

TULOSPALVELU, ESITÄYTETTY PÖYTÄKIRJA JA LIVE-SEURANTA

SM- ja Ykkössarjassa, B-nuorten SM-sarjassa, C-nuorten SM-sarjassa ja D-junioreiden sarjassa on käytössä tulospalveluun sisältyvä Live-seuranta, jonka avulla ottelutapahtumia voi seurata internetin välityksellä missä vain.

Aikuisten sarjoissa Teksti-TV:n tiedot (tulokset, tehot, torjunnat) päivittyvät suoraan tulospalvelusta (s. 285 Livestä ja s. 286 tulospalvelusta). Tulospalveluohjelma lähettää tiedot suoraan Teksti-TV:n palvelimelle ja sarjapäälliköllä ei ole enää mahdollisuutta kirjata tietoja sivuille manuaalisesti. Kaikki tulospalveluun syötetyt virheelliset tiedot päivittyvät siis n. 2min kuluessa myös Teksti-TV:lle. Toki myös tulospalveluun/Liveen tehty korjaus päivittyy Teksti-TV:lle hetken viiveellä.

Tulospalvelun/Liven käyttäjältä vaaditaan siis suurta huolellisuutta ja tarkkuutta suorittamaansa tehtävään.

Tähän ohjeeseen on koottu kuvallisia malleja Liven käyttämisestä ottelun aikana sekä tulospalvelun tietojen viimeistelystä ottelun jälkeen.

(Päivitetty 1.9.2025)

Sisältö

Kirjautuminen	2
Ottelun valitseminen.....	4
Live seuranta.....	4
Erän alkaessa (2., 3., ja 4. erä, 1. erään tämä tulee automaattisesti).....	5
Maalivahdin valinta.....	6
Pelaajan käyminen.....	6
Erän päättyessä.....	7
Maali (tasakentällisin).....	8
Maali (yhden ylivoimalla).....	8
Maali (kahden ylivoimalla)	8
Maali (alivoimalla)	9
Maali tyhjään maaliin	9
Maali tyhjään maaliin alivoimalla	9
Syöttäjä	9
Onnistunut rangaistuslaukaus	9
Epäonnistunut rangaistuslaukaus.....	9
Rangaistus (2min).....	10
Rangaistus (4min).....	10
Rangaistus (joukkuerangaistus / toimihenkilön rangaistus)	10
Rangaistus (sopimaton käytös pelaajalle tai toimihenkilölle)	11
Rangaistus (ottelurangaistus)	11
Rangaistuksen päättymisaika.....	13
Pelistä poistettu pelaaja (P)	14
Siirretty rangaistus (S)	15
Aikalisä	15
Pelaajan lisääminen kesken ottelun	15
Merkinnän korjaaminen	16
Katsojamäärä.....	17
Ottelun päättyessä.....	17
Ottelun alkamis- ja päättymisaika, maalivahtien torjunnat ja yleisömäärä sekä merkintöjen tarkistaminen.....	17
Ottelutoimitsijat	18
Pöytäkirjan tarkastaminen ja korjaaminen ottelun jälkeen	18
Tuomareiden "allekirjoitus"	20
Uloskirjautuminen.....	20
Kilpailunjärjestäjän yhteystiedot	21
Testiottelut	21
Kotijoukkueena.....	21
Vierasjoukkueena.....	22

Kirjautuminen

Kirjaudu tulospalveluun osoitteessa <https://ringette.torneopal.fi/> klikkaamalla "Kirjaudu"



TULOSPALVELU

						Näytä tuomari
Nro	Sarja	Sarja	Kenttä	Koti	Vieras	

Tämän jälkeen avautuu seuraava näkymä:

The image shows the login page of the Ringette TorneoPal website. At the top is the Ringette logo. Below it is a section titled 'TorneoPal' with a button 'SuomiSport kirjautuminen'. Further down is a section titled 'Otteluseuranta / pöytäkirja' with a text input field for 'Otteluseurannan / pöytäkirjan koodi:' and a 'Kirjaudu' button. A large red arrow points to the 'Kirjaudu' button.

Täytä joukkuetunnus "**Otteluseurannan / pöytäkirjan koodi**" – kohtaan. Tämä joukkuekoodi on koko kauden sama ja sillä pääsee aina kirjautumaan kotipeleissä tulospalveluun ja pääsee pitämään sähköistä pöytäkirjaa.

Ottelun valitseminen

Ottelut sivulta valitut ottelun, jonka pöytäkirjaa olet aloittamassa pitää, klikkaamalla ottelunumeroa.

Joukkue:
Riihimäen Rinkula

Joukkuetiedot

Taustahenkilöt

Pelaajat

Kilpailut

Ottelut

**Riihimäen Rinkula**

Harjoittele Tason käyttöä

testiottelulla

Nro	Sarja	Pv	Pvm	Klo	Kenttä	Koti	Vieras	Tulos
1642	testisarja	To	15.8.2024	00:01		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1643	testisarja	To	15.8.2024	00:01		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1763	testisarja	Ti	21.1.	01:00		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	3-2
407	testisarja	To	10.7.	23:00	Järvenpään jäähalli	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1373	testisarja	Ma	18.8.	22:00	Järvenpään jäähalli	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1375	testisarja	Ke	20.8.	21:00	Järvenpään jäähalli	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	ja 7-6
1374	testisarja	Ke	20.8.	23:00	Järvenpään jäähalli	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1377	testisarja	Su	24.8.	--:--		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1815	testisarja	Su	24.8.	00:01		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1376	testisarja	Ti	26.8.	15:00	Forssan jäähalli II	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1525	testisarja	Ke	27.8.	19:00		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1526	testisarja	To	28.8.	--:--		Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-
1527	testisarja	Pe	29.8.	18:30	Matinkylän jäähalli 4	Riihimäen Rinkula	Riutan Ringette	-

Näytä vanhat kaudet

Ringette 2025-26 otteluohjelma

Ringette 2024-25 otteluohjelma

Tulosta

Kun ottelu on valittu ottelunumerosta, avautuu ikkuna, jossa näkyy ottelun joukkueet. Ikkunan keskellä on teksti "Livescore". Livescoresta pääset aloittamaan live-seurannan käytön (=sähköinen pöytäkirja)

**Riihimäen Rinkula**

testisarja/A

29.8.2025

18:30

Matinkylän jäähalli 4

Pöytäkirja

Laudenkirjoitus

Live Score

Riutan Ringette

Liveseuranta

Livescoresta pääset aloittamaan live-seurannan käytön (=sähköinen pöytäkirja)



Riihimäen Rinkula

Nro	Nimi
2	Inkeri Ihme
3	Jaana Jäähy
4	Janita Jarrutus
5	Martta Maaliviiva
6	Peppi Poikkeus
7	Saija Siniviiva
8	Sarita Sakko
9	Seija Sirklaus
10	Viivi Veivi
31	Taija Torjuja

Ottelun alkuvivästy

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

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

Tyhjennä testiottelu

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

Riutan Ringette

Nro	Nimi
1	Jonna Juomapullo
2	Kaisa Kampitus
3	Kaisa Kepukka
4	Kaisa Kilpi
5	Lotta Luistelijä
6	Malla Kapteeni
7	Moona Molari
8	Oona Koukkaus
9	Paula Polvisuoja
10	Raisa Rankkari
11	Raisa Räpylä
12	Saana Summeri
13	Tiina Turnaus

Täytä punaisiin laatikkoihin nimesi, puhelinnumerosi ja sähköpostisi. Painamalla "Aloita otteluseuranta" pääset ottelutapahtumien reaaliaikaiseen kirjaamiseen. **HUOM! Tee tämä vasta, kun ottelu on alkamassa.** Ohjelma käsittää ottelun alkaneeksi, kun "aloita otteluseuranta" nappia painetaan.

Erän alkaessa (2., 3., ja 4. erä, 1. erään tämä tulee automaattisesti)

Vaihda erä klikkaamalla "vaihda erä"-nappia. Valitse alkavan erän numero.

Erä

1

Vaihda erä

Pelisaika: 2×15 min
Tulostaulun aika (ei kokonaisaika)

00:00

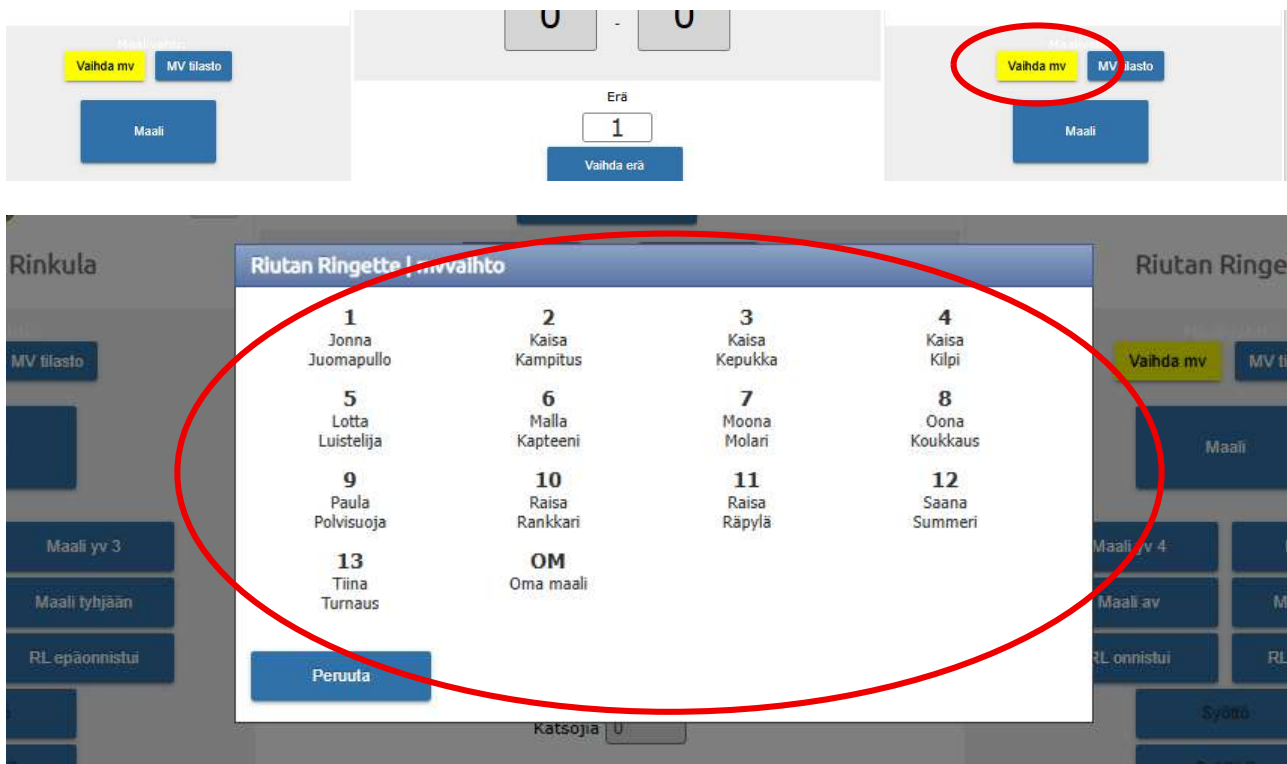
Käynnistä pelikello (F9)

Pelisaika: 2×15 min



Maalivahdin valinta

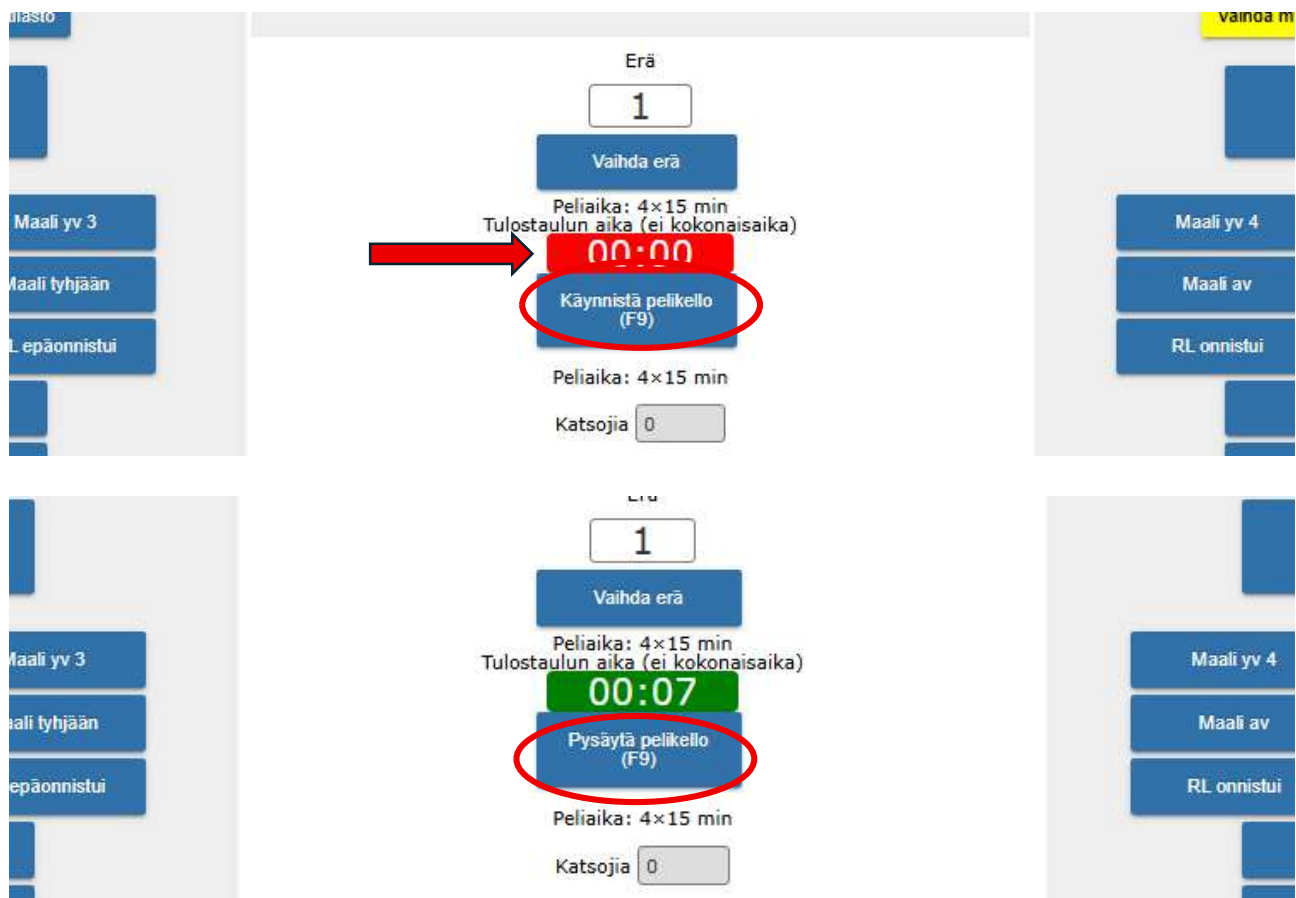
Valitse erän aloittava maalivahti "vaihda maalivahti" –napista. Jatkossa MV valitaan, jos joukkue vaihtaa maalivahtia (muutoin automaattisesti jatkaa edellinen). Kun kyseessä on maalivahdin vaihto, kirjaa myös kellonaika (eli klikkaa "vaihda mv", valitse aukeavasta ikkunasta maalivahti ja kirjaa tulostaulun aika ohjelmaan).



Pelijaan käyminen

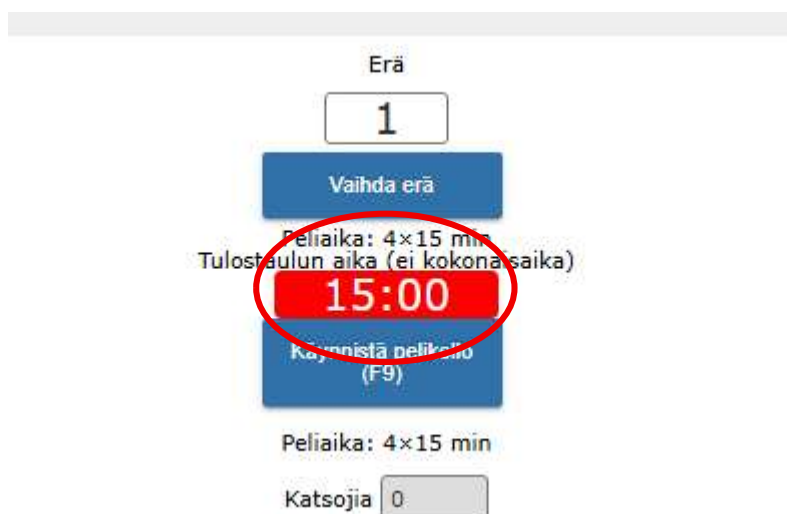
Käynnistä Live-tulospalvelun pelikello "Käynnistä pelikello" - nappulasta. Aina kun tuomari viheltää pelin käyntiin. Pysäytä Live-tulospalvelun pelikello "Pysäytä pelikello" -nappulasta. **HUOM! Kun kirjaat ottelutapahtumia (maaleja, rangaistuksia, aikalisiä) kelloa ei saa laitettua samaan aikaan käyntiin.**

Punaisen nuolen kohdasta pääset korjaamaan pelaajan vastaamaan tulostaulun kelloa, kirjoittamalla siihen oikean ajan.



Erän päättyessä

Kirjaa ottelun kellonajaksi 15:00 ja paina enter. **Jätä vielä päättyneen erän numero erä-ruutuun.** Näin tulospalvelua tai teksti-tv:tä (SM/yykkössarja) katsova ihminen näkee, että ko. erä on päättynyt, mutta uusi ei ole vielä alkanut.



Paina "MV tilasto" –nappia ja syötä pelanneen/pelanneiden maalivahtien torjunnat (kpl), päästetyt maalit (kpl) ja pelaajat. Tee tämä molempien joukkueiden osalta. Tämä tehdään jokaisen erän jälkeen. Ohjelma tallentaa tiedot, näyttää ne kirjautumattomalle käyttäjälle ja siirtää tiedot ottelun päättämishetkellä pöytäkirjatilán tietoihin.

HUOM! Mikäli sarjassa käytetään erillistä laukaustilastointia, tulevat maalivahdin torjunnat suoraan sieltä. (SM-runko-, -jatko- ja -karsintasarja käyttävät laukaustilastointia.) Muissa sarjoissa ne on pitänyt lisätä erän päätyttyä. Nyt ne on viimeistään merkittävä, jos aiemmin ei ole tullut tehtyä.

The screenshots illustrate the user interface for recording goalkeeping statistics. The top row shows the main match interface for two teams, Riihimäen Rinkula and Riutan Ringette, with a score of 0-0 and a 'Vaihda mv' (Change goalkeeper) button. The bottom screenshot shows a detailed modal window titled 'MV tilasto erässä 1' (Goalkeeping statistics in round 1). This modal contains input fields for 'Torjunnat' (Saves) and 'Päästetty' (Goals conceded) for both teams, and a 'Pelaaja' (Player) field. It also has 'Tallenna tilasto' (Save statistics) and 'Peruuta' (Cancel) buttons. The modal is circled in red in all three screenshots.

Maali (tasakentällisin)

Siirry hiirellä maalin tehneet joukkueen "Maali" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Maali (yhden ylivoimalla)

Siirry hiirellä maalin tehneet joukkueen "Maali yv4" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Maali (kahden ylivoimalla)

Siirry hiirellä maalin tehneet joukkueen "Maali yv3" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Maali (alivoimalla)

Siirry hiirellä maalin tehneet joukkueen "Maali av" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Maali tyhjään maaliin

Siirry hiirellä maalin tehneet joukkueen "Maali tyhjään" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Maali tyhjään maaliin alivoimalla

Jos ottelusta tulee maali alivoimalla tyhjään maaliin, voidaan tämä tapahtuma muokata tulospalveluun tapahtuman muokkauksen kautta, lisäämällä tapahtuman selitteeseen TM AV (= maali tyhjään maaliin alivoimalla)

Tapahtuman muokkaus

Jakso: 1

Aika: 11:04 Loppui: 00:00

Tilanne: 12 - 0

Joukkue: Riihimäen Rinkula

Tapahtuma: Maali

Pelaaja: Syöttäjä

Selite: TM AV

Tallenna Peruuta Poista

Syöttäjä

Lisää 1. syöttäjä painamalla "Syöttö"-nappulasta. Valitse aukeavasta ikkunasta 1. syöttäjä ja paina maalin syöttäneen nimeä. Paina enter. Mikäli maalissa on 2. syöttäjä paina "Syöttö 2"-nappulaa ja lisää syöttäjä painamalla syöttäneen pelaajan nimeä. Paina enter.

Onnistunut rangaistuslaukaus

Siirry hiirellä rangaistuslaukauksen laukoneen joukkueen "RL onnistui" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta maalin tekijä (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä maalin syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Epäonnistunut rangaistuslaukaus

Siirry hiirellä rangaistuslaukauksen laukoneen joukkueen "RL epäonnistui" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta laukoja (pelaaja) ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy

automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä peliaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.



Rangaistus (2min)

Siirry hiirellä "2min" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta rangaistuksen syy sekä uudesta valintaikkunasta rangaistu pelaaja ja klikkaa nimeä.

Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä rangaistuksen syntyaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Epäurheilijamainen käytös sekä **korotettu epäurheilijamainen käytös** löytyy "2min" –napin alta. Korotettu epäurheilijamainen käytös merkitään rangaistulle pelaajalle ja hän istuu 10min. Lisäksi rangaistusaitoon tulee korvaava pelaaja, joka kärsii rangaistusta pöytäkirjaan merkittävän 2 minuutin (lisäksi S-sarakkeeseen K-kirjain) ajan (kokonaan kärsittävä rangaistus).

Rangaistus (4min)

Siirry hiirellä "4min" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta rangaistuksen syy sekä uudesta valintaikkunasta rangaistu pelaaja ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä rangaistuksen syntyaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Rangaistus (joukkuerangaistus / toimihenkilön rangaistus)

Siirry hiirellä "2min" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta rangaistuksen syy (pelin viivyttäminen, väärä vaihto tai sopimaton käytös) sekä uudesta valintaikkunasta "nimi" "joukkuerangaistus".

Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä rangaistuksen syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

"Toimihenkilö" –nimi löytyy niin ikään pelaajaluettelosta

Rangaistus (sopimaton käytös pelaajalle tai toimihenkilölle)

Siirry hiirellä "Sopimaton käytös" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta rangaistu pelaaja ja klikkaa nimeä tai mikäli jäähy tuli joukkueen toimihenkilölle, valitse pelaajaluettelosta "nimi" "toimihenkilö". Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä rangaistuksen syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.

Rangaistus (ottelurangaistus)

Siirry hiirellä "Ottelurangaistus" –napin päälle ja klikkaa sitä. Valitse aukeavasta ikkunasta rangaistu pelaaja ja klikkaa nimeä. Kursori siirtyy automaattisesti aika-laatikkoon. Syötä rangaistuksen syntyäika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa) neljällä numerolla ja paina enter.



Riihimäen Rinkula

Maalivahdi: 5 Martta Maaliviiva

Vaihda mv

MV tilasto

Maali

Maali yv 4

Maali yv 3

Maali av

Maali tyhjään

RL onnistui

RL epäonnistui

Syöttö

Syöttö 2

2 min

4 min

Sopimaton käytös

Ottelurangaistus

Alustava

Lisää pelaaja

02:00 Rii

02:00 Rii

Rangaistuksen syy

1 Laitataklauk
2 Vartalokontakti
3 Ryntäys
4 Poikittainen maila
5 Pelin viivyttäminen
6 Kynärpäätaklaus
7 Korkea maila
8 Kiinnipitäminen
9 Koukkaaminen
10 Väärä vaihto
11 Estäminen
12 Huitominen
13 Kampitus
14 Eräurheilijamainen käytös
14/K Eräurheilijamainen käytös (korotettu)
17 Väkivaltaisuus

Tallenna tapahtumat tiedostoksi

Kotijoukkueen rangaistu pelaaja

Joukkuerangaistus	Toimihenkilö
2 Inkeri Ihme	7 Saija Siniviiva
3 Jaana Jäähy	8 Sarita Sakko
4 Janita Jarrutus	9 Seija Sirklaus
5 Martta Maaliviiva	10 Viivi Veivi
6 Peppi Poikkeus	31 Taija Torjuja

Peruuta

Peliaika: 4×15 min

Rangaistuksen päättymisaika

Jos ylivoimalla oleva joukkue tekee maalin ja 2 minuutin rangaistus päättyy. Päättymisaajan voi merkitä ottelun aikana napsauttamalla rangaistustapahtumaa (punainen nuoli), jolloin avautuu uusi ikkuna, johon päättymisaajan voi merkitä. Muista tallennus! Tulospalvelu ei osaa päättää rangaistusta itsenäisesti vastustajan tehdessä maalin. Tämä päättymisaika voidaan korjata edellisen ohjeistuksen mukaisesti tai sitten pelin päättyttyä.

					Lisää
Ottelutapahtumat					
06:30	Riihimäen Rinkula	2-0	Maali (y4)	6 Peppi Poikkeus	
05:03	Riihimäen Rinkula		2 min (2)	3 Jaana Jäähy	
02:00	Riihimäen Rinkula		2 min (3)	6 Peppi Poikkeus	
02:00	Riihimäen Rinkula		Syöttäjä (1-0)	7 Saija Siniviiva	
02:00	Riihimäen Rinkula	1-0	Maali	2 Inkeri Ihme	
00:00			Jaksovaihtui		
			2. erä		
15:00			Jaksoloppui		
00:00			Jaksoalkoi		
00:00			Ottelualkoi		
00:00			Aloitilive		
			1. erä		

Katsoja: 0

Tapahtuman muokkaus

Jakso: 2

Aika: 05:03

Loppui: 06:30

Tilanne:

Joukkue: Riihimäen Rinkula

Tapahtuma: ▼

Pelaaja: 3 Jaana Jäähy

Selite: 2

Tallenna

Peruuta

Poista

Pelistä poistettu pelaaja (P)

Jos ottelusta poistetaan pelaaja, voidaan P (=poisto) merkitä pöytäkirjaan muokkaamalla rangaistustapahtuman selitettä merkkäamalla selitteen numeron (=rangaistuksen syy) perään /P.

Tapahtuman muokkaus

Jakso: 1

Aika: 03:00

Loppui: 05:00

Tilanne:

Joukkue: Riihimäen Rinkula

Tapahtuma: ▼

Pelaaja: 6 Peppi Poikkeus

Selite: 6/P

Tallenna

Peruuta

Poista

Siirretty rangaistus (S)

Jos ottelussa tulee siirretty rangaistus (rangaistusaitiossa enemmän kuin 2 pelaajaa), voidaan S (=siirretty rangaistus) merkitä pöytäkirjaan muokkaamalla rangaistustapahtuman selitettä merkkaamalla selitteen numeron (=rangaistuksen syy) perään /S.

Tapahtuman muokaus

Jakso: 1

Aika: 03:00 Loppui: 05:00

Tilanne:

Joukkue: Riihimäen Rinkula

Tapahtuma:

Pelaaja: Peppi Poikkeus

Selite: 6/S

Tallenna Peruuta Poista

Aikalisä

Joukkueen ottaessa aikalisän, klikkaa ko. joukkueen "Aikalisä" –nappia ja syötä sen jälkeen neljällä numerolla aikalisän ottamisaika (kellotaulun aika, ei kokonaisaikaa).

Pelaajan lisääminen kesken ottelun

Siirry hiirellä "lisää pelaaja" –napin päälle ja klikkaa sitä. Aukeaa ikkuna, jonka kautta pelaaja on mahdollista lisätä. Lisättävälle pelaajalle pitää aina lisätä pelinumero. Ensisijaisesti pelaaja lisätään kohdasta "valitse pelaaja joukkueesta" ja alasvetovalikosta valitaan pelaaja (listalla näytetään sellaiset joukkueen pelaajat, joita ei ole ko. otteluun valittu). Seuraava vaihtoehto "lisää pelaaja seurasta" näyttää alasvetovalikossa kaikki ko. seuraan Ice Cardin hankkineet henkilöt. Mikäli näistä ei pelaajaa vielä löydy, voidaan pelaaja lisätä syöttämällä hänen henkilökohtainen Sportti-ID kysyttyyn ruutuun. **Viimeinen vaihtoehto, jota saa käyttää vasta, jos mitään edellä mainituista ei ole pystytty käyttämään** on pelaajan nimen kirjoittaminen sille varattuun ruutuun (Sukunimi Etunimi). Tallenna valinta/merkintä painamalla "lisää pelaaja" –nappia. **HUOM!** Pelaajan voi lisätä joukkueen kokoonpanoon vain tuomarin luvalla, jos pelaaja on unohtunut merkitä kokoonpanoon ja pelaaja on ollut pelissä todistettavasti ottelun alusta alkaen.

Lisää pelaaja joukkueeseen ottelun aikana

Lisättävän pelaajan nro

☒ Valitse pelaaja joukkueesta

☐ Valitse pelaaja seurasta

☐ Lisättävän pelaajan sportti-id

☐ Lisättävän pelaajan nimi

Merkinnän korjaaminen

Avaa ko. tapahtuma "Ottelutapahtumat"-otsikon alla olevasta listauksesta klikkaamalla ko. tapahtumaa. Tapahtuma aukeaa uudeksi ikkunaksi. Tee tarvittava korjaus ja paina "Tallenna" tai poista tapahtuma kokonaan valitsemalla "Poista".

Ottelutapahtumat				
06:30	Riihimäen Rinkula	2-0	Maali (y4)	6 Peppi Poikkeus
05:03	Riihimäen Rinkula		2 min (2)	3 Jaana Jäähy
02:00	Riihimäen Rinkula		2 min (3)	6 Peppi Poikkeus
02:00	Riihimäen Rinkula		Syöttäjä (1-0)	7 Saija Siniviiva
02:00	Riihimäen Rinkula	1-0	Maali	2 Inkeri Ihme
00:00			Jaksovaihtui	
			2. erä	
15:00			Jaksoloppui	
00:00			Jaksoalkoi	
00:00			Ottelualkoi	
00:00			Aloitilive	
			1. erä	

Tapahtuman muokkaus

Jakso:

Aika: Loppui:

Tilanne: -

Joukkue:

Tapahtuma:

Pelaaja:

Selite:

Katsojamäärä

Lisää ottelun katsojamäärä viimeistään ottelun päättämisen yhteydessä. Mikäli ko. ruutu on tyhjä kun ottelu päätetään, vaatii ohjelma ko. tietoa.

2

Vaihda erä

Pelikaika: 4×15 min
Tulostaulun aika (ei kokonaisaika)

06:30

Käynnistä pelikello
(F9)

Pelikaika: 4×15 min

Katsojia 0

Tyhjennä testiottelu

Tallenna tapahtumat
tiedostoksi

Ottelun päättyessä

Tee ensin "erän päättyessä" -kohdassa kerrotut asiat. Sitten klikkaa "Ottelu päättynyt" -nappia. Ohjelma varmistaa vielä kysymällä oletko varma. Vahvista painamalla "OK".

OK -valinnan painaminen lopettaa ottelun ja avaa automaattisesti pöytäkirja -tilan.

Ottelun alkamis- ja päättymisaika, maalivahtien torjunnat ja yleisömäärä sekä merkintöjen tarkistaminen

Ottelun alkamis- ja päättymisaikat merkitään sekä jäähyjen päättymisaikat tarkistetaan ja korjataan ottelun jälkeen "pöytäkirja" -tilassa. Samassa tilassa myös tarkistetaan vielä syötetyt merkinnät ja voidaan tehdä korjauksia.

tinkylän jäähalli 4

Päätä otteluseuranta

2 - 0

Ottelutoimitsijat

Ottelutoimitsijat merkitään pöytäkirja-näkymässä oleviin ruutuihin. Ottelussa on oltava vähintään 4 toimitsija- tai erotuomarikortillista henkilöä (pöytäkirjanpitäjä, 30-sekunnin hyökkäysajanottaja ja rangaistusajanottajat).

Pöytäkirja 1527 testisarja Riihimäen Rinkula - Riutan Ringette

29.8. 18:30 Matinkylän jäähalli 4

[Siirry esikatseluun tallentamatta muutoksia](#)

Tila ☐ Ennakko ☐ Lukittu ☐ Alkanut ☒ Pelattu

Pelikaika 4x15

Lopputulokset 2 - 0 Erätulokset 1 0 - 0 2 2 - 0 3 0 - 0 4 0 - 0 JA 0 - 0 RL -

Katsojia 10

Alkoi 19:17

Päättyi 20:39

	Nimi	Toimitsijanumero
Pöytäkirjan pitäjä	Anneli	
EA-henkilö		
Hyökkäysaikakello		
Muut toimitsijakortilliset, korttien numerot		

Ottelun tilaksi tulee suoraan "Pelattu" ja aukeaa alla oleva näkymä.

Tarkista Tila-valinnan alta, että lopputulokset ja erätulokset ovat oikein. Jos eivät, korjaa tähän. Tarkista, että yleisö määrä on oikein.

Pöytäkirjan tarkastaminen ja korjaaminen ottelun jälkeen

Maalit?

M	Aika	Tek	1.s	2.s	sel
1	4:04	2	4	5	
2	6:04	6	4		y4
3	7:04	10			y3
4	8:04	8	10	6	av
5	9:04	6	5		TM
6	10:04	10			TM Av
7					

Maalit sarakkeesta kannattaa tarkistaa, että maalintekijät ja syöttäjät on oikein ja mahdolliset pelinaikaiset muutokset ovat varmasti tallentuneet. Tämä on todella tärkeää, että nämä ovat oikein, koska tuomareiden hyväksyttyä pöytäkirjan näitä ei voi enää muuttaa. Kannattaa myös katsoa, että maalien selitteet vastaavat pelin tapahtumia.

Maalien selitteet:

y4= ylivoimamaali 4 pelaajaa vastaan

y3= ylivoimamaali 3 pelaajaa vastaan

av= alivoimamaali

TM= maali tyhjään maaliin

TM AV= alivoimamaali tyhjään maaliin

Rangaistukset ?					
No	Min	Syy	S	Alkoi	Päättyi
6	2	4	s	3:00	5:00
8	2	6	P	15:34	16:00
T		16	P	38:05	

Rangaistus sarakkeesta kannattaa tarkistaa, että rangaistusten alkamis- ja päättymisajat ovat oikein. Jos rangaistus on päättynyt vastustajan tekemään maaliin ja pelaaja on päässyt pois rangaistusaitiosta, tulee rangaistuksen päättymisaika olla sama kuin tehdyn maalin teko aika. Tarkista myös, että P- ja S-merkinnät ovat oikein S-sarakkeessa.

Maalivahdit

	1			31		
	Torj	Pääst	Aika	Torj	Pääst	Aika
1	12	2	15:00	0	0	
2	10	2	10:00	3	1	5:00
3	0	0		9	2	15:00
4	0	0		11	0	14:38
ja	0	0		0	0	

Maalivahtien sarakkeesta kannattaa tarkistaa, että maalivahtien torjunnat vastaavat ilmoitettuja torjuntamääriä ja päästettyjen maalien määrä ottelussa vastustajan tekemien maalien määrää. **HUOM! Jos maali tehdään tyhjään maaliin, sitä ei merkitä maalivahdille päästetyksi maaliksi.** Jos ottelussa on vaihdettu maalivahtia, katso, että pelaajat tulevat oikein. Huomioi myös peliajassa, jos maalivahti on otettu pois. **HUOM! Kun tulee rangaistus ja maalivahti otetaan pois, ei sitä aikaa lasketa pois maalivahdin peliajasta.**

Aikalisät

59:45

Tarkista, että pidetyt aikalisät on merkitty oikein pöytäkirjaan.

Kotijoukkueen ilmoitus vastalauseesta ☐

Vierasjoukkueen ilmoitus vastalauseesta ☐

Lisätietoja (Lisäksi erillinen raportti ☐)

Joukkueen A Toimihenkilö Veikko Valkku poistettu ottelusta ajassa 56:02.

Tallenna ja tulosta Takaisin

Alareunassa on huomautussarake, johon tuomarit voivat kirjata lisätietoja ottelusta, kuten tietoa poisteutuista henkilöistä, peliin vaikuttavista tekijöistä tai olosuhteista.

Kun kaikki on kunnossa paina "Tallenna ja tulosta" nappia.

Tuomareiden "allekirjoitus"

Jokaisella tuomarilla on henkilökohtainen tunnus tulospalveluun.

Kun ottelu on päättynyt ja pöytäkirjan (eli live-seurannan) pitäjä on saanut pöytäkirjan kaikki merkinnät valmiiksi, hän menee käyttämänsä tietokoneen kanssa tuomarikoppiin. Tuomarit tarkistavat ko. koneen näytöltä pöytäkirjan merkinnät ja tuossa hetkessä tehdään mahdolliset korjaukset (jos on kirjaututtu ulos, pk-pitäjä kirjautuu uudelleen joukkuetunnuksella). Kun pöytäkirja on tuomareiden mielestä kunnossa, pk-pitäjä kirjautuu ulos järjestelmästä. Tuomarit kirjautuvat tulospalveluun omilla laitteilla ja omilla tunnuksillaan.

Tuomareiden ohje löytyy [täältä](#).

Uloskirjautuminen

Kirjaudu ulos klikkaamalla sinisessä palkissa olevaa POISTU –sanaa.

Koska pöytäkirjasta on vain sähköinen versio, ei sitä tarvitse tulostaa tai toimittaa kilpailunjärjestäjälle.

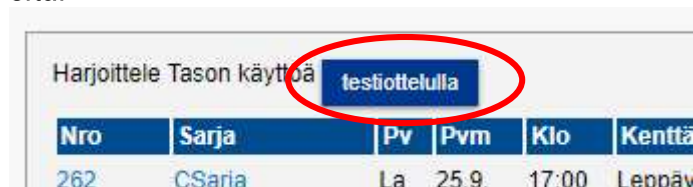
Kilpailunjärjestäjän yhteystiedot

<https://www.ringette.fi>

Suomen Ringeteliitto ry
Anne Ahoniemi
Sarjapäällikkö
Valimotie 10
00380 Helsinki
anne.ahoniemi@ringette.fi
045 670 8517

Testiottelut

Joukkueen "ottelut" -sivun yläreunassa on nappi "Harjoittele Tason käyttöä testiottelulla". Klikkaa sitä.



Valitse uudesta valinnasta haluatko testata ottelua, jossa joukkueesi on kotijoukkue vai ko vierasjoukkue.

Kotijoukkueena

Aukeaa näkymä, jossa näkyy oma joukkueesi kotijoukkueena. Klikkaa "pöytäkirja" ja kuittaa ("tallenna ja tulosta") molempien joukkueiden kokoonpanot (oikeissa peleissä kummankin joukkueen joukkueenjohtaja kuittaa vain oman kokoonpanonsa).

Aukeaa perinteisen paperipöytäkirjan kuva. Valitse ylänäköymästä "live score". Kirjoita jotakin "otteluseurannan pitäjän nimi ja puhelinnumero ottelun aikana" -ruutuun ja klikkaa "aloita otteluseuranta".

Sinulle aukeaa live-seurannan näkymä. Kokeile eri tapahtumien syöttämistä. Sivulla 10-18 on ohjeita eri ottelutapahtumien syöttämisestä.

"Päätä otteluseuranta" avaa näkymän, jossa ottelun päättyttyä merkitään ottelun alkamis- ja päättymisajat, maalivahtien peliajat, torjunnat ja päästetyt (jos sarjassa ei ole laukaustilastointi käytössä) sekä korjataan poikkeuksellisesti päättyneiden jäähyjen päättymisajat. "Tallenna" -napin painalluksella aukeaa perinteisen paperipöytäkirjan näkymä.

Tässä näkymässä voit vain kirjautua ulos ohjelmasta tai mikäli haluat "pelata uuden pelin", valitse yläpalkista "oma joukkue" ja aloita alusta. Jos haluat keskeyttää testailusi, voit klikata "tyhjennä testiottelu" -nappia, jolloin palautut testiottelun perustietosivulle.

Vierasjoukkueena

Aukeaa näkymä, jossa oma joukkueesi on vierasjoukkueena. Klikkaa "pöytäkirja" ja kuittaa ("tallenna ja tulosta") molempien joukkueiden kokoonpanot (oikeissa peleissä kummankin joukkueen joukkueenjohtaja kuittaa vain oman kokoonpanonsa). Tallenna oman joukkueesi kokoonpano ("tallenna ja tulosta").

Aukeaa perinteisen paperipöytäkirjan kuva.

Tässä on kaikki mitä vierasjoukkueena teette tulospalvelussa.