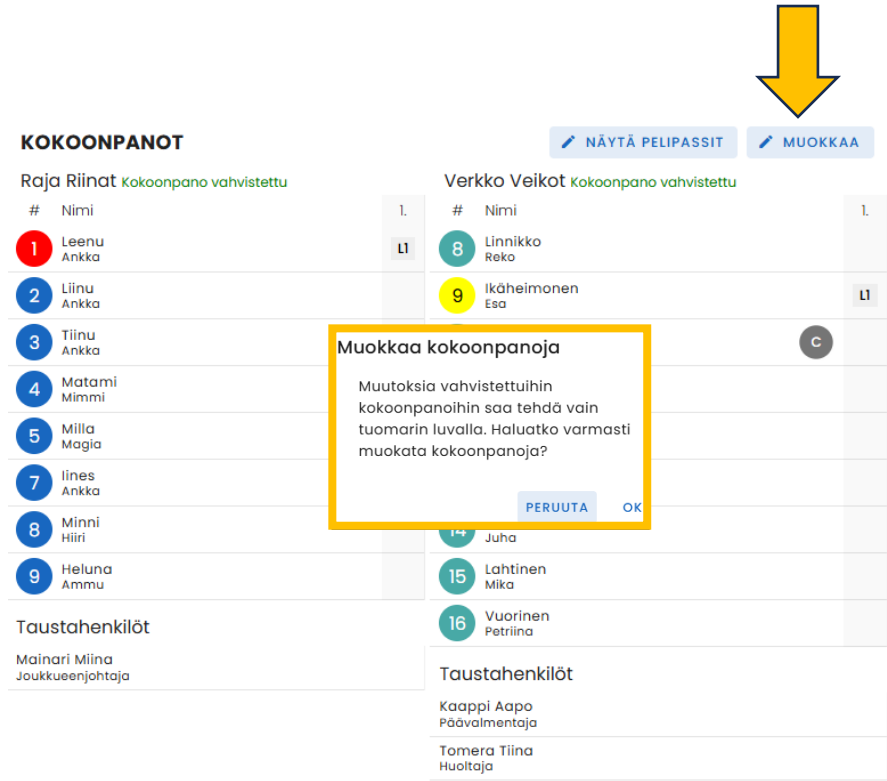
- *Tiedot* Näet ottelun asetukset, pelattavat erät, nimetyt tuomari, jne.
- *Värit* Voit vaihtaa joukkueiden värejä esim. paitavärien mukaisiksi
- *Tilastot* Näet joukkuekohtaiset tilastot (tilastoja ei tehdä U13-U11-sarjoissa)
- *Ottelu* Palaa takaisin ottelunäkymään (pienellä näytöllä tai pienessä ikkunassa)

SUOMEN LENTOPALLO

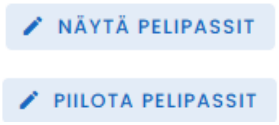
Kokoonpanot

- Näytä joukkueiden valmentajille/kapteeneille 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 kokoon-panossa (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





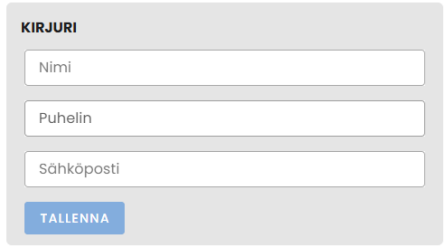
Pelipassit voi tarkistaa *Näytä pelipassit*-painikkeella
Tarkistuksen jälkeen passit voi piilottaa *Piilota pelipassit*-painikkeella



SUOMEN LENTOPALLO

Kirjurin tiedot

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



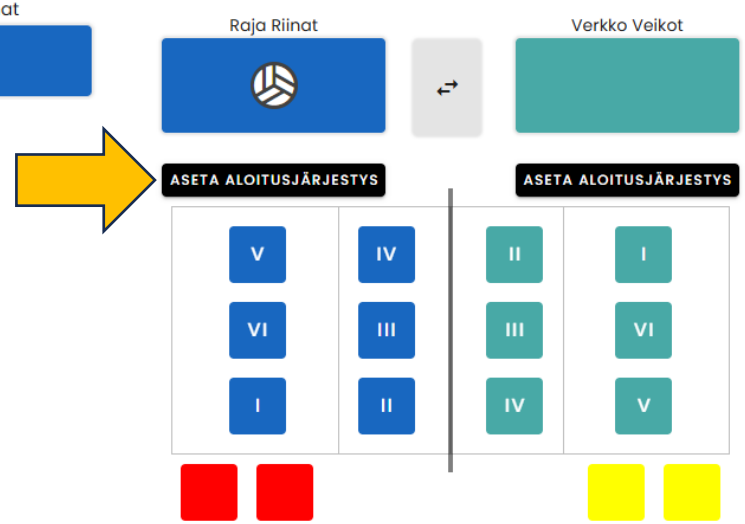
SUOMEN LENTOPALLO

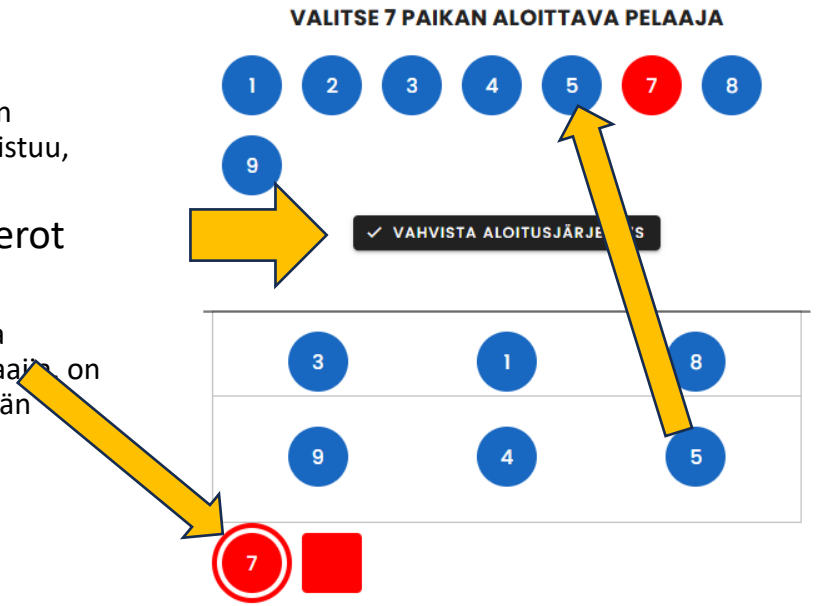
Aloituskokoonpanot

- Valitse ensimmäisen erän aloittava joukkue. Syöttävän joukkueen merkiksi tulee joukkueen kohdalle pallon kuva.
  - Syöttöjärjestys on sarjan asetuksen mukaisesti normaali tai tiebreak.

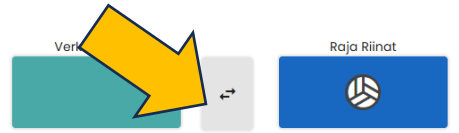


- Valitse jommankumman joukkueen *Aseta aloitusjärjestys*-painike
  - Valitse pelaaja kullekin pelipaikalle klikkaamalla pelaajien numeroita järjestyksessä I-VI
    - Jos valitset numeron, joka on jo jollain pelipaikalla, alkuperäinen numero poistuu, valitse siihen oikea numero
  - Lisää tarvittaessa myös libero/liberot sarjamääräysten mukaisesti
    - Jos sarjassa on eräkohtainen libero ja joukkueessa on 12 tai enemmän pelaaja, on aluejärjestykseen merkittävä vähintään yksi libero.
  - Paina *Vahvista aloitusjärjestys*
  - Tee sama toiselle joukkueelle





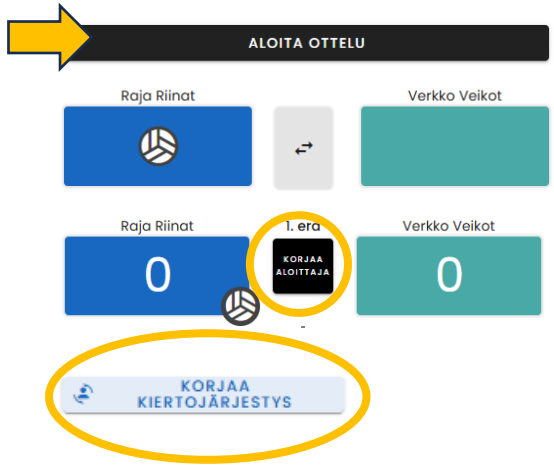
Halutessasi voit vaihtaa joukkueet pöytäkirjassa toisin päin.



SUOMEN LENTOPALLO

Ottelun aloitus ja pisteiden merkitseminen 1/4

- Valitse *Aloita ottelu* vasta sitten, kun ensimmäinen syöttö lähtee.
  - Ensimmäiseen syöttöön saakka on kirjurilla mahdollisuus korjata erän aloittaja.
  - Ensimmäiseen syöttöön saakka joukkueilla on vielä mahdollisuus korjata rotaatioita.



  - Erän keston mittaaminen käynnistyy.

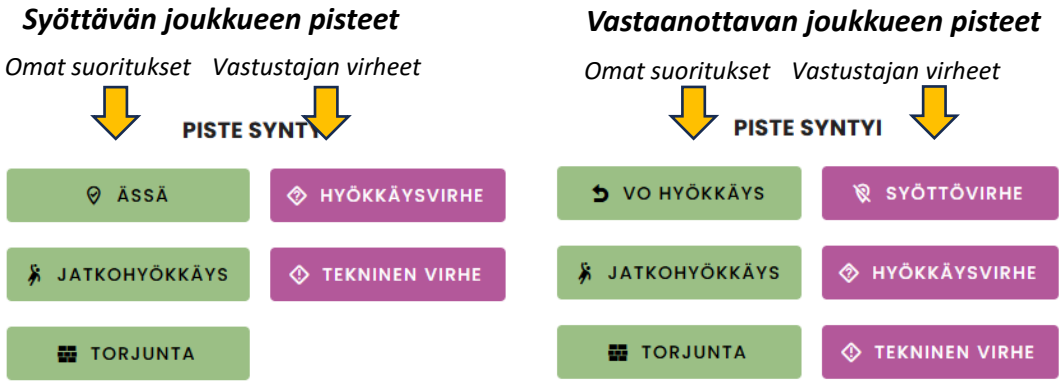
- Merkitse pisteet klikkaamalla joukkueen nimen alla olevaa numeropainiketta.
  - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue.

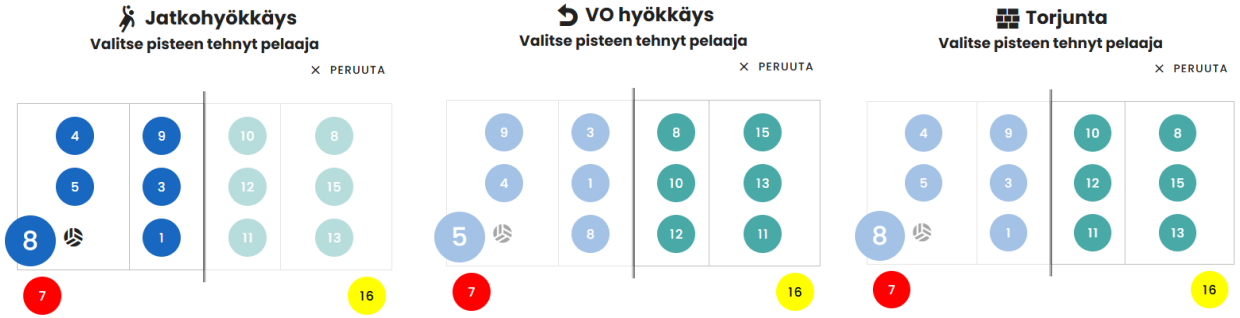


SUOMEN LENTOPALLO

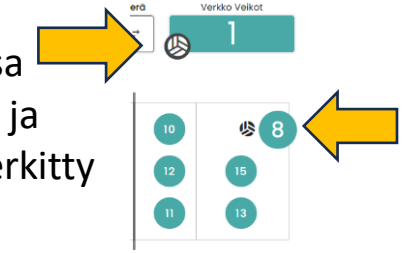
Pisteiden merkitseminen 2/4

- Valitse pisteen tekotapa ja tekijä (katso seuraava sivu)
  - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue.





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

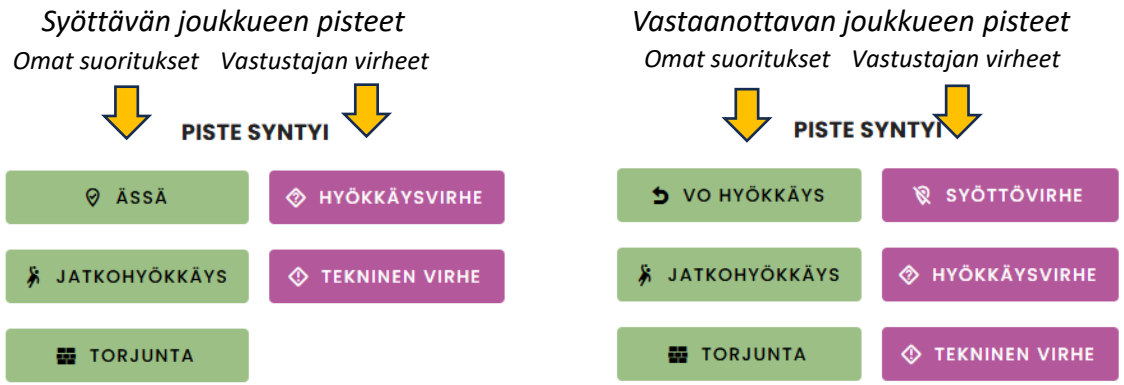


Syöttövuorossa oleva joukkue ja pelaaja on merkitty pallon kuvalla

SUOMEN LENTOPALLO

Pisteiden merkitseminen 3/4

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)

SUOMEN LENTOPALLO

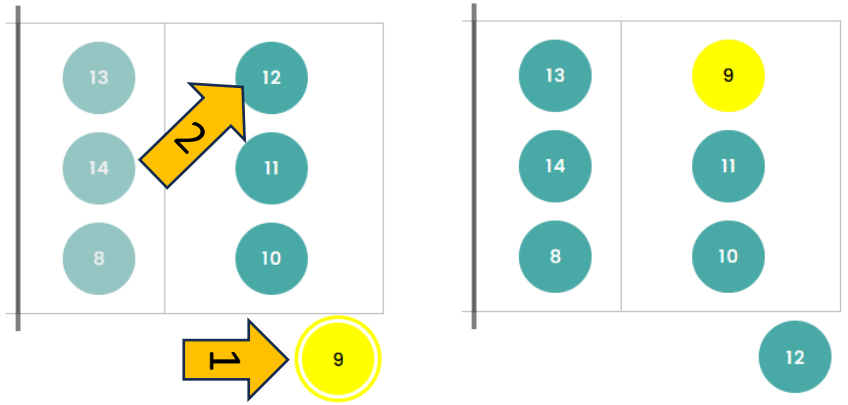
Pisteiden merkitseminen 4/4

- 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

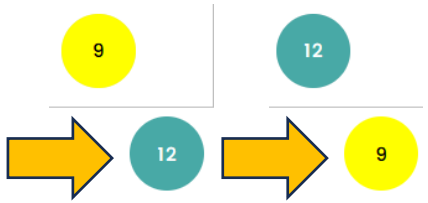
SUOMEN LENTOPALLO

Liberokorvaus

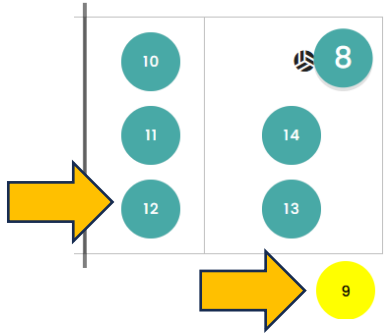
- Valitse liberon numero (1), sen jälkeen kentältä poistuva pelaaja (2)



- 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.



SUOMEN LENTOPALLO

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



SUOMEN LENTOPALLO

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

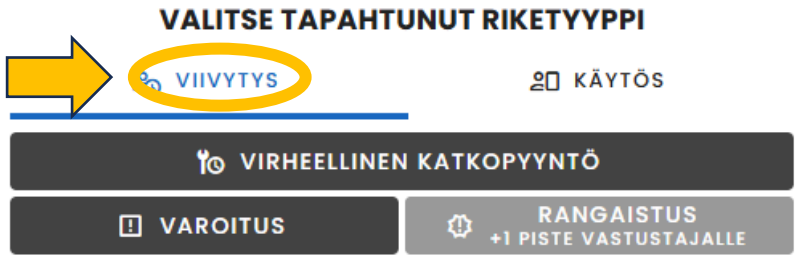


SUOMEN LENTOPALLO

Rikkeet

- Jos tuomari viheltää joukkueelle virheen, valitse ko. joukkueen *Rike*-painike 

- Valitse tuomarin antaman tuomion mukaisesti
  - Rikkeen tyyppi (Viivytys tai Käytös)
  - Rike





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



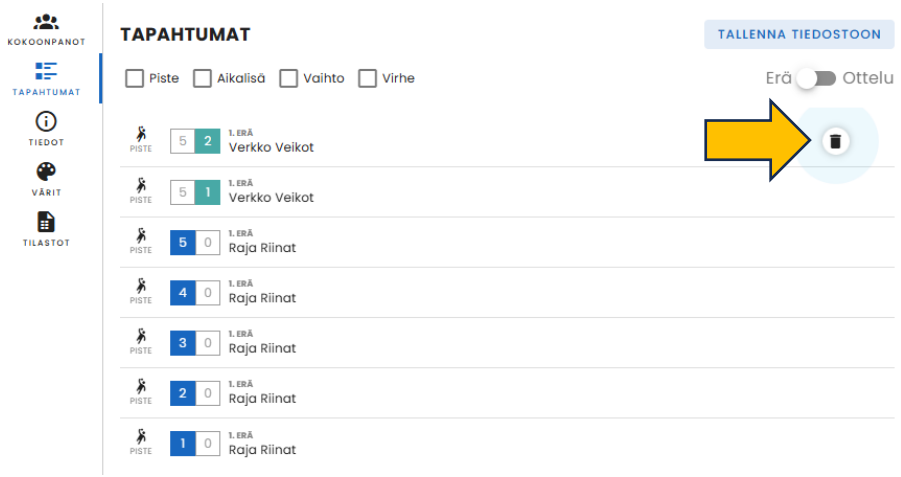
SUOMEN LENTOPALLO

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
- Korjauksen jälkeen vaihtojen seuranta ei toimi, vaan **KIRJURIN TULEE ITSE PITÄÄ KIRJAA SIITÄ, MITÄ VAIHTOJA ON TEHTY JA MITKÄ OVAT SALLITTUJA.**

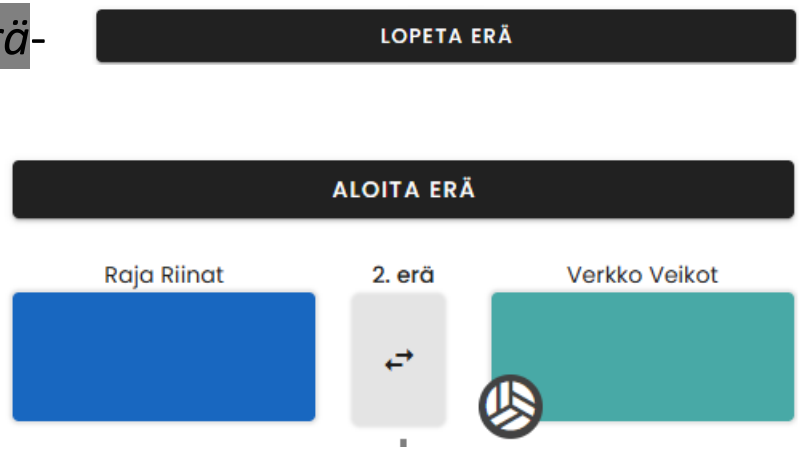


SUOMEN LENTOPALLO

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

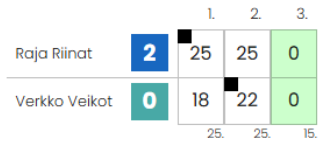


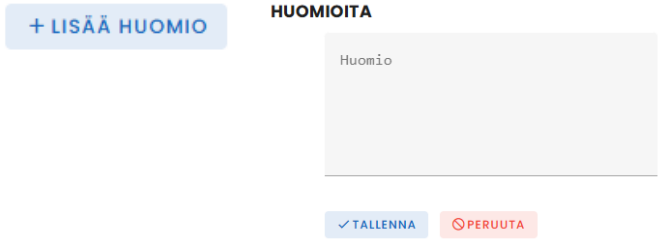
SUOMEN LENTOPALLO

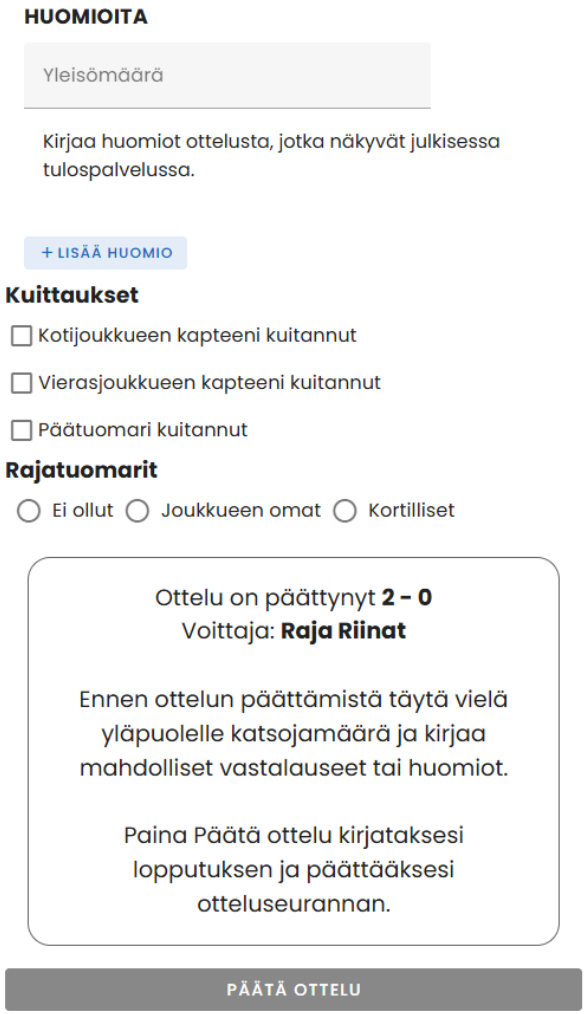
Ottelun päättäminen

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*

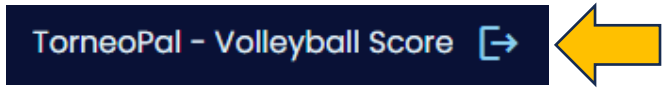






Kirjaudu ulos ottelusta

- Ottelun päätyttyä kirjaudu ottelusta ulos oikean yläkulman painikkeesta



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



SUOMEN LENTOPALLO