

Pelaajien hallinta tulospalvelussa

Joukkueen tietoja sekä Live Scorea hallitaan tulospalvelussa: tulospalvelu.finnhandball.net.

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



Ajankohtaiset	Live	Pelatut ottelut	Suosikit	Sarjat	Kentät	Seurat	Ilmoittautuneet	Kalenteri	Pelikiellot	Tuomarit	Arkisto	Kirjaudu
---------------	------	-----------------	----------	--------	--------	--------	-----------------	-----------	-------------	----------	---------	----------

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

Tuomarien kirjautuminen

Nimi

Salasana

Muista minut tällä koneella

Joukkue / seura kirjautuminen


Joukkue-/seuratunnus:

Kirjaututtuasi näkyviin tulee joukkueesi ottelutiedot. **Pelaajat** -valikko löytyy Oma joukkue -valikon

alta. Klikkaa sitä.

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



Tulospalvelu	Kalenteri	Pelikiellot	Tuomarit	Oma joukkue	Tulosta																		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">BK-46 </div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NRO</th> <th>SARJA</th> <th>PV</th> <th>PVM</th> <th>KLO</th> <th>KENTTÄ</th> <th>KOTI</th> <th>VIERAS</th> <th>TULOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>372</td> <td>Harjoitusottelut</td> <td>La</td> <td>17.08</td> <td>11:00</td> <td>Karjaan Urheiluhalli/Karis idrottshall</td> <td>BK-46</td> <td>SIF</td> <td>26-28</td> </tr> </tbody> </table> </div>						NRO	SARJA	PV	PVM	KLO	KENTTÄ	KOTI	VIERAS	TULOS	372	Harjoitusottelut	La	17.08	11:00	Karjaan Urheiluhalli/Karis idrottshall	BK-46	SIF	26-28
NRO	SARJA	PV	PVM	KLO	KENTTÄ	KOTI	VIERAS	TULOS															
372	Harjoitusottelut	La	17.08	11:00	Karjaan Urheiluhalli/Karis idrottshall	BK-46	SIF	26-28															

Pelaajatiedot siirtyvät lisenssin maksamisen jälkeen rekisteristä tulospalvelujärjestelmään. Pelaajat tulee liittää joukkueeseen ennen ottelua, jotta heidät saadaan liitettyä Live Scoressa kokoonpanoon ja heidän tilastomerkintänsä kohdistuvat oikein. Vaikka Live Scorea ei pidettäisikään, 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/Lisenssi -sarakkeessa on OK tai päivämäärä, mikäli pelaajan lisenssi on maksettu tälle kaudelle. Valitse halutut pelaajat Val -kohtaan täppäämällä ja paina listan lopusta **Tallenna**



LISÄÄ PELAAJIA SEURASTA BK-46

Listalta löytyvät pelaajat, joiden maksu on merkitty Suomisporttiin. Tiedon päivittämiseen menee noin vuorokausi.

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

SporttiID [Tallenna SporttiID:llä](#)

Search:

VAL	NIMI	IKÄLUOKKA	NUMERO	LIS	
<input type="checkbox"/>	Mannstrm Rebecka		<input type="text"/>	-	40312059
<input type="checkbox"/>	Nylund Lasse	1946	<input type="text"/>	-	40106604
<input type="checkbox"/>	Sutinen Raimo	1946	<input type="text"/>	-	40066586

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**.



LISÄÄ PELAAJIA SEURASTA BK-46

Listalta löytyvät pelaajat, joiden maksu on merkitty Suomisporttiin. Tiedon päivittymiseen menee noin vuorokausi.

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



SporttiID [Tallenna SporttiID:llä](#)

Search:

VAL	NIMI	IKÄLUOKKA	NUMERO	LIS
<input type="checkbox"/>	Mannstrm Rebecka		<input type="text"/>	- 40312059
<input type="checkbox"/>	Nylund Lasse	1946	<input type="text"/>	- 40106604
<input type="checkbox"/>	Sutinen Raimo	1946	<input type="text"/>	- 40066586

Mikäli pelaaja ei enää pelaa joukkueessa, täppää joukkueen pelaajatiedoissa **Poista** -sarakkeen alla olevaa roskakoria ja paina **tallenna**. Pelaaja säilyy kuitenkin vanhoissa pöytäkirjoissa ja tilastoissa. **Ei akt** -sarakkeen (esim. pitkäaikaisesti loukkaantuneet) ruksaamalla ja painamalla tallenna, pelaaja pysyy listoilla, mutta häntä ei voi valita kokoonpanoon Live Scoressa.

Pelaajat (17)

Lisenssi Nro	Sukunimi	Etunimi	Kapt	Paikka	Svuosi	Ulkoinen ID	K1	K2	IP	YP	KP	AP	Kuva	Ei akt	Poista
-	1	Radojevic	Ana			1995	40466196	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Toimihenkilöitä lisätään ja poistetaan joukkueesta samoin periaattein kuin pelaajienkin, mutta liittämiseen on oma painike, Liitä toimihenkilöitä seurasta, mikä sijaitsee pelaajaluettelon alapuolella. Toimihenkilöt on myös yhtä lailla tärkeitä lisätä, jotta heidät voidaan valita kokoonpanoon Live Scoressa.

Toimihenkilöt

[Liitä toimihenkilöitä seurasta](#)

Lisenssi	Sukunimi	Etunimi	Rooli	Poista
	Helander	Jarkko	Joukkueenjohtaja	<input type="checkbox"/>
Toimitsijalisenssi	Allamo	Kris	Huoltaja	<input type="checkbox"/>

Pikaopas Live Scoreen

Kirjaudu sisään tämän ohjeen alussa olevien neuvojen mukaan. **Yleisenä periaatteena on, että kotijoukkueen tunnuksilla pystytään tekemään kaikki tarvittavat asiat kyseessä olevassa ottelussa Live Scoressa.**

Testiottelu

Huom. ensimmäisessä näkymässä kirjaututtuasi on mahdollisuus luoda testiottelu, jolla pystyt testaamaan kaikkea mitä Live Scoressa tulee vastaan. Live Scoren asetukset ovat samat kuin sarjassa, jossa joukkue on mukana. Testiottelut nollautuvat n. vuorokauden sisällä, joten niitä ei tarvitse erikseen poistaa.



Ottelukohtaiset kokoonpanot SM-liiga, SM-sarja ja Suomen Cup puolivälieristä eteenpäin

Miesten SM-liigassa ja naisten SM-sarjassa sekä Suomen Cupissa puolivälieristä eteenpäin koti- ja vierasjoukkue merkkäavat todennäköisen kokoonpanonsa kaksi tuntia ennen ottelun alkua. Kokoonpanot vahvistetaan tunti ennen ottelun alkua alkavassa teknisessä kokouksessa, jolloin on vielä mahdollista tehdä muutoksia kokoonpanoon. Mahdolliset muutokset tehdään kotijoukkueen tunnuksilla ja välineellä.

Ottelukohtaiset kokoonpanot muut sarjat

Muissa sarjoissa Live Score -seuranta on vapaaehtoinen. Mikäli kotijoukkue tekee ottelusta Live Score -seurannan, se pystyy täyttämään kokoonpanotiedot sekä koti- että vierasjoukkueen osalta. Vierasjoukkue voi halutessaan täyttää oman kokoonpanonsa suoraan tulospalveluun, jolloin paperista kokoonpanolistaa ei tarvitse erikseen ottelupaikalle toimittaa.

Kaikissa tapauksissa sekä koti- että vierasjoukkueen on huolehdittava, että joukkueen pelaajat ja toimihenkilöt on liitetty joukkueen pelaaja- ja toimihenkilölistaan tulospalvelussa, jolloin ottelukohtaisen kokoonpanon luominen on mahdollista.

Sääntöjen mukaista aikarajaa kokoonpanon toimittamiseen tulee kunnioittaa riippumatta siitä annetaanko kokoonpano paperisena vai kirjataanko se suoraan tulospalveluun.

Kun erotuomari/tarkkailija on todennut kokoonpanot vahvistetuiksi, Live Score -seurannan tekijä klikkaa otteluseurannan alkaneeksi. Tällöin kokoonpanoihin ei voi enää tehdä muutoksia.



Live Score -seuranta valmistelut ennen ottelua

Klikkaa Oma joukkue -valikon alta **Ottelut**.



Klikkaa ottelulistalta kyseisen ottelun ottelunumeroa. Huom. voit täyttää Live Score -seuranta vain niistä otteluista, joissa oma joukkueesi on kotijoukkueena, mutta ottelun kokoonpanon lisääminen onnistuu myös niissä otteluissa, joissa oma joukkueesi on vierasjoukkueena.



Ottelu avautuu. Klikkaa tästä **Pöytäkirja**. Huom. mikäli ottelu striimataan, voit merkata suoran linkin **Streamin linkki** -painikkeesta. Tällöin linkki näkyy ottelun yhteydessä tulospalvelussa.



BK-46

20.4.2020

00:01

Testi

[Streamin linkki](#)

[Pöytäkirja](#)

[Mediatiedote](#)

[Live Score](#)

TASO Herrat

Valitse omaan joukkueeseen ottelussa pelaavat enintään 16 pelaajaa sekä toimihenkilöt A-D. Paina **Tallenna** tämän jälkeen. Pöytäkirja on tämän jälkeen ennako -tilassa ja sitä pystyy teknisesti vielä muokkaamaan, kunnes otteluseuranta aloitetaan.

Niissä sarjoissa, joissa Live Score -seuranta on vapaaehtoista, voi kotijoukkue täyttää myös vierasjoukkueen kokoonpanon heidän toimittamansa listan mukaan, ellei vierasjoukkue ole suoraan täyttänyt ottelun kokoonpanoan tulospalveluun. Kaikkien joukkueiden on kuitenkin itse huolehdittava, että heidän pelaaja- ja toimihenkilölistansa, josta ottelukohtainen kokoonpano valitaan, on ajan tasalla tulospalvelussa.

Mikäli pelaaja tai toimihenkilö ei näy luettelossa, käy kyseinen joukkue 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 (esim. vasta juuri ennen ottelun alkua ostettu lisenssi), hänet voidaan lisätä yksittäiseen pöytäkirjaan pelaajaluettelon alaosaan sijaitsevaan tyhjiin laatikkoon. Tällöin tulee varmistua, että henkilön pelaajalisenssi on varmasti kunnossa.

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

JA	<input type="text"/>	<input type="button" value="▼"/>	
JB	<input type="text"/>	<input type="button" value="▼"/>	
JC	<input type="text"/>	<input type="button" value="▼"/>	
JD	-- Muu --	<input type="button" value="▼"/>	<input type="text"/>

Kirjoita nimi tällaisissa tapauksissa muodossa etunimi sukunimi. Ilmoita lisätyistä pelaajista aina liittoon, jotta pelioikeus voidaan tarkistaa ja tilastot liittää kyseiselle pelaajalle.

Pöytäkirja on tallentamisen jälkeen ennako -tilassa ja sitä pystyy teknisesti vielä muokkaamaan, kunnes otteluseuranta aloitetaan.




Kun erotuomari/tarkkailija on todennut kokoonpanot vahvistetuiksi, kotijoukkueen Live Score -otteluseurannan tekijä painaa Live Score -painiketta. Tämä ei vielä käynnistä otteluseurantaa.

Tulosta Ottelunäkymä Muokkaa **Live score**
 Pelaajaluettelot tekstinä Mediatiedote

Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

OTTELUPÖYTÄKIRJA
 Pöytäkirja testaus ilman torjuntia



1008	Kotijoukkue	Vierasjoukkue					Lopputulos			
	BK-46	TASO Herrat								
Pelipaikka	Pvm	Klo	Yleisöä							
Testi	20.4.2020	00:01								
	P	M(7m)	V	2'	2'	2'	S	TÄHDET	Joukkue A	Joukkue B

Tämän jälkeen Live Score -seurannan tekijä täyttää pyydytyt tiedot (nimi + puhelinnumero) sekä painaa **Aloita otteluseuranta** -painiketta. Tämä tulee tehdä, kun erotuomari/tarkkailija on ilmoittanut, että kokoonpanot on vahvistettu. Otteluseurannan aloittaminen ei käynnistä pelikelloa tms, mutta tämän jälkeen kokoonpanojen muuttaminen ei ole enää mahdollista.



BK-46

Vaihda mv

Torjunnat yht: 0

- 5 Nyström Julius
- 9 Henriksson Miska
- 10 Sundström Lucas

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.



TASO HERRAT

Vaihda mv

Torjunnat yht: 0

- 1 Eggert Anders
- 2 Boughanmi Oussama
- 3 Naav Kornel

Tulet ottelunäkymään. Valitse maalivahdit **vaihda mv** -painikkeella. **Huom. Pelasi -painike, ohiheitto ja torjuttu heitto ovat käytössä vain miesten SM-liigassa, naisten SM-sarjassa sekä Suomen Cupissa puolivälieristä eteenpäin. Tähdet ovat käytössä vain SM-liigassa ja SM-sarjassa.**

Pelasi -painikkeella merkataan pelaajat, jotka käyvät kentällä (vanhassa paperisessa pöytäkirjassa P=pelissä peliajan käydessä). Lisää avauskentän pelaajat heti ja uusia pelaajia sitä mukaa, kun käyvät kentällä. Kun peli käynnistyy, paina **Paina pelikelloa** -painiketta. Web-sivu ja Teksti-TV (SM-liiga, SM-sarja ja Cup) näyttävät ottelun alkaneeksi painamisen jälkeen.



BK-46

Vaihda mv

Torjunnat yht: 0

Maali

7m onnistui	7m epäonnistui
Aikalisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus

Sininen kortti

Ohiheitto	Torjuttu heitto
-----------	-----------------

Pelasi

* ** ***



Päätä ottelu

0 - 0

Puoli aika

1

Vaihda puoli aika

Pelaika: 2x30 min (4x5 min)
Tulostaulun aika (ei kokonaisaika)

00:00

Paina pelikelloa

Katsojia



PIF

Vaihda mv

Torjunnat yht: 0

Maali

7m onnistui	7m epäonnistui
Aikalisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus

Sininen kortti

Ohiheitto	Torjuttu heitto
-----------	-----------------

Pelasi

* ** ***

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



BK-46 1-0 MAALINTEKIJÄ			
1 Heinonen Mikael	4 Rönneberg Andreas	5 Sjöman Robin	8 Dahlberg Kenneth
10 Westerlund Victor	13 Udd André	15 Lindberg Linus	17 Mavrostomos Nicholas
18 Henriksson Miska	19 Lignell Alex	21 Sjöman Linus	22 Säkkinen Sebastian
24 Nordlund Oliver	25 Lindholm Albert	33 Klepa Bogdan	77 Korpimäki Janne

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. Huom. sininen Kortti ja joukkuerangaistus on nyt lisätty myös valikkoihin.



BK-46

Udd André [Vaihda mv](#)

Torjunnat yht: 1



7m onnistui	7m epäonnistui
Aikaisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus

Sininen kortti

Ohiheitto	Torjuttu heitto
-----------	-----------------

Pelasi

* ** ***

Päättö ottelu

2 - 1

Puoliaika

1

[Vaihda puoliaika](#)

Pelaaika: 2x30 min (4x5 min)
Tulostaulun aika (ei kokonaisaika)

01:27

[Paina pelikelloa](#)

Katsojia



PIF

Tunturi Joel [Vaihda mv](#)

Torjunnat yht: 0



7m onnistui	7m epäonnistui
Aikaisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus

Sininen kortti

Ohiheitto	Torjuttu heitto
-----------	-----------------

Pelasi

* ** ***

[Tyhjennä testiottelu](#)

Ottelutapahtumat

01:18	PIF	Torjuttu heitto	17 Lehtinen Valter
01:18	BK-46	Torjunnat	13 Udd André
01:10	BK-46	2-1 Maali (7m)	19 Lignell Alex
01:06	BK-46	Sininen kortti	24 Nordlund Oliver
01:06	BK-46	Suora sulkeminen	24 Nordlund Oliver
01:01	PIF	1-1 Maali	34 Tunturi Joel
00:57	PIF	Ulosajo	21 Heliander Elias
00:03	BK-46	1-0 Maali	19 Lignell Alex
00:00	PIF	mwaihto (maalivahti sisään)	34 Tunturi Joel
00:00	BK-46	mwaihto (maalivahti sisään)	13 Udd André

1. PUOLIAIKA

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

JAKSO:	<input type="text" value="1"/>
AIKA:	<input type="text" value="01:21"/>
TILANNE:	<input type="text" value=""/>
JOUKKUE:	<input type="text" value="BK-46"/>
TAPAHTUMA:	<input type="text" value="Ohiheitto"/>
PELAAJA:	<input type="text" value="19 Lignell Alex"/>
SELITE:	<input type="text" value=""/>

Tallenna Peruuta Poista

Kun 1. puoliaika päättyy, paina **Vaihda puoliaika** ja valitse 2. puoliaika. Sarjakohtaisista asetuksista riippuu, mitä vaihtoehtoja on tarjolla.

ALOITETTAVA PUOLIAIKA

1. puoliaika 2. puoliaika

Peruuta

ALOITETTAVA PUOLIAIKA

1. puoliaika 2. puoliaika

1. jatkoajan 1. jakso 1. jatkoajan 2. jakso 2. jatkoajan 1. jakso

2. jatkoajan 2. jakso 7 m heitot

Peruuta

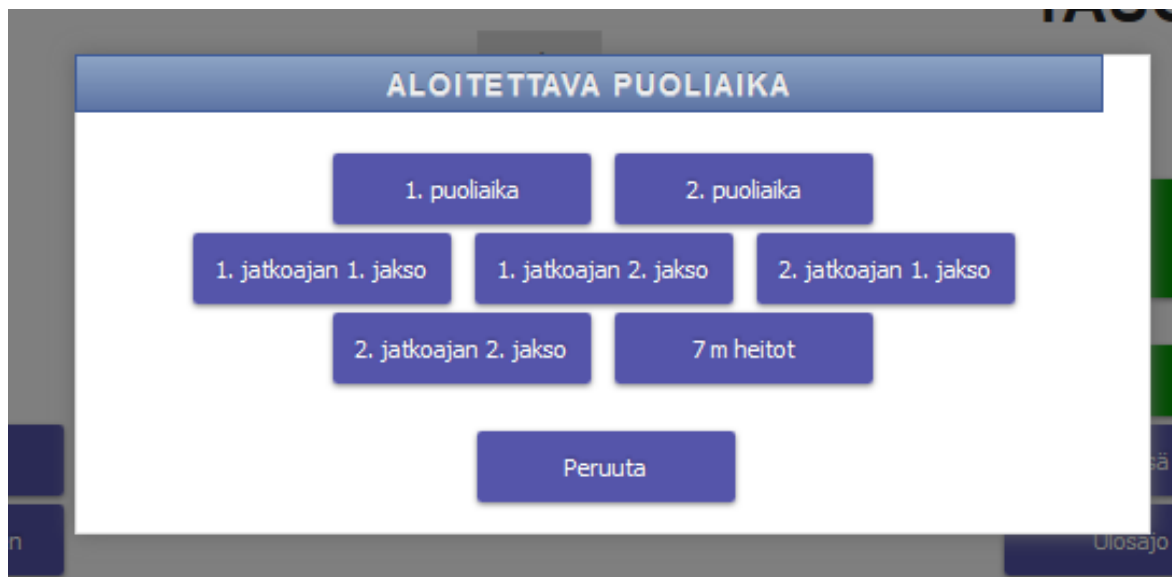
Mikäli tietoa ei saada lähetettyä, tulee **Tapahtumat** -listan yläpuolelle **punaisella** siitä ilmoitus. Mikäli

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. Livescoren näkymä on nyt optimoitu toimimaan hyvin myös matkapuhelimella.

Mahdollinen jatkoaika ja 7 metrin heitot

Mikäli ottelussa tulee jatkoaika, paina **Vaihda puoliaika** ja valitse 1. jatkoajan 1. jakso ja sitten 1. jatkoajan 2. jakso ja siitä eteenpäin, mikäli ratkaisua ei ole syntynyt. Jatkoaika on tulospalvelussa 5 minuutin jakso, joten 1. jatkoajan 1. jakso ja 1. jatkoajan 2. jakso muodostavat säännöissä mainitun ensimmäisen jatkoaikajakson ja 2. jatkoajan 1. jakso sekä 2. jatkoajan 2. jakso toisen jatkoaikajakson. Tämän jälkeen valitaan 7 metrin heitot, mikäli ollaan edelleen tasatilanteessa.



Mikäli ottelu etenee 7 metrin heittoihin, niin tämän valinnan jälkeen, merkkää suoritukset joko **7 m heitot maali** tai **7 m heitot epäonnistui** valikoiden kautta. Live Scoren täyttäjän näkökulmasta 7 m heittojen maalien edessä aika juoksee sekunnin välein, mutta julkisella puolella aikaa ei näy. Tämä on sen vuoksi, että pystyt tarvittaessa korjaamaan 7 m heittojen tapahtumaa ja tapahtumat pysyvät siitä huolimatta oikeassa järjestyksessä.

Maalit lisätään yksi yhteen ottelun lopputulokseen ja pelaajat saavat tilastomerkin myös 7 metrin heitoissa tehdyistä suorituksista.

BK-46

Klepa Bogdan
Torjunnat yht: 3

Aikalisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus
Sininen kortti	Pelesi

<input type="button" value="7 m heitot maali"/>	<input type="button" value="7 m heitot epäonnistui"/>
---	---



Puoliaika

7

Pelaaika: 2x30 min (4x5 min)
Tulostaulun aika (ei kokonaisaika)

00:00

Katsojia

TASO HERRAT

Eggert Anders
Torjunnat yht: 2

Aikalisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus
Sininen kortti	Pelesi

<input type="button" value="7 m heitot maali"/>	<input type="button" value="7 m heitot epäonnistui"/>
---	---



Ottelutapahtumat

00:10	TASO Herrat	RH Ohi	10 Mohr Christopher
00:10	BK-46	Torjunnat	33 Klepa Bogdan
00:09	BK-46	9-8 RH Maali	77 Korpimäki Janne
00:08	TASO Herrat	8-8 RH Maali	12 Pearce John
00:07	TASO Herrat	Torjunnat	1 Eggert Anders
00:07	BK-46	RH Ohi	10 Karlsson Jac
00:06	BK-46	Torjunnat	33 Klepa Bogdan
00:06	TASO Herrat	RH Ohi	5 Touati Jaleddine
00:05	BK-46	8-7 RH Maali	6 Kihlstedt Oscar
00:04	BK-46	Torjunnat	33 Klepa Bogdan
00:04	TASO Herrat	RH Ohi	4 Selim Hedoui
00:03	TASO Herrat	Torjunnat	1 Eggert Anders
00:03	BK-46	RH Ohi	16 Wickström Freddy
00:03	TASO Herrat	7-7 RH Maali	6 Prodanovic Rajko
00:03	BK-46	7-6 RH Maali	18 Henriksson Miska
7 M HEITOT			
00:06	BK-46	6-6 Maali	13 Ildri André

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**. Ohjelma kysyy vielä alla näkyvän varmistuskysymyksen.

Tämä päättää ottelun kirjauksen ja siirtää ottelun tilaan, jossa tarkkailija/erotuomari tarkastaa tapahtumien kirjauksen näytöltä. Haluatko päättää kirjauksen?

Painettuasi OK, avautuu tarkistusnäkyvä, ja tässä vaiheessa tarkkailija/erotuomari pyydetään tarkistamaan, että kirjaukset ovat kaikilta oleellisilta osilta oikein.

Huom. KP tarkoittaa tässä, että pelaaja on ollut kokoonpanossa ja P=pelissä peliajan käydessä. Tässä vaiheessa ei yleensä näihin ole syytä enää koskea. Maalintekijät ja rangaistukset korjataan oikealla näkyvään tapahtumalistaan.

Kun tarkkailija/erotuomari antaa luvan, laitetaan täppä kohtaan Tarkistettu.

15.9. 03:00

Mikäli ottelu menee jatkoajalle merkitse Varsinainen peliaika kohtaan varsinaisen peliajan jälkeinen tulos ja Lopputulos kohtaan jatkoajan jälkeinen tulos.

Mikäli jatkoaikaa ei pelata, jätä Varsinainen peliaika kohta tyhjäksi.

Tila Ennakko Alkanut Pelattu **Tarkistettu**

Peliaika 2x30

Lopputulos - Puoliaika - Varsinainen peliaika - RH kilpailu -

Katsojia

Alkoi Päättyi

Kotijoukkue (BK-46)

											Maalit					
Lis	Nro	Nimi	Kapt	KP	M	V	U	S	JR	SI	T	P	M	Aika	Tek	sel
				17		2							1	0:02	10	
													2	0:11	77	
13.8.	1	Heinonen Mikael		<input checked="" type="checkbox"/>								<input checked="" type="checkbox"/>				
13.8.	4	Rönberg Andreas		<input checked="" type="checkbox"/>								<input checked="" type="checkbox"/>				
13.8.	5	Sjöman Robin		<input checked="" type="checkbox"/>								<input checked="" type="checkbox"/>				

Rangaistukset			
No	Syy	Alkoi	Päättyi

Tämän jälkeen täytyy laittaa vielä toinen täppä kohtaan Tarkkailija/erotuomari hyväksynyt. Sen jälkeen painetaan **Tallenna**, jonka jälkeen seuraa vielä tarkistuskysymys: **Tämä päättää ottelun ja kirjaa lopputuloksen. Vakuutan, että tarkkailija/erotuomari on antanut luvan päättää ottelun.** Tämä kuitataan painamalla OK.

18.9. 03:00

Mikäli ottelu menee jatkoajalle merkitse Varsinainen peliaika kohtaan varsinaisen peliajan jälkeinen tulos ja Lopputulos kohtaan jatkoajan jälkeinen tulos.

Mikäli jatkoaikaa ei pelata, jätä Varsinainen peliaika kohta tyhjäksi.

Tila Ennakko Alkanut Pelattu **Tarkistettu**

Tarkkailija/Erotuomari hyväksynyt

Peliaika 2x30

Lopputulos - Puoliaika - Varsinainen peliaika - RH kilpailu

Tämä päättää ottelun ja kirjaa lopputuloksen. Vakuutan, että tarkkailija/erotuomari on antanut luvan päättää ottelun.

OK Peruuta

s vastalauseesta Lisätietoja (Lisäksi erillinen raportti)

Tämän jälkeen tullaan sähköisen pöytäkirjan näkymään. SM-liigassa, SM-sarjassa ja Suomen Cup puolivälieristä eteenpäin päästään tekemään ottelusta mediatiedotetta. Pyydä valmentajilta kommentit ja lähetä mediatiedote Toimintaohjeet otteluissa -ohjeen mukaan.


Tulosta Muokkaa

Pelaajaluettelot tekstinä Mediatiedote

Pöytäkirja on tilassa tarkistettu

OTTELUPÖYTÄKIRJA

Testi



	Kotijoukkue	Vierasjoukkue
3498	BK-46	PIF

Pelipaikka Pvm Klo Yleisöä

15.9.2019 03:00 200

Lopputulos

2:0

	P	M(7m)	V	2'	2'	2'	S	TÄHDET
1 Mikael Heinonen	+							
4 Andreas Rönnberg	+							
5 Robin Sjöman	+							
6 Oscar Kihlstedt	+							
8 Kenneth Dahlberg	+							
10 Victor Westerlund	+	1						

Joukkue A	Joukkue B
Puoliaika	
2	0
Varsinainen peliaika	
2	0
Jatkoaika 1	
2	0

Huom! Mikäli mediatiedotetta ei saada jostakin syystä lähetettyä tulospalvelun kautta, lähetetään tiedote sähköpostilla medialistalle. Sähköpostitiedotteeseen laitetaan vähintään ottelun tulos ja linkki ottelun pöytäkirjaan, sekä kirjataan valmentajien ja vakuuttavimman pelaajan (SM-otteluissa) kommentit.

MEDIALISTA

info@tbrmedia.fi, mikael.eravuori@tbrmedia.fi, tekstiv.urheilu@yle.fi, yle.urheilu@yle.fi, sport@stt.fi, sport@hbl.fi, hs.urheilu@hs.fi, thomas.sundstrom@vastranyland.fi, kaisa.estola-haaranen@media.fi, info@finnhandball.net, jari.henttonen@kolumbus.fi, salttu@gmail.com, jesper.sundstrom@vastranyland.fi, urheilu.aamuposti@media.fi, newsdesk@amedia.fi, mats.lundberg@cane ws.fi; ts.urheilu@turunsanommat.fi

**Käyttötuki:**

Suomen Käsipalloliitto

Taneli Tiilikainen

040 354 5810

taneli.tiilikainen@finnhandball.net

Tekninen tuki esimerkiksi palvelimen kaatuessa:

TorneoPal

050 569 8589

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.