

Pelaajien hallinta tulospalvelussa

Joukkueen tietoja (kaikki joukkueet) sekä Live Scorea (naisten ja miesten SM) hallitaan tulospalvelussa: tulospalvelu.finnhandball.net.

Pääset joukkueesi tietoihin yläpalkin **Kirjaudu** -kohdasta. Tunnukset saat seuraltasi (seuratunnuksen haltija) tai liitosta taneli.tiilikainen@finnhandball.net.



Tulospalvelu

nkohtaiset	Live	Pelatus ottelut	Sarjat	Kentät	Seurat	Ilmoittautuneet	Kalenteri	Pelikiellot	Tuomarit	Arkisto	Kirjaudu
------------	------	-----------------	--------	--------	--------	-----------------	-----------	-------------	----------	---------	----------

Jos olet unohtanut tunnuksesi, voit tilata sen kirjautumisnäkyvästä: "Tilaa unohtunut joukkuekoodi". Tällöin sinulle lähetetään tunnukset kaikkiin niihin joukkueisiin, joihin olet merkattu yhteyshenkilöksi.

Joukkue / seura kirjautuminen

Joukkue-/seuratunnus:

Kirjaudu

Tilaa unohtunut joukkuekoodi

Tuomari / toimitsija kirjautuminen

Nimi

Salasana

Muista minut tällä
koneella


Kirjaudu

Kirjauttuasi näkyviin tulee joukkueesi perustiedot. Klikkaa tästä näytöstä **Pelaajat**.

Huom. kun haluat pysyä kirjautuneena, älä klikkaa punaisella rastilla merkittyä Tulospalvelu -valikkoa, sillä se heittää sinut yleiseen tulospalveluun, joka sijaitsee eri palvelimella kuin kirjautuneena.

~~Tulospalvelu~~
Kalenteri
Pelikiellot
Tuomarit
Oma joukkue

Tallenna
Tulosta

BK-46 (BK-46 / N-SMS) 

Seura BK-46
Nimi BK-46

Peliasun värit Paita
Housut
Sukat

Vara-asun värit Paita
Housut
Sukat


Joukkue tiedot
Pelaajat
 Esteet
 Kilpailut
 Ottelut
 API
 Julkinen

Pelaajatiedot siirtyvät lisenssin maksamisen jälkeen rekisteristä tulospalvelujärjestelmään. Pelaajat tulee liittää joukkueeseen, ennen ottelua, jotta heidän tilastomerkitänsä (naisten SM-sarja ja miesten SM-liiga) kohdistuvat oikein. Muissa sarjoissa pelaajien liittäminen joukkueeseen on tärkeää, jotta joukkueiden kokoonpanot ovat nähtävillä ja mahdollinen kiinnitys/poikkeuslupa/pelikielto tms. voidaan liittää pelaajaan.

Pelaaja liitetään "Liitä pelaajia seurasta" -valikon kautta:

Liitä pelaajia seurasta

Listalle tulee seuran kaikki rekisterissä olevat pelaajat/toimihenkilöt. Lis -sarakeessa on OK, mikäli pelaajan lisenssi on maksettu tälle kaudelle. Valitse halutut pelaajat Val -kohtaan täppäämällä ja paina listan lopusta **Tallenna**.

BK-46 (BK-46 / N-SMS) 

LISÄÄ PELAAJIA SEURASTA BK-46


Listalta löytyvät pelaajat, joiden maksu on merkitty Sporttirekisteriin. Tiedon päivittämisessä voi mennä noin yksi viikko.

Mikäli pelaaja ei löydy listasta, voit lisätä hänet SporttiID:llä.

SporttiID

Tallenna SporttiID:llä

Sear

VAL	NIMI	IKÄLUOKKA	LIS 	
<input type="checkbox"/>	Mannstrm Rebecka		-	40312059
<input type="checkbox"/>	Nylund Lasse	1946	OK	40106604
<input type="checkbox"/>	Sutinen Raimo	1946	OK	40066586
<input type="checkbox"/>	Flinck Gösta	1954	OK	40184807

Muut kuin oman seuran (esim. yhteistyöseuran, ikärajaisten poikkeussääntöä käyttävät tms.) pelaajat voidaan liittää joukkueeseen SporttiID:n avulla antamalla SporttiID valkoiseen laatikkoon ja painamalla **Tallenna SporttiID:llä**. Tällöin järjestelmä kysyy liitetäänkö pelaaja joukkueeseen, mihin vastataan **kyllä**.

BK-46 (BK-46 / N-SMS)



LISÄÄ PELAAJIA SEURASTA BK-46


Listalta löytyvät pelaajat, joiden maksu on merkitty Sporttirekisteriin. Tiedon päivittämisessä voi mennä noin yksi viikko.

Mikäli pelaaja ei löydy listasta, voit lisätä hänet SporttiID:llä.

SporttiID

Tallenna SporttiID:llä

Search:

VAL	NIMI	IKÄLUOKKA	LIS 	
<input type="checkbox"/>	Mannstrm Rebecka		-	40312059
<input type="checkbox"/>	Nylund Lasse	1946	OK	40106604
<input type="checkbox"/>	Sutinen Raimo	1946	OK	40066586
<input type="checkbox"/>	Flinck Gösta	1954	OK	40184807

Mikäli pelaaja ei enää pelaa joukkueessa, täppää joukkueen pelaajatiedoissa **Poista** -sarake ja paina **tallenna**. Pelaaja säilyy kuitenkin vanhoissa pöytäkirjoissa ja tilastoissa.

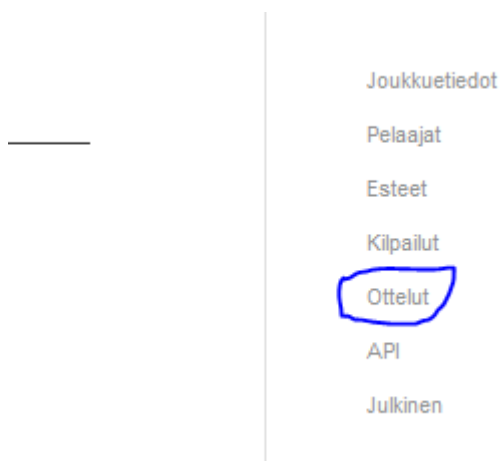
Pelaajat

Ottelut

LIS 	NUMERO	SUKUNIMI	ETUNIMI	KAPT	PAIKKA	SYNTYMÄVUOSI	ULKOINEN ID	K1 	K2 	IP 	YP 	KP 	EI AKT 	POISTA 
PP	1	Radojevic	Ana	<input type="checkbox"/>		1995	40466196	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pikaopas Live Scoreen

Kun alat täyttää Live Scorea, klikkaa oikealta **Ottelut**.



Klikkaa ottelulistalta kyseisen ottelun ottelunumeroa. Huom. voit täyttää Live Scorea vain niistä otteluista, joissa oma joukkueesi on kotijoukkueena.

4311	Testi	La 24.12 23:00	BK-46	PIF	-
------	-------	----------------	-------	-----	---

Ottelu avautuu. Klikkaa tästä **Pöytäkirja**.

4311 BK-46 -PIF

Jaa



BK-46

Testi/A
24.12.2016
23:00



PIF

Pöytäkirja

Live Score

Valitse ottelussa pelaavat enintään 16 pelaajaa molempiin joukkueisiin sekä toimihenkilöt A-D. Paina tallenna tämän jälkeen.

Mikäli pelaaja tai toimihenkilö ei näy luettelossa, käy lisäämässä hänet ensisijaisesti joukkueen tietoihin yllä mainittujen **Pelaajien hallinnan** -ohjeiden mukaan. Huom toimihenkilö täytyy liittää pelaajaluettelon alapuolella olevan liitä toimihenkilöitä seurasta napista.

Toimihenkilöt

Liitä toimihenkilöitä seurasta

LISENSSI

SUKUNIMI

ETUNIMI

ROOLI

Mikäli pelaajan Sportti-ID ei ole ehtinyt rekisteröityä järjestelmään, hänet voi lisätä myös yksittäiseen pöytäkirjaan pelaajaluettelon alaosassa sijaitsevaan tyhjään laatikkoon.



Järjestelmästä puuttuva toimihenkilö voidaan vastaavasti lisätä valitsemalla –Muu– ja kirjoittamalla toimihenkilön nimi viereen avautuvaan laatikkoon.

JA		▼	
JB		▼	
JC		▼	
JD	-- Muu --	▼	

Kirjoita nimi tällaisissa tapauksissa muodossa sukunimi etunimi kuten muutkin nimet pelaaja/toimihenkilöluettelossa. Ilmoita lisätyistä pelaajista aina liittoon, jotta pelioikeus voidaan tarkistaa ja tilastot liitettyä kyseiselle pelaajalle.

Pöytäkirjan tallentamisen jälkeen näet esikatselun ottelupöytäkirjasta. Mikäli kaikki on kunnossa, paina **Live Score**.

Tulosta Muokkaa **Live score** Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

SUOMEN KÄSIPALLOLIITTO

OTTELUPÖYTÄKIRJA

Kilpailu	Testi	Ott. Nro	4311	Paikka	
Aika	24.12.2016	Klo	23:00	Yleisömäärä	0
A	BK-46	B	PIF		
Erotuomarit					
Puoliaika	A	B	Puoliaika	A	B
1			2		
Aikalisä: 1. puoliaika		2. puoliaika		7m yht	
N:o	A Pelaajien ja johtajien nimet			Sv	P
1	Heinonen Mikael			MY	V
4	Rönnberg Andreas			U	S
5	Thor Timmy			E	J



Anna nimesi ja puhelinnumerosi, jotta tulospalvelu voi tarvittaessa olla yhteydessä ottelun aikana.
Paina **Aloita otteluseuranta**.

**BK-46****PIF**

Tyhjennä testiottelu

Otteluseurannan pitäjän nimi ja puhelinnumero ottelun aikana

Aloita
otteluseuranta

Huom! Aloitettuasi otteluseurannan kokoonpanoja ei voi enää muuttaa. Varmista, että kokoonpanot ovat molemmilla joukkueilla kunnossa, ennen napin painamista. skpl

Tulet ottelunäkymään. Valitse maalivahdit **vaihda mv** -painikkeella ja kun peli käynnistyy, paina **Paina pelikelloa** -painiketta. Web-sivu ja Teksti-TV näyttävät ottelun alkaneeksi painamisen jälkeen.

4311 Testi 24.12.2016 23:00

BK-46

Maali

7m onnistui 7m epäonnistui

Maalivahti: **Vaihda mv**

Torjunnat yht: 0

Varoitus Ulosajo

Suora ulkeminen Sulkeminen 3 ulosajoa

Ohiheitto Torjuttu heitto

Aikalisa

Rh-kilpailu

Rh-kilpailu maali Rh-kilpailu epäonnistui

Päättö ottelu

Tyhjennä testiottelu

0 - 0

Puoliaika 1

Vaihda puoliaika

Pelikaika: 2x30 min (4x5 min)

Tulostaulun aika (ei kokonaisaika) 00:00

Paina pelikelloa

Katsojia

PIF

Maali

7m onnistui 7m epäonnistui

Maalivahti: **Vaihda mv**

Torjunnat yht: 0

Varoitus Ulosajo

Suora ulkeminen Sulkeminen 3 ulosajoa

Ohiheitto Torjuttu heitto

Aikalisa

Rh-kilpailu

Rh-kilpailu maali Rh-kilpailu epäonnistui

Ottelutapahtumat

Kello näkyy vihreällä pohjalla, kun se on käynnissä. Tapahtumat kirjataan painamalla tapahtuman nappia, vaikkapa **Maali**, jonka jälkeen näyttöön avautuu joukkueen pelaajalista, josta valitset maalintekijän.

4446 Testi 24.12.2016 23:20

BK-46

Maali

7m onnistui 7m epäonnistui

Maalivahti: Heinonen Mikael **Vaihda mv**

Torjunnat yht: 0

Varoitus Ulosajo

Suora ulkeminen Sulkeminen 3 ulosajoa

Ohiheitto Torjuttu heitto

Aikalisa

Rh-kilpailu

Rh-kilpailu maali Rh-kilpailu epäonnistui

BK-46 1-0 MAALINTEKIJÄ			
1 Heinonen Mikael	4 Rönberg Andreas	5 Thor Timmy	6 Kihlstedt Oscar
7 Karlsson Robin	8 Dahlberg Kenneth	9 Hellberg Jasper	10 Mattsson Robin
11 Riihimäki Tatu	12 Prähl Martin	13 Udd Andre	14 Löfgren Linus
15 Lindberg Linus	16 Zweigberg Nidas	17 Mavrostomos Nicholas	18 Westerlund Victor

PIF

Maali

7m onnistui 7m epäonnistui

Maalivahti: Barkar Jakob **Vaihda mv**

Torjunnat yht: 0

Varoitus Ulosajo

Suora ulkeminen Sulkeminen 3 ulosajoa

Ohiheitto Torjuttu heitto

Aikalisa

Rh-kilpailu

Rh-kilpailu maali Rh-kilpailu epäonnistui

Ottelutapahtumat

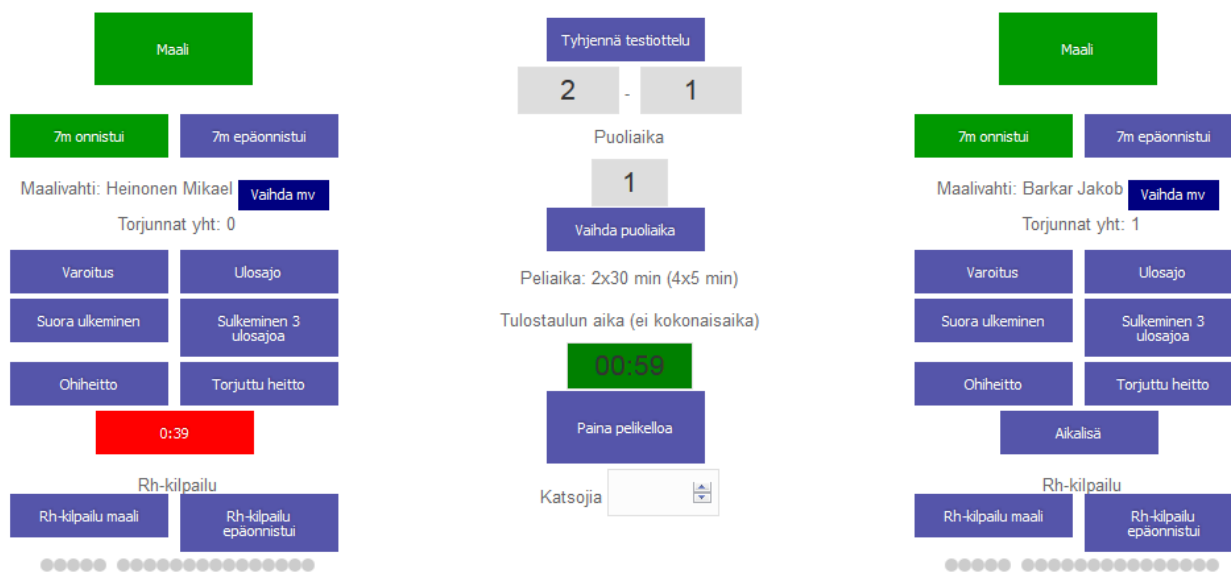
00:00	BK-46	mvaihto (maalivahti sisään)	1 Heinonen Mikael
00:00	PIF	mvaihto (maalivahti sisään)	3 Barkar Jakob
1. PUOLIAIKA			

Maalin merkattua tulos vaihtuu ja maali ilmestyy myös alas **Ottelutapahtumat**-listalle.

Muut tapahtumat, kuten varoitukset, kirjataan samalla tavalla. Muu kuin maaliin mennyt heitto kirjataan aina heittäneelle joukkueelle ohiheitoksi tai torjutuksi heitoksi, sekä valitaan heiton suorittanut pelaaja listasta. Maalivahdille kirjautuu automaattisesti torjunta **“Torjuttu heitto”** ja **“7m epäonnistui”** tapahtumista. Muista vaihtaa maalivahtia, kun niin tapahtuu **Vaihda mv** – napista, jotta torjunnat kirjautuvat oikein.

Muista pysäyttää kello, jos tilanne niin vaatii. Kellonaikaa voi kyllä aina korjata klikkaamalla otteluajan näyttävää valikkoa. Ulosajon ja aikalisän painaminen pysäyttää kellon automaattisesti. Aikalisä myös aloittaa 1 minuutin laskevan kellon napin tekstissä.

Kirjaamisen jälkeen tapahtumat tulevat näkyviin **Ottelutapahtumat**-listalle.



The screenshots show the match interface with various controls and statistics. The first screenshot shows a goal scored by Heino Mikael Heinonen. The second screenshot shows the half-time screen with a score of 2-1 and a 1-minute break. The third screenshot shows the goalkeeping statistics for Barkar Jakob.

Ottelutapahtumat			
00:42	BK-46	Aikalisä	JA TEDDY
00:26	BK-46	2-1 Maali	4 Rönnberg Andreas
00:22	PIF	Ulosajo	10 Gestranus Mathias
00:15	BK-46	Torjuttu heitto	16 Zweigberg Niclas
00:15	PIF	Torjunnat	3 Barkar Jakob
00:11	PIF	1-1 Maali (7m)	15 Silen Rasmus
00:07	BK-46	1-0 Maali	4 Rönnberg Andreas
00:00		jaksoalkoi	
00:00		ottelualkoi	
00:00	BK-46	mvaihto (maalivahti sisään)	1 Heino Mikael Heinonen
00:00	PIF	mvaihto (maalivahti sisään)	3 Barkar Jakob

Mikäli kirjauksessa on tapahtunut virhe, voit klikata ottelutapahtumaa listalta ja muokata tapahtumaa esim. aikaa tai tapahtuman suorittajaa. Tapahtuman voi myös poistaa tätä kautta.

TAPAHTUMAN MUOKKAUS

AIKA:	<input type="text" value="0:08"/>
TILANNE:	<input type="text" value="1"/> - <input type="text" value="1"/>
JOUKKUE:	<input type="text" value="PIF"/>
TAPAHTUMA:	<input type="text" value="Maali"/>
PELAAJA:	<input type="text" value="4 Lunden Fredrik"/>
SELITE:	<input type="text"/>

Tallenna

Peruuta

Poista

Kun 1. puoliaika päättyy, paina **Vaihda puoliaika** ja valitse 2. puoliaika.

ALOITETTAVA PUOLIAIKA

1. puoliaika

2. puoliaika

Peruuta

Mikäli tulosta ei saada lähetettyä, tulee **Tapahtumat** -listan yläpuolelle **punaisella** siitä ilmoitus. Mikäli näyttää siltä, etteivät päivitykset mene ollenkaan läpi, kannattaa kokeilla, että nettiyhteys toimii menemällä toisessa selaimen ikkunassa jonnekin aivan toiseen sivustoon. Mikäli yhteys toimii, voi Live Scoren päivittää painamalla **F5**.

Mikäli Live Scoren ei meinaa päästä ollenkaan ja on varmaa, että nettiyhteys toimii, kannattaa vielä kokeilla toista selainta, tai jos mahdollista toista päätelaitetta.

Mahdollinen jatkoaika ja rh-kilpailu

Mikäli ottelussa tulee jatkoaika, paina **Vaihda puoliaika** ja valitse 1. jatkoaika ja sen päättyttyä 2. jatkoaika jne. mikäli ratkaisua ei ole syntynyt. Jatkoaika on tulospalvelussa 5 minuutin jakso, joten 1. ja 2. jatkoaika muodostavat säännöissä mainitun ensimmäisen jatkoaikajakson ja 3. ja 4. jatkoaika toisen jatkoaikajakson. Tämän jälkeen valitaan rh-kilpailu, mikäli ollaan edelleen tasatilanteessa.

KUN OTTELU PÄÄTTYY:

- Tarkista, että tulos on varmasti oikein.
- Muista kirjata myös tähtipelaajat SM-otteluissa. Muissa otteluissa, kuten Suomen Cupin otteluissa, tähtipelaajia ei voida valita.
- Kirjaa yleisömäärä ja paina **Päätä ottelu**.
- Pyydä valmentajilta kommentit ja lähetä mediatiedote Toimintaohjeet otteluissa –ohjeen mukaan.

Käyttötuki:

Suomen Käsipalloliitto

Taneli Tiilikainen

040 354 5810

taneli.tiilikainen@finnhandball.net

Tekninen tuki esimerkiksi palvelimen kaatuessa:

TorneoPal

044 987 6965

tuki@torneopal.fi

MÄÄRITELMÄT TILASTOINTIIN

TORJUTTU HEITTO merkitään maalivahdin estäessä hyväksyttävän maalin syntymisen.

- maalivahdin tulee koskettaa palloa (tolppa ei ole **torjuttu heitto** vaan **ohiheitto**).
- mikäli puolustavan pelaajan rike vihelletään tilanteen jälkeen, merkitään **torjuttu heitto**.
- hyökkäävän pelaajan tehtyä rikkeen (esim. viivarikko) ei **torjuttua heittoa** merkitä.

OHIHEITTO merkitään sellaisesta maalintekoyrityksestä, joka epäonnistuu osumatta maalivahtiin.

- mm. tolppaheitto, ohiheitto, puolustusmuurin pysäyttämä heitto.
- mikäli tilanteesta tuomitaan puolustajan rikkeen johdosta vapaaheitto tai 7 metrin heitto, ei tilanteesta merkitä ohiheittoa.

7 METRIN HEITOT

- vaihtoehdot **7m onnistui** tai **7m epäonnistui**.
- Ohjelma tilastoi maalivahdille automaattisesti torjunnan, kun kirjataan **7m epäonnistui**. Siis myös tolppa- ja ohiheitot menevät 7 metrin heitossa maalivahdin torjunnaksi toisin kuin pelitilanteessa.