

OTTELUKOKOONPANO JA LIVE SCORE -OTTELUSEURANNAN KÄYTTÖ

Kirjautuminen (kirjautumiseen on tarvittaessa oma ohje): <https://taso.finnhandball.net/taso/login.php>

Huom. Joukkuetunnuksella ei pysty muokkaamaan joukkueen pelaajaluetteloa, vaan ainoastaan ottelukohtaista kokoonpanoa ja tekemään Live Scorea. Joukkueen tietoihin pääsee vain joukkueen Tulospalveluun nimetyt vastuukäyttäjät ja seurakäyttäjät.

Kirjaudu



TorneoPal

SuomiSport kirjautuminen

Otteluseuranta / pöytäkirja

Joukkuetunnus:

 Kirjaudu

OTTELUKOKOONPANO

Yleisiä periaatteita

Live Score -seuranta on käytössä kaikissa liiton alaisten sarjojen otteluissa. Kotijoukkue vastaa Live Score -seurannan toteuttamisesta. Perusasetuksena on, että Live Score -seuranta voi tehdä vain niistä otteluista, joissa oma joukkue on kotijoukkueena, mutta ottelun kokoonpanon lisääminen onnistuu myös niissä otteluissa, joissa oma joukkue on vierasjoukkueena.

Liitto voi erikseen asettaa Live Score -seurannan toimimaan myös muun kuin kotijoukkueen tunnuksilla. Näin tehdään esimerkiksi F-junioireissa, joissa pelataan useiden joukkueiden otteluita samalla paikkakunnalla saman päivän aikana. Tämä vaatii kuitenkin ennakoasetusten muuttamista liiton toimesta.

Vierasjoukkueen kokoonpano avautuu kotijoukkueen muokattavaksi tuntia ennen ottelun alkua, joten kotijoukkue voi pyydettäessä tehdä vielä muutoksia molempien joukkueiden kokoonpanoihin ennen kuin ne erotuomarin/delegaatin pyynnöstä lukitaan aloittamalla otteluseuranta.

Kaikissa tapauksissa sekä koti- että vierasjoukkueen on huolehdittava, että joukkueen pelaajat ja taustahenkilöt on liitetty joukkueen pelaaja- ja taustahenkilölistoihin tulospalvelussa, jolloin ottelukohtaisen kokoonpanon luominen on mahdollista. On tärkeää myös tarkistaa, että pelaajien numerointi on oikein.

Sekä koti- että vierasjoukkueen tulee merkitä oma kokoonpanonsa suoraan Live Scoreen **viimeistään puoli tuntia** ennen ottelun alkua, ellei sarjakohtaisesti ole muuta aikarajaa säädetty. Miesten ja naisten SM-otteluissa 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. Teknisen kokouksen puheenjohtaja (delegaatti/erotuomari) vahvistaa muutokset. Kun delegaatti/erotuomari on todennut kokoonpanot vahvistetuiksi, Live Score -seurannan tekijä klikkaa otteluseurannan alkaneeksi. Tällöin kokoonpanoihin ei voi enää tehdä muutoksia.

Ottelukokoonpanon merkitseminen

1. Ottelukokoonpano tehdään avaamalla joukkueen **Ottelut** -lista (Joukkue -> Ottelut). Ottelulistalla ottelunumero on linkki kokoonpanoihin.
2. Ottelusivulla näkee ottelun perustietojen lisäksi koti- ja vierasjoukkueen yhteyshenkilön sekä ottelun erotuomareiden yhteystiedot
3. Ottelukokoonpanoon pääsee klikkaamalla **"Pöytäkirja"**. (Mikäli ottelukokoonpano ei näy heti ruudulla, klikkaa yläaidasta **"Muokkaa"**. Huom. mikäli ottelu striimataan, voit merkata suoran linkin **"Streamin linkki"** -painikkeesta. Tällöin linkki näkyy ottelun yhteydessä Tulospalvelussa.
4. Rastita sivulla näkyvästä joukkueen pelaajaluettelosta kyseiseen otteluun osallistuvat pelaajat. Kannattaa varmistaa samalla, että jokaisella pelaajalla on kuluvan kauden lisenssi eli pelaajan nimen edessä lukee kuluvan kauden lisenssin ostopäivämäärä.
5. Lopuksi valitaan otteluun osallistuvat joukkueen johtajat (JA, JB, JC, JD, JE).
6. Muista lopuksi painaa alalaidasta **"Tallenna"**, jonka jälkeen kokoonpano on valmis. Teknisesti kokoonpanoa pystyy muokkaamaan siihen saakka, kunnes Live Score/otteluseuranta on käynnistetty. Huomioi, että kaikista muokkauksista jää lokimerkintä.
7. Mikäli pelaaja tai joukkueen johtaja ei näy luettelossa, käy joukkueen vastuukäyttäjä lisäämässä hänet ensisijaisesti joukkueen tietoihin **Joukkueen pelaajaluettelo** ja **Taustahenkilöt** -ohjeiden mukaan.

Mikäli lisääminen ei onnistu edellä mainitusti pelaajan ja joukkueen johtajan pystyy lisäämään myös suoraan pöytäkirjaan. Pelaajan lisääminen tapahtuu pelaajaluettelon alaosassa sijaitsevaa **+** -merkkiä painamalla, jolloin aukeaa laatikko, johon pelaajan nimi voidaan kirjoittaa. Tällöin tulee varmistua, että henkilön pelaajalisenssi on varmasti kunnossa.



Lisää pelaaja kokoonpanoon

Nimi

Testi Pelaaja

Pelaajaa ei löydy seurasta. Anna SporttiID

SporttiID

Uusi pelaajarekisteröinti tehty, SporttiID ei ole vielä tiedossa

Lisää kokoonpanoon

Järjestelmästä puuttuva joukkueen johtaja voidaan vastaavasti lisätä valitsemalla ”Muu” ja kirjoittamalla toimihenkilön nimi avautuvaan laatikkoon (etunimi + sukunimi).

JA

-- Muu --

Testi Toimihenkilö

JB

JC

JD

JE

8. Kun erotuomari/delegaatti 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

9. Tämän jälkeen Live Score -seurannan tekijä täyttää pyydetyt tiedot. Kun erotuomari/delegaatti on ilmoittanut, että kokoonpanot on vahvistettu, laitetaan rasti ruutuun ja painetaan ”**Aloita otteluseuranta**”. Otteluseurannan aloittaminen ei käynnistä pelikelloa tms, mutta tämän jälkeen kokoonpanojen muokkaaminen ei ole enää mahdollista. Mikäli kokoonpanon lukitsemisen jälkeen huomataan, että pelaajan numerointi on väärin, pelinumeron pystyy korjaamaan Live Scoressa vasta ottelun jälkeen pöytäkirjan tarkistustilassa.



ia

a

nne

uso

eri

ius

as

Ottelun alku
vivistyy

Otteluseurannan pitäjä

Puhelinnumero ottelun aikana

Sähköpostiosoite

Varmista, että otteluseurannan pitäjän yhteystiedot ovat oikein, jotta LIVE-seurannan pitäjä voidaan tarvittaessa tavoittaa joko ottelun aikana tai sen jälkeen.

Aloita
otteluseuranta

☐ Vakuutan, että tuomari tai delegaatti on tarkistanut ja hyväksynyt
kokoonpanot. Et voi enää muuttaa kokoonpanoja.

Muokkaa pöytäkirjaa

Tallenna tapahtumat
tiedostoksi



TASO Herrat

Nro	Nimi
1	Eggert Anders
2	Boughanmi Oussama
3	Nagy Kornel
4	Selim Hedoui
5	Touati Jaleleddine
6	Prodanovic Rajko
7	Markovic Dobrivoje
8	Megannem Heykel
9	Jensen Johnny
10	Mohr Christopher
11	Sterbik Arpad
12	Pearce John

LIVE SCORE

Tulet ottelunäkymään. Valitse maalivahdit **vaihda mv** -painikkeella. Huom. ohiheitto ja torjuttu heitto tilastoidaan sarjakohtaisesti vain miesten SM-liigassa, naisten SM-sarjassa sekä Suomen Cupissa puolivälieristä eteenpäin. Ohiheitto ja torjuttu heitto -painikkeet ovat kuitenkin näkyvillä sarjoissa, joissa kerätään muuta sarjakohtaista tilastointia, kuten maalitilastoja. Kotijoukkue voi tällöin halutessaan käyttää niitä, jolloin ohiheitot ja torjunnat näkyvät kyseisen ottelun tapahtumaseurannassa.

Pelasi -painikkeella merkataan pelaajat, jotka käyvät kentällä. Lisää avauskentän pelaajat heti ja uusia pelaajia sitä mukaa, kun he käyvät kentällä. Kun peli käynnistyy, paina **Käynnistä pelikello** -painiketta. Nettisivut ja Teksti-TV (Liigat ja Cup) näyttävät ottelun alkaneeksi painamisen jälkeen.

Huom. Pelasi -merkintä tulee automaattisesti pelaajalle, jolle merkataan jokin tapahtuma. Myös Vaihda mv-painike lisää sen automaattisesti, mikäli merkintää ei aiemmin ole tehty.



BK-46 ☐

Vaihda mv

Torjunnat yht: 0

Maali

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

Sininen kortti

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

Pelasi

* ** ***

Päätä ottelu

0 - 0

Puoliaika

1

Vaihda puoliaika

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
Aikaisä	Varoitus
Ulosajo	Suora sulkeminen
Sulkeminen 3 ulosajoa	Joukkuerangaistus

Sininen kortti

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

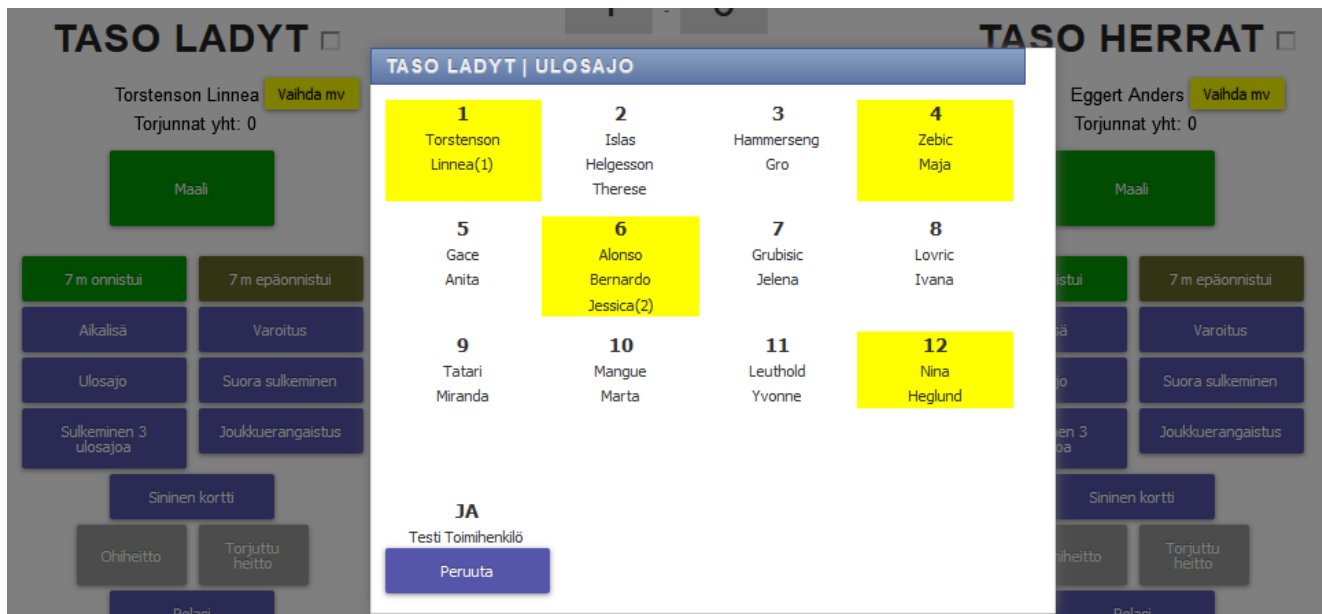
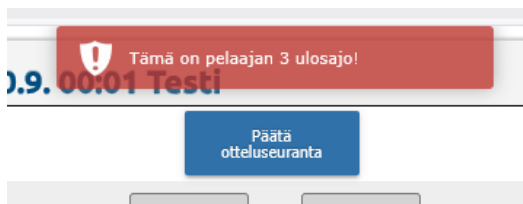
Pelasi

* ** ***

Kello näkyy vihreällä pohjalla, kun se on käynnissä ja punaisella, kun se on pysähdyksissä. Tapahtumat kirjataan painamalla tapahtuman nappia, vaikkapa **Maali**, jonka jälkeen näyttöön avautuu joukkueen pelaajalista, josta valitaan maalintekijä. Valikossa näkyy punaisella pelaajat, joille ei ole kirjattu Pelasi -merkintää. Maalin voi kirjata tällaisellekin pelaajalle ja hänelle tilastoituu samalla automaattisesti Pelasi-merkintä.

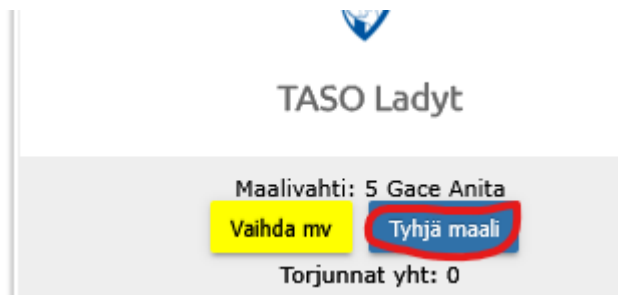


Kun maali on merkitty, tulos vaihtuu ja maali ilmestyy myös alas **Ottelutapahtumat**-listalle. Muut tapahtumat, kuten varoitukset, kirjataan samalla tavalla. Varoitettu/ulosajettu pelaaja näkyy keltaisella pohjalla. Suluissa oleva lukema viittaa pelaajan saamien ulosajojen määrään. Kun pelaajalle merkitään kolmas ulosajo, ilmestyy näyttöön varoitusteksti kolmannesta ulosajosta. Tekstin saa pois klikkaamalla sitä.

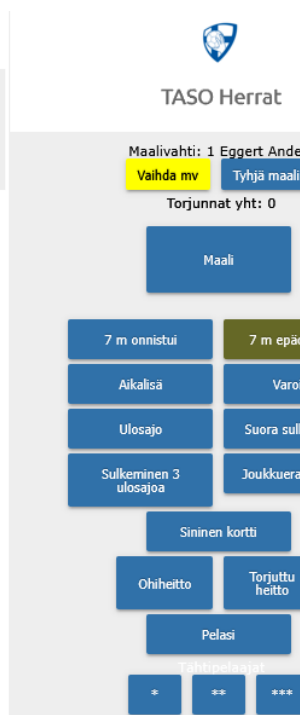



Muu kuin maaliin mennyt heitto kirjataan aina heittäneelle joukkueelle ohiheitoksi tai torjutuksi heitoksi, sekä valitaan heiton suorittanut pelaaja listasta. Maalivahdille kirjautuu automaattisesti torjunta **“Torjuttu heitto”** ja **“7 m epäonnistui”** tapahtumista. Muista vaihtaa maalivahtia, kun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

Vaihda mv -napista on mahdollisuus valita myös Ei maalivahtia, kun joukkue ottaa ylimääräisen kenttäpelaajan. Helpompi tapa on käyttää Vaihda mv-napin vieressä olevaa **Tyhjä maali** -nappia. Kun sitä on painettu, muuttuu se **MV kentälle** -napiksi. Tällä napilla pystyy siis yhdellä klikkauksella ottamaan maalin tyhjäksi ja takaisin. Mikäli eri maalivahti palaa kentälle, on hänet vaihdettava Vaihda mv -napista.



Tätä on olennaista käyttää etenkin niissä sarjoissa, joissa heitot ja torjunnat tilastoidaan, mutta ottelun tapahtumaseurantaan tämä joka tapauksessa kirjautuu kaikissa otteluissa, joten sen käyttö kannattaa opetella. Kun **Ei maalivahtia/Tyhjä maali** on valittu, tapahtumaseurannassa näkyy punaisella tämä tieto, jotta kirjaaja muistaa vaihtaa maalivahdin takaisin, kun näin tapahtuu.



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.



BK-46 ☐

Udd André [Vaihda mv](#)

Torjunnat yht: 1

Maali

7m onnistui

7m epäonnistui

Aikalisä

Varoitus

Ulosajo

Suora sulkeminen

Sulkeminen 3 ulosajoa

Joukkuerangaistus

Sininen kortti

Ohiheitto

Torjuttu heitto

Pelasi

*

**

Päätä 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

Maali

7m onnistui

7m epäonnistui

Aikalisä

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

Virheen korjaaminen

Mikäli kirjauksessa on tapahtunut virhe, voit klikata ottelutapahtumaa listalta ja muokata tapahtumasta **aikaa** tai **pelaajaa** eli tapahtuman suorittajaa. Tapahtuman voi myös poistaa tätä kautta. Itse **tapahtumatietoa ei voi** vaihtaa, joten jos on laitettu väärä tapahtuma, esim. ulosajo maalin sijaan, korjaaminen tapahtuu poistamalla tapahtuma ja kirjaamalla tapahtuma kokonaan uudelleen. Mikäli torjuttu heitto ja siten myös torjunta ovat menneet väärille joukkueille, täytyy poistaa molemmat tapahtumat ja luoda tapahtuma sitten uudelleen.

Kaikista tärkeintä on saada kirjattua oikea lopputulos ottelulle. Väärälle joukkueelle merkitty torjuttu heitto (ja torjunta) tai huomattavan väärä kellonaika jossakin tapahtumassa ehditään parhaiten korjata puoliajalla tai välittömästi ottelun jälkeen ennen kuin ottelu on päätetty. Mikäli lisäät unohtuneen tapahtuman, muista vaihtaa ensin kellonaika ja tarvittaessa myös puoliaika siten kuin se oli unohtuneen tapahtuman sattuessa.

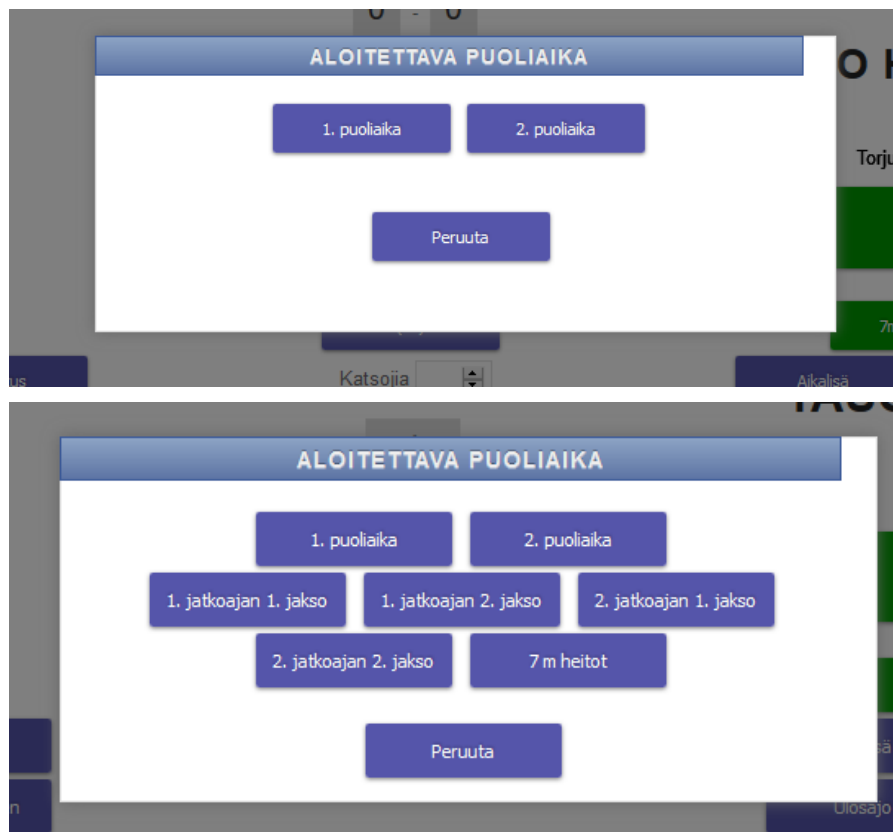
Kun otteluseuranta päätetään, siirrytään pöytäkirjan tarkistustilaan. Silloinkin on vielä mahdollista muokata suurinta osaa tapahtumista, mutta helpointa se on tehdä otteluseuranta -näkylässä ennen kuin on painettu **Päätä otteluseuranta** -nappia.

Kannattaa pitää vieressä muistiinpanopaperia, johon voi nopeasti merkata korjaukset, jotka voi tehdä sitten kun peli on pysähdyksissä.

Alla näkymä, joka aukeaa, kun tapahtumalistauksesta klikataan tapahtuma auki. Siis vain aikaa ja pelaajaa voidaan vaihtaa tästä näkymästä. Muu korjaus vaatii tapahtuman poistamisen ja sen kirjaamisen kokonaan uudelleen.

JAKSO:	1
AIKA:	01:21
TILANNE:	-
JOUKKUE:	BK-46
TAPAHTUMA:	Ohiheitto
PELAAJA:	19 Lignell Alex
SELITE:	
Tallenna Peruuta Poista	

Kun 1. puoliaika päättyy, paina **Vaihda puoliaika** ja valitse 2. puoliaika. Sarjakohtaisista asetuksista riippuu, mitä vaihtoehtoja on tarjolla. Mikäli haluat lisätä jonkin unohtuneen tapahtuman 1. puoliajalle, vaikka olet vaihtanut jo 2. puoliajan, sinun tulee ensin vaihtaa 1. puoliaika takaisin tästä valikosta. Muuten korjaus kirjautuu väärälle puoliajalle.



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. Live Scoren näkymä on optimoitu toimimaan hyvin myös kännykällä.

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.



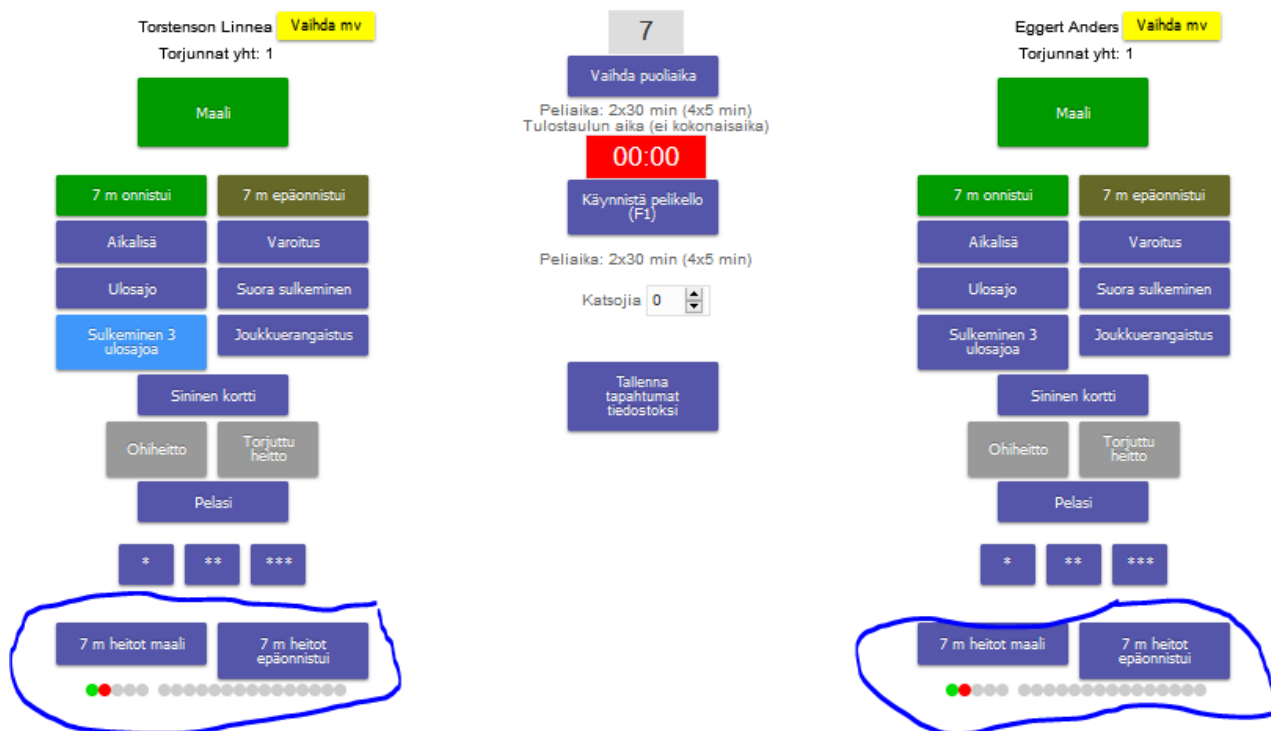
SUOMEN
KÄSIPALLOLIITTO

Finlands
Handbollförbund



Mikäli ottelu etenee 7 metrin heittoihin, niin tämän valinnan jälkeen, merkkää suoritukset niiden **7 m heitot maali** tai **7 m heitot epäonnistui** valikoiden kautta, jotka ilmestyvät, kun 7 metrin heitot "puoliaika" on valittu (ympyröity alla kuvassa). Näitä valikoita käyttämällä 7 metrin heitot kirjautuvat oikeaan järjestykseen, vaikka aika ei juoksekaan. Live Scoren täyttäjän näkökulmasta 7 m heittojen maalien edessä näkyy jokin aika, mutta julkisella puolella aikaa ei näy, eikä pelikelloa tietenkään käynnistetäkään.

Maalit lisääntyvät yksi yhteen ottelun lopputulokseen ja pelaajat saavat tilastomerkinnän myös 7 metrin heitoissa tehdyistä suorituksista.



Ottelutapahtumat			
00:04	TASO Ladyt	Torjunnat	1 Torstenson Linnea
00:04	TASO Herrat	7m Ohi	8 Megannem Heykel
00:03	TASO Ladyt	7m Ohi	6 Alonso Bernardo Jessica
00:03	TASO Herrat	Torjunnat	1 Eggert Anders
00:03	TASO Herrat	3-3 7m Maali	3 Nagy Kornel
00:03	TASO Ladyt	3-2 7m Maali	6 Alonso Bernardo Jessica
7 M HEITOT			

SUOMEN KÄSIPALLOLIITTO

Valimotie 10, 00380 Helsinki | info@finnhandball.net | www.finnhandball.net



KUN OTTELU PÄÄTTYY:

- Tarkista, että tulos on varmasti oikein.
- Muista kirjata myös tähtipelaajat SM-otteluissa. Muissa 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?

OK Peruuta

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 pelaajan käydessä. Tässä vaiheessa ei yleensä näihin ole syytä enää koskea. Mutta esim. väärin numeroidun pelaajan pelinumero voidaan korjata tässä vaiheessa pöytäkirjaan. Maalintekijät ja rangaistukset korjataan oikealla näkyvään tapahtumalistaan.

Kun delegaatti/erotuomari antaa luvan, laitetaan täppä kohtaan Tarkistettu. Sekä myös sen jälkeen avautuvaan kohtaan Tarkkailija/erotuomari hyväksynyt. **Huom. mikäli tarkistusnäkyvässä tehdään korjauksia, niin jotta ne tallentuvat, täytyy täpät laittaa ennen tallennusta tämän mukaisesti.**

Mikäli jatkoaikaa ei pelata, jätä Varsinainen peliaika kohta tyhjäksi.

Tila ☐ Ennakko ☐ Lukittu ☐ Alkanut ☐ Pelattu ☒ Tarkistettu

☒ Tarkkailija/Erotuomari hyväksynyt

Peliaika 2x30

Lopputulos 12 - 10 Puoliaika 0 - 1 Varsinainen peliaika 2 - 2 7 m kilpailu 5 - 4

Katsojia 0

Alkoi Päättyi

Kotijoukkue (TASO Ladyt)

													Maalit			
Lis	Nro	Nimi	Kapt	KP	M	V	U	S	JR	SI	T	P	M	Aika	Tek	se l
				12	7								1	30:06	5	
													2	30:08	3	
-	1	Torstenson Linnea		☒	1							☒	3	60:01	1	
-	2	Isias Helgesson Therese		☒								☒	4	65:02	5	
													5	70:02	6	7 m

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.

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. Pöytäkirja on nyt valmis, eikä siihen voi enää tehdä muutoksia.

Liigassa ja Suomen Cupin puolivälieristä/lohkovaiheesta eteenpäin päästään tämän jälkeen tekemään ottelusta mediatiedotetta. Kun ottelu on päätetty, klikataan Mediatiedote -kohtaa (kuvassa) ja lisätään ottelun jälkeen pyydetyt valmentajien/parhaan pelaajan kommentit. Suomen Cupissa ei valita parasta pelaajaa, joten tähän kohtaan merkataan -merkintä, jotta kommentit voidaan tallentaa. Tämän jälkeen tullaan näkymään, jossa on ottelun tilastot. Tästä näkymästä päästään lähettämään mediatiedote klikkaamalla: **Lähetä** -nappia. Ja tämä pitäisi lähettää viimeistään 30 minuuttia ottelun päätyttyä.

Tulosta Ottelunäkymä
Pelaajaluettelot tekstinä Mediatiedote

Pöytäkirja on tilassa **tarkistettu**

OTTELUPÖYTÄKIRJA

Pöytäkirja testaus ilman torjuntaja



Kotisivukkuu Merisivukkuu

TOIMINTAOHJE TULOSPALVELUN PALVELINYHTEYDEN OLLESSA ALHAALLA

Live Scoren käyttö vaatii palvelinyhteyden siinä vaiheessa, kun otteluseuranta aloitetaan sekä päätettäessä ottelu. Kun seuranta on aloitettu, tapahtumia voi kirjata, vaikka netti-/palvelinyhteys olisi poikki. Tapahtumat tallentuvat palvelimelle ja näkyvät tulospalvelun julkisella puolella siinä vaiheessa, kun palvelinyhteys palautuu.

Tästä syystä on tärkeää, että otteluseuranta käynnistetään heti, kun kokoonpanot on vahvistettu, eikä vasta juuri ennen ottelun alkua. Mikäli palvelinyhteys menee poikki ottelun aikana, tai kun ottelua yritetään päättää, on tärkeää, että otteluseurantaikkunasta ei poistuta, eikä laitetta sammuteta. Kun palvelinyhteys jälleen palautuu, niin tapahtumat kirjautuvat palvelimelle ja ottelun päättäminen voidaan tehdä. Tapahtumien kirjautumisen voi varmistaa seuraamalla tulospalvelun julkista puolta. <https://tulospalvelu.finnhandball.net/>

Mikäli palvelinyhteys ei palaudu järkevässä ajassa ottelun jälkeen, niin paina **Tallenna tapahtumat tiedostoksi** (ks. kuva alla) ja lähetä tiedosto taneli.tiilikainen@finnhandball.net.



SUOMEN
KÄSIPALLOLIITTO

Finlands
Handbollförbund

Palveluntarjoaja pystyy manuaalisesti ajamaan tiedostosta tapahtumat. Tämänkin jälkeen kannattaa mahdollisuuksien mukaan pitää otteluseurantaikkuna auki ja koneessa virta, koska mikäli palvelinyhteys palautuu, saadaan tapahtumat tätä kautta sisään kaikkein helpoimmin.

1

Vaihda puoliaika

00:00

Käynnistä pelikello (F9)

Peliaika: 2x30 min (4x5 min)

Katsojia 0

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

Käyttötuki:

Suomen Käsipalloliitto

Taneli Tiilikainen

040 354 5810

taneli.tiilikainen@finnhandball.net