4vs4/3vs3 pöytäkirja

Tiebreak/Triplapallo

U13-U11-sarjat

SUOMEN LENTOPALLO

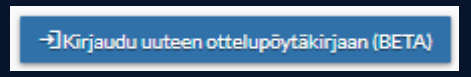
Kirjautuminen KiSaan ja ottelun valinta

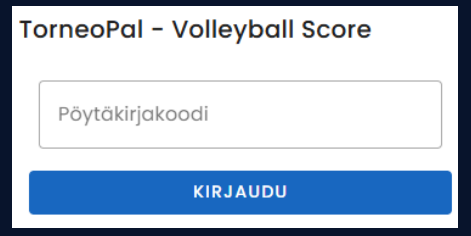
- Mene sivulle https://kisa.lentopallo.fi ja valitse *KISA KIRJAUTUMINEN*
- Valitse kohta *Kirjaudu uuteen ottelupöytäkirjaan (BETA)*
- Kirjaudu järjestelmään joukkueen pöytäkirjakoodilla

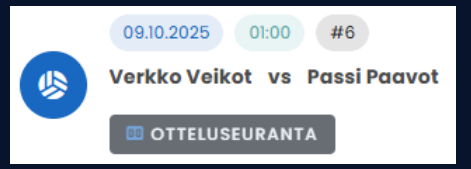
- Valitse pelattava ottelu *Otteluseuranta*-painikkeella

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











SUOMEN LENTOPALLO

Erilaiset pöytäkirjat

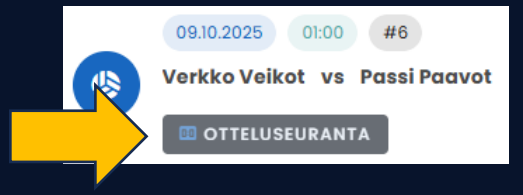
- HUOMIOI, että eri sarjoissa käytetään erilaista pöytäkirjaa
  - Aikuisten 1-sarjat

    6VS6 (MIINUKSET)
    - Laskee +/- tilastot
  - U20-, U17- ja U15-sarjat, 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

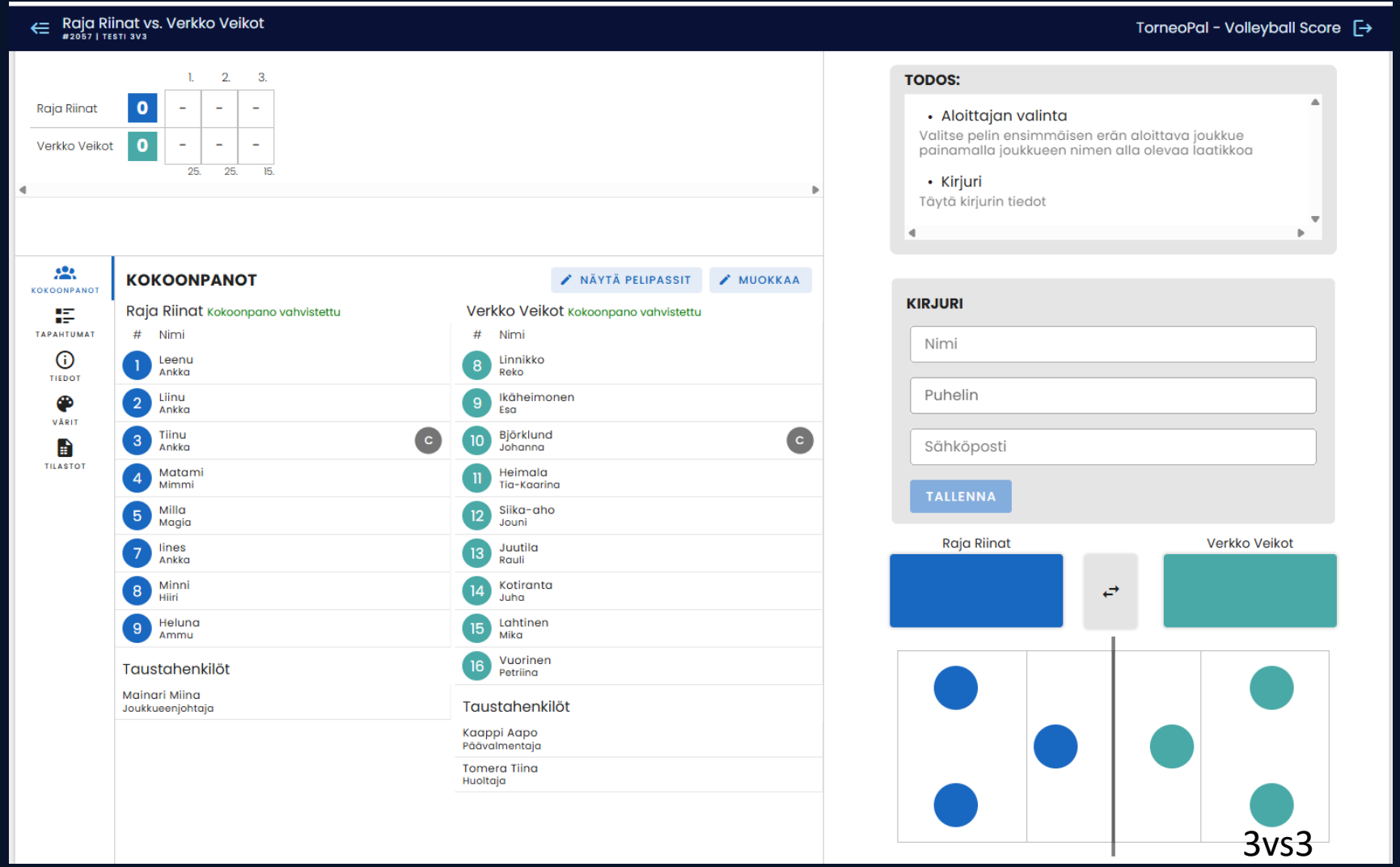


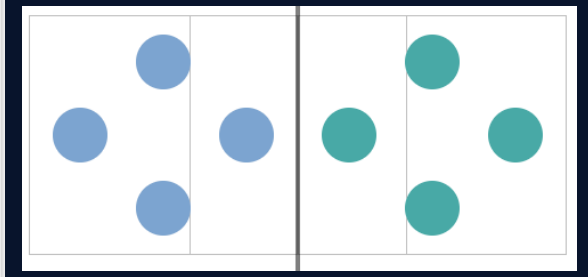
- Ottelua valittaessa *Otteluseuranta*-painikkeella järjestelmä avaa automaattisesti ko. sarjan mukaisen pöytäkirjan.



SUOMEN LENTOPALLO

Pöytäkirjan yleiskuva





4vs4

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

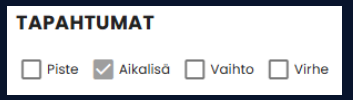


- *Tapahtumat* Näet erän/ottelun aikaiset tapahtumat
  - Yhteysongelmissa tallenna sen hetkinen tilanne *Tallenna tiedostoon*-painikkeella



    - 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.



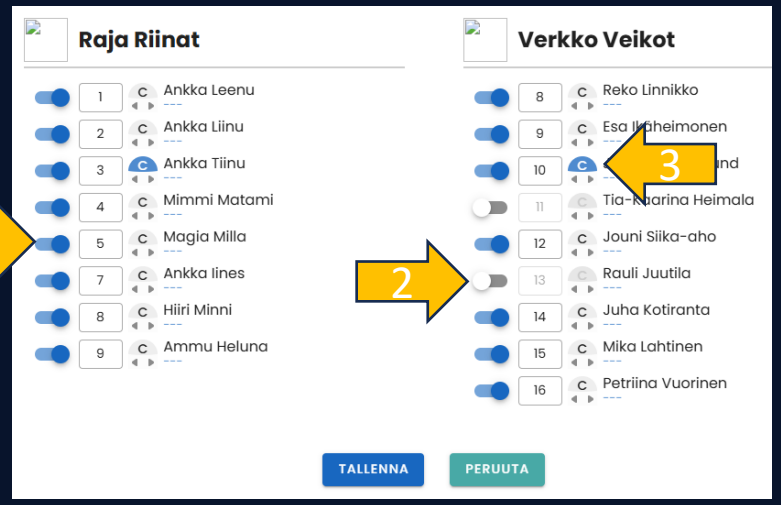


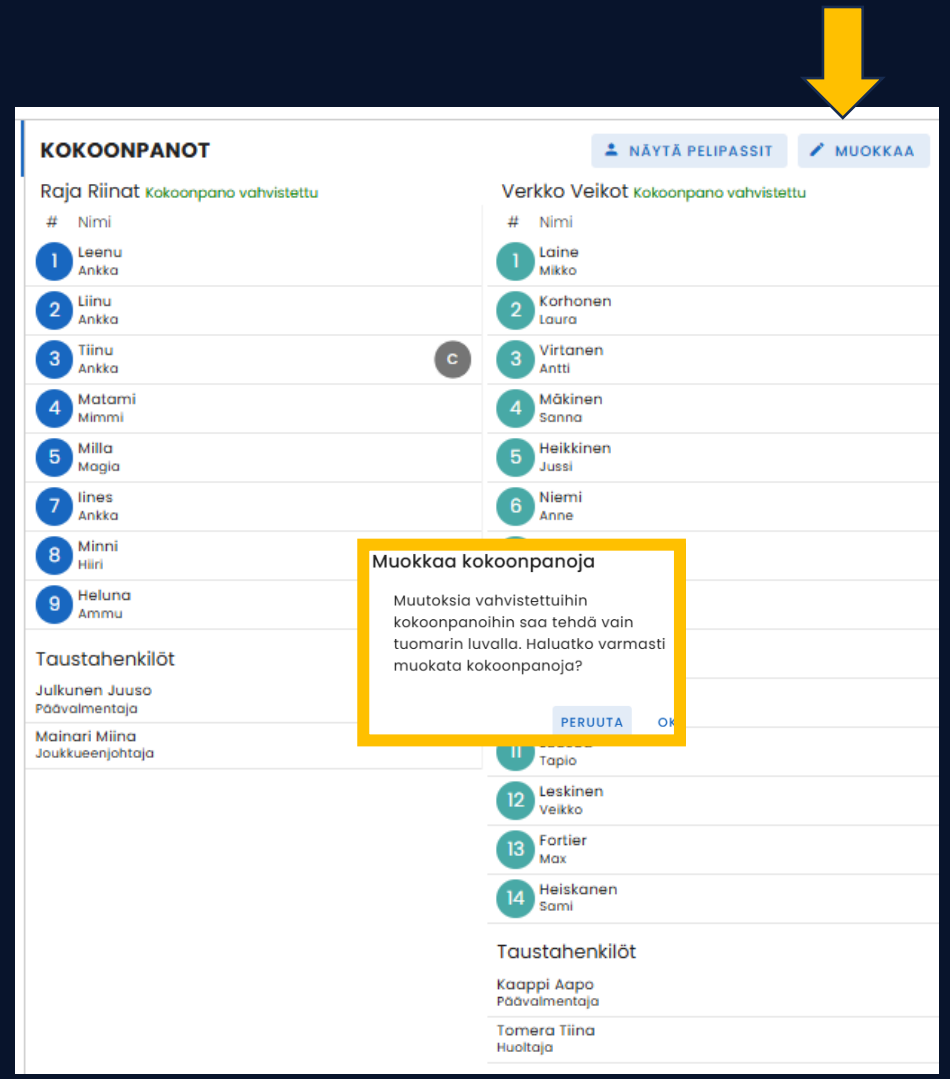
- *Tiedot* Näet ottelun asetukset, pelattavat erät, nimetyt tuomari, jne.
- *Värit* Voit vaihtaa joukkueiden värejä esim. paitavärien mukaisiksi
- *Tilastot* Näet joukkuekohtaiset tilastot (tilastoja ei tehdä U13-U11-sarjoissa)
- *Ottelu* Palaa takaisin ottelunäkymään (pienellä näytöllä tai pienessä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

SUOMEN LENTOPALLO

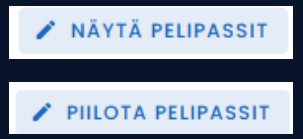
Kokoonpanot

- 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 kokoonpanossa (1), 2 harmaa = ei ottelun kokoonpanossa (2))
    - Valitse kapteeni ko. pelaajan ***C*** (3)-*painikkeella*
    - Tallenna muutokset





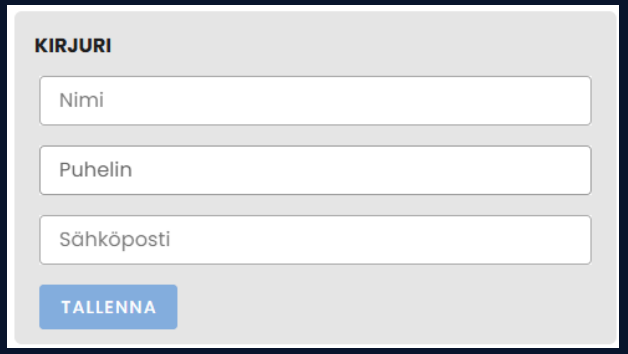
- Pelipassit voi tarkistaa *Näytä pelipassit*-painikkeella
  - Jos pelaajan pelipassi on punaisena, pelaajan edustusoikeus ei ole ko. seurassa.
- Tarkistuksen jälkeen passit voi piilottaa *Piilota pelipassit*-painikkeella



SUOMEN LENTOPALLO

Ottelun aloitus

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



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



- Valitse *Aloita ottelu* vasta sitten, kun ensimmäinen syöttö lähtee
  - Ensimmäiseen syöttöön saakka joukkueilla on vielä mahdollisuus korjata kokoonpanoja
  - Erän keston mittaaminen käynnistyy



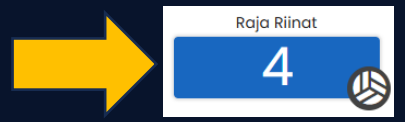
SUOMEN LENTOPALLO

Pisteiden merkitseminen 1/3

- Halutessasi voit vaihtaa joukkueet pöytäkirjassa toisin päin.



- Merkitse pisteet klikkaamalla joukkueen nimen alla olevaa numeropainiketta



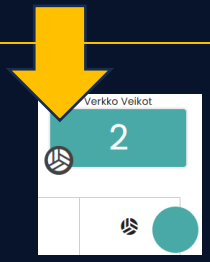
- Valitse pisteen tekotapa (katso seuraava sivu)
  - Valikko on erilainen riippuen siitä, tekikö pisteen syöttävä vai vastaanottava joukkue
  - Väärälle joukkueelle merkityn pisteen voi peruuttaa ennen pisteen tekotavan merkitsemistä *Peruuta*-painikkeella



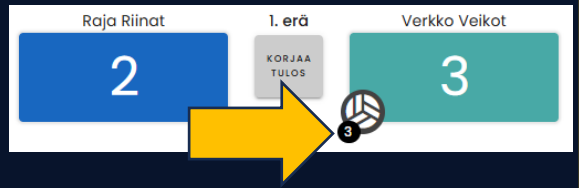


- Syöttövuorossa oleva joukkue on merkitty pallon kuvalla

Tiebreak
- 1. syöttö arvonnan perusteella
- Syöttö vaihtuu 2. joukkueelle > kiertovaihto > kaksi syöttöä
- Syöttö vaihtuu 1. joukkueelle > kiertovaihto > kaksi syöttöä



Triplapallo
- 1. pallo: Syöttö
- 2. pallo: jatkopallo (heitto) syötön vastaanottaneelle joukkueelle
- 3. pallo: jatkopallo (heitto) syöttäneelle joukkueelle
- Syötön tehneen joukkueen kohdalla merkintä siitä, mikä pallo on vuorossa



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

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



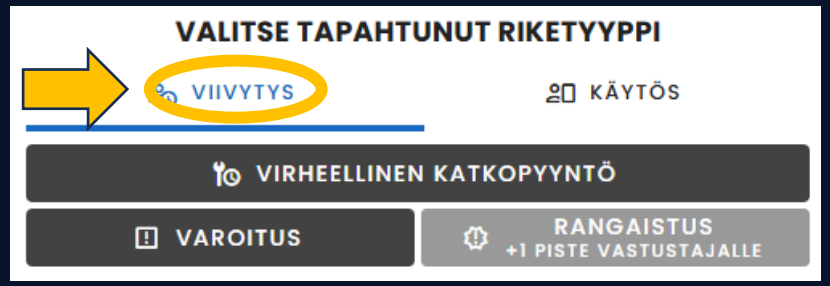


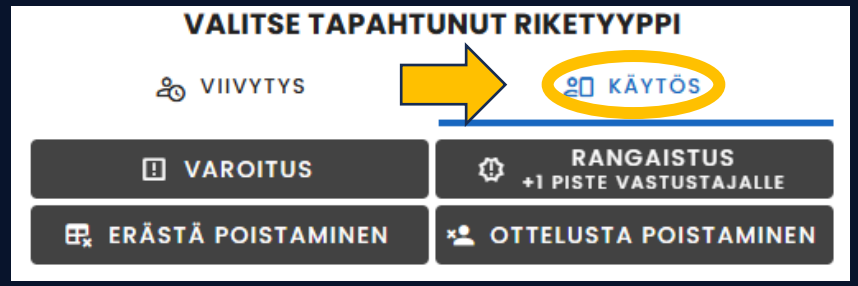
SUOMEN LENTOPALLO

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)



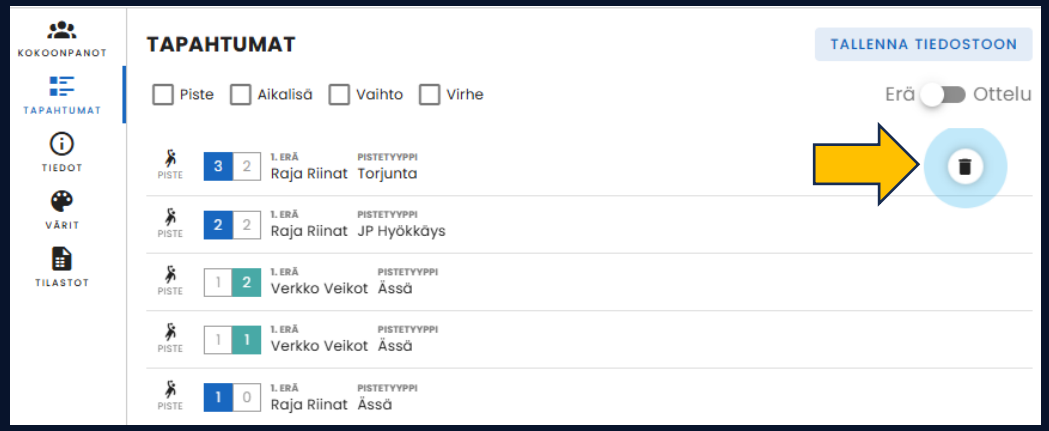
SUOMEN LENTOPALLO

Korjaukset

Pisteet, aikalisät, vaihdot, virheet

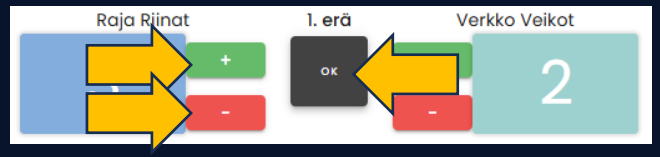
- *Peru viimeisin*-painikkeella pystyt poistamaan tapahtumia takaperoisessa järjestyksessä
  - Voit poistaa viimeisimmän tapahtuman roskakorin kuvakkeesta
  - Sen jälkeen voit poistaa sitä edellisen tapahtuman jne.





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*



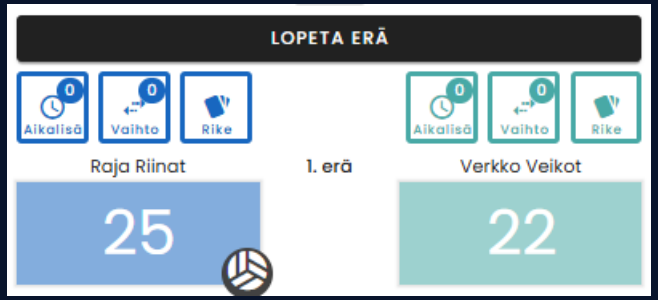
SUOMEN LENTOPALLO

Erän päättäminen ja uusi erä

Erän päättäminen ja uuden aloittaminen

- Kun erä päättyy, tarkista pistetilanne ja hyväksy *Lopeta erä*-painikkeella

- Seuraavan erän aloittava joukkue on jo merkitty valmiiksi
- Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee



SUOMEN LENTOPALLO

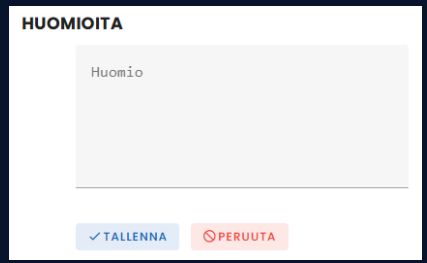
Ottelun päättäminen

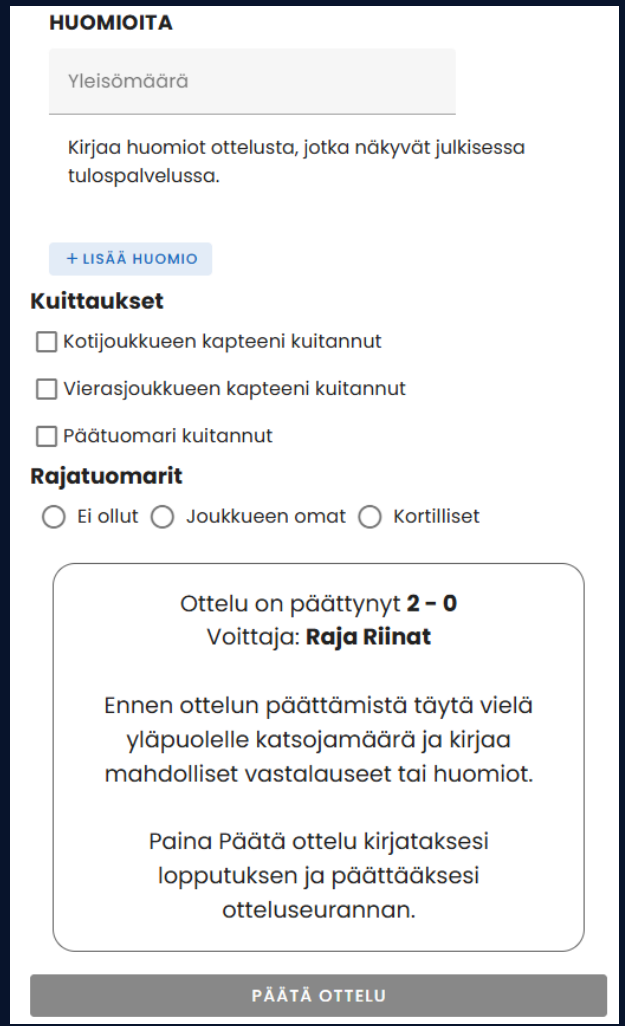
Ottelun päättäminen

- 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*



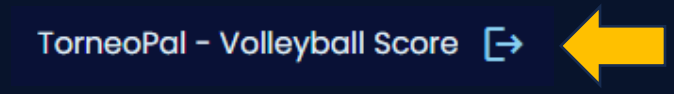






Kirjaudu ulos ottelusta

- 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