

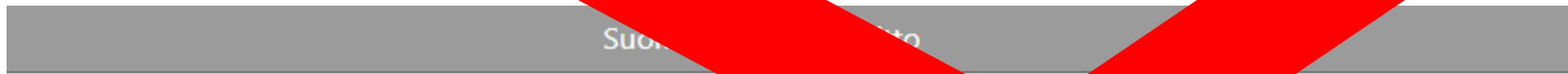
Ohjeistus pöytäkirjan käyttöön

Suomen Lentopalloliitto ry

27.10.2018

Pöytäkirjasovelluksen testaus

<https://www.torneopal.fi/taso/laskuride>



Ottelunumero

nro

Hae

Yllä olevasta näkymän,
johon syötetään ottelunumero
ja painetaan Hae

Demovaiheesta tuotantovaiheeseen

- 25.10. Päivitys:
 - JSON –painikkeen käyttöönotto --> Lähetä kaikki data kesken pelin palvelimelle myöhempää analyysia varten (vikatila). Tämän jälkeen voit jatkaa toimintaa normaalisti. Tällä tavalla koodari pääsee mahdollisimman nopeasti kiinni korjaukseen/vikaan.
 - Peruuta –painike pisteiden syöttövalikkoon
 - Aloituserjestyksien valintapainikkeissa on kotijoukkue ja vierasjoukkue korvattu joukkueiden nimillä
 - Ottelun päättäminen muutettu kaksivaiheiseksi. Tuomarien ja kapteenien tarkoitus.
 - Pöytäkirja sovellus tukee nyt myös juniorisarjojen kolmen erän pelejä (3 erää 25 pisteeseen)
 - KORJAUKSIA: Rotaatio korjattu julkiselle puolelle (aiemmin oli yhden paikan heitto). Korjattu
 - KORJAUKSIA: Erän ensimmäisen pisteen korjaus ei sekoita rotaatiota. Korjattu.
 - KORJAUKSIA: Syöttäjän vaihdon väri: Syöttäjäkin vihreäksi, kun painaa vaihdettavaksi. Korjattu
 - KORJAUKSIA: Pöytäkirjasta poistetut pelaajat näkyivät julkisella puolella vierasjoukkueessa. Korjattu.
- 26.9. päivitys:
 - Ensimmäisessä sovelluksen näkymässä Aloita erä-painike muutettu kokoonpanot –painikkeeksi (, jonka takaa aukeaa sitten aloita erä-painike)
 - Lisätty rike -painikkeen taakse virheellinen katkopyyntö -painike
- 25.9. päivitys:
 - Vaihtojen lukumäärä näkyy vaihtonapissa
 - Tuotu mahdollisuus merkitä yli-ikäiset pöytäkirjaan
 - Poistettu mv-valmentaja toimihenkilöistä
 - Muistutusteksti Aloita erä –painikkeen yläpuolelle
 - Pelaajaluetteloon asetettu kapteeni näkyy pelinumero alleviivattuna sovelluksessa
 - Tuki kolmella pelattaviin lohkoihin
- 19.9. päivitys:
 - Uusi ottelun aloitus
 - Automaattinen piste myös käytösrajoituksesta
 - Sovellus valitsee jatkoerien aloittajat automaattisesti
 - Erien ja otteluiden kesto tulee pöytäkirjaan
 - Ottelun lopettamista ennen syötetään katsojamäärä sovellukseen

Sähköisen pöytäkirjan käyttö



Kirjaudu sisään tulospalvelujärjestelmään joukkuekoodilla

Paina ottelut -painiketta

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

Kuortane

**09/2018**

Nro	Sarja	Pv Pvm	Koti	Vieras	Tulos	
201	Miesten 1-sarja	La 15.9.	JyLe	Kuortane	-	18:00 Jyväskylän Monitoimitalo
251	Miesten 1-sarja	Su 23.9.	Kuortane	Mahti	-	16:00 Lähitapiola-Areena, Kuortane

Valitse kirjoitettava ottelu ottelunumeron perusteella

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELOT

ESTEET

WIDGET

Liiton aikuisten sarja 2018-19

251 Kuortane - Mahti

Miesten 1-sarja/Runkosarja

23.9.2018

16:00

Lähitapiola-Areena, Kuortane

**Kuortane**

Pöytäkirja

**Mahti**

Valitse pöytäkirja -painike

Kotijoukkue (Kuortane)



Lis Nro Nimi KaptLibero P Yli-ikä

Lis	Nro	Nimi	Kapt	Libero	P	Yli-ikä
1	1	Kattelus Ville	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	Haapakoski Ville	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	3	Keskinen Roope	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	4	Puholainen Atte-Elias	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	5	Tupeli Arttu	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	6	Pozo Hernández Sebastián	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	7	Help Vili-Valtteri	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	8	Tihumäki Matias	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	9	Nikkinen Veeti	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	11	Mäkelä Tommi	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	12	Välimaa Santeri	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	13	Försti Joska	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	14	Pöllänen Eemi	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	15	Mäki Eetu	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	17	Ylönen Kimmo	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	19	Simola Juuso	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Toimihenkilöt

Puxeddu Manlio	Päävalmentaja ▼
Tay Daryl	Apuvalmentaja ▼
	▼

Tallenna

Takaisin

Tarkista vielä:

Tarkista, kotijoukkueen pelaajien lkm (max 14)

Tarkista, että pelaajat on numeroitu

Tarkista, että liberot on valittu

Tarkista, että kapteeni on valittu

Tarkista, että kaikki toimihenkilöt ovat nimetty

Junioripeleissä muista merkitä mahdolliset yli-ikäiset pelaajat

Paina **Tallenna** –painiketta, jos kaikki on kunnossa



SUOMEN LENTOPALLOLIITTO RY

Urheilua ja Elämyksiä

KIRJAUDU ULOS

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

Tulosta

Muokkaa

Live score

Pelaajaluettelot tekstinä

Pöytäkirja on tilassa **ennakko** (Ennakko tarkoittaa sitä, että pöytäkirjaa ei ole vielä käytetty)

Live score –painikkeesta pääset sovellukseen. **TÄMÄ ON OIKEA REITTI VIRALLISIIN SARJAPELEIHIN!**

Kirjautumalla joukkuekoodilla, estetään muiden pääsy pöytäkirjaan.

(demoversio oli toisin (selain + ottelunro), koska sen tavoitekin on, että mahdollisimman moni pääsee helposti tutustumaan sovellukseen)



SUOMEN LENTOPALLOLIITTO RY

Urheilua ja Elämyksiä

KIRJAUDU ULOS

ILMOITTAUTUMINEN

MESTARUUSLIIGA

LIITTO

ALUEET

KALENTERI

TUOMARIT

SEURAT

PELIPAIIKAT

JOUKKUETIEDOT

PELAAJAT

OTTELUT

ESTEET

WIDGET

Tulosta

Muokkaa

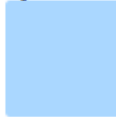
Pelaajaluettelot tekstinä

Pöytäkirja on tilassa **ennakko**

Live score –painike tulee näkyviin **pelipäivänä**, joten näkymästä, josta se puuttuu, ei kannata hämmentyä, paitsi pelipäivänä.

Raja Riinat	0			
Verkko Veikot	0			

Raja Riinat



25

+1

Aikalisä

4 10

<> Vaihto 0/6

Rike


Erä

0 - 0

Kokoonpanot

Korjaus

Verkko Veikot



25

+1

Aikalisä

<> Vaihto 0/6

Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti Vaihda ottelu Tyhjennä testi

Ensimmäinen tehtävä on aloittavan joukkueen ja joukkueiden aloituskuusikon määrittäminen.

(Liberot on määritelty jo pelaajaluettelossa.)

Kokoonpanot –painike.

1. erä ✕

Aloittava joukkue

Raja Riinat ✗

Verkko Veikot

Valitse Raja Riinat paikat ✗

Valitse Verkko Veikot paikat ✗

Paina Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee. Erään kuluneen ajan laskeminen aloitetaan nappia painettaessa.

Aloita erä **Peruuta**

1. erä ✕

Aloittava joukkue

Raja Riinat ✓

Verkko Veikot

Valitse Raja Riinat paikat ✗

Valitse Verkko Veikot paikat ✗

Paina Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee. Erään kuluneen ajan laskeminen aloitetaan nappia painettaessa.

Aloita erä **Peruuta**

Aukeaa valikko, jossa ensin valitaan aloittava joukkue tuomarin arvonnalla klikkaamalla Verkko Veikot tai Raja Riinat

Valinnan jälkeen punainen rasti vaihtuu vihreäksi oikein merkiksi.

1. erä

Aloittava joukkue

Raja Riinat

Verkko Veikot

Valitse Raja Riinat paikat

Valitse Verkko Veikot paikat

Paina Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee. Erään kuluneen ajan laskeminen aloitetaan nappia painettaessa.

Aloita erä

Peruuta

Valitse vierasjoukkueen paikat

Raja Riinat

1	2		3	5
				8

1 Leenu

2 Liinu

3 Tiinu

4 Matami

5 Milla

7 lines

8 Minni

9 Heluna

10 Batman

Valittu

Valitse vierasjoukkueen paikat

Raja Riinat

1	2	4	3	5
		7	9	8

1 Leenu

2 Liinu

3 Tiinu

4 Matami

5 Milla

7 lines

8 Minni

9 Heluna

10 Batman

Valittu

1. erä

Aloittava joukkue

Raja Riinat

Verkko Veikot

Valitse Raja Riinat paikat

Valitse Verkko Veikot paikat

Paina Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee. Erään kuluneen ajan laskeminen aloitetaan nappia painettaessa.

Aloita erä

Peruuta

Tämän valitaan ensin aloitusjärjestyslipukkeen tuonut joukkue → Tässä demossa valitse Verkko veikot paikat

Aloitusseitsikko valitaan 1. paikalta lähtien, kiertäen aina 6. paikalle saakka. Paina pelaaja, joka aloittaa 1. paikalta, sitten 2. paikka jne. **Valittu** –painikkeella vahvistetaan valinnat.

Mikäli olet vahingossa painanut väärän pelaajan väärälle paikalle, niin voit vaihtaa pelaajaa koskettamalla sitä kuusikon pelaajaa, jonka haluat vaihtaa.

Mikäli liberot puuttuvat tästä näkymästä, pitää ne käydä valitsemassa joukkueluetteloon, koska liberot tulee automaattisesti joukkueenjohtajan valintojen perusteella tulospalvelusta.

Tämän jälkeen 'valitse Verkko Veikot paikat' –painikkeen punainen rasti muuttuu vihreäksi oikein merkiksi

1. erä ✕

Aloittava joukkue

Raja Riinat ✓

Verkko Veikot ✓

Valitse Raja Riinat paikat ✓

Valitse Verkko Veikot paikat ✓

Paina Aloita erä, kun ensimmäinen syöttö lähtee. Erään kuluneen ajan laskeminen aloitetaan nappia painettaessa.

Aloita erä **Peruuta**

Edellisen sivun toimenpiteet tehdään kummallekin joukkueelle

Ennen ottelun alkua (verkko-)tuomari tarkistaa kentälle menevien Kokoonpanojen oikeellisuuden. Jos kentällä olevissa pelaajissa, aloitusjärjestyslipukkeessa ja pöytäkirjassa on virhe tai ristiriita. *Tuomari antaa tällöin ohjeet toiminnalle.*

Tarvittaessa ennen ottelun aloittamista **Valitse kotijoukkueen paikat** tai **Valitse vierasjoukkueen paikat** painikkeista voidaan aloittavia kokoonpanoa tarkistaa ja/tai muuttaa.

Tuomarin tarkistettua aloitusjärjestyksen oikeiksi **ODOTA** pelin alkua

Kun tuomari viheltää pilliin ensimmäisen syötön merkiksi, paina Aloita erä –painiketta.

Tällöin käynnistyy kello ja erän keston mittaaminen

Yleisnäkymä sovelluksesta

Keltainen pieni piste kertoo erän aloittavan joukkueen.

Verkko Veikot		0	
Raja Riinat		0	

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

6 8

4 3 2
11 12 1

Tässä on kentällä olevat pelaajat. Liberot näkyvät vierekkäisinä laatikoina (6 ja 8). Tummenettu nro 1, kertoo, että Verkko Veikot syöttävät ja syöttäjänä nro 1.

<> Vaihto 0/6

9 10 13

Rike

Rike –painiketta painetaan, kun pelaaja tai joukkue saa sanktion.

↔

Erä

1

Korjaus

Tällä painikkeella joukkueet vaihtavat sovelluksessa puolelta toiselle.

Korjaus –painiketta käytetään virheiden korjaamiseen

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

3 4 2

5 7 1

Joukkueelle kertyneet pisteet näkyvät tässä

+1 –painiketta painamalla lisätään kyseiselle joukkueelle piste.

Aikalisä –painiketta painetaan, kun joukkue ottaa aikalisän. Painikkeen alla olevat pallukat palavat punaisina, jos 1-2 aikalisää on otettu.

<> Vaihto 0/6

8 9

Rike

Vaihto –painiketta painetaan, kun joukkue ottaa vaihdon. Painikkeen alla näkyvät vaihtopelaajat, joita voidaan vaihtaa kentälle. Painikkeessa näkyy vaihtojen lukumäärä (kuvassa 0/6).

▶ Päätä ottelu

Päätä ottelu –painiketta käytetään, kun peli päättyy.

Kirjoita kommentti – painiketta, on tarkoitettu tilanteisiin, joihin ei ole tässä näkyvässä ratkaisu.

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Tyhjennä testi –painiketta liittyy tähän demoon, ei oikeassa versiossa. Painikkeesta voidaan kerralla tyhjentää testi

Vaihda ottelu –painiketta ei käytetä tässä yhteydessä.

Verkko Veikot	0	2		
Raja Riinat	0	3		

Verkko Veikot

2

25

+1

Aikalisä



17		13	11	7
		15	12	9

<> Vaihto 0/6

16 18

Rike



Erä

1

0 - 0

Korjaus

Valitse pisteen tekijä

Raja Riinat

10		1	2	4
		11	9	7

Vastustajan virhe

Peruuta

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Raja Riinat

3

25

+1

Aikalisä



10		1	2	4
		11	9	7

<> Vaihto 0/6

3 5 8

Rike

Sinisistä +1 painikkeesta aukeaa näkymä, josta valitaan pisteen tekijä.

Paina pisteentekijän numeroa tai jos kysymyksessä on vastustajan virhe, paina sitä.

Joukkueelle kirjautuu piste ja julkisessa logissa näkyy pisteen tekijä ja tilanne.

Jos tässä vaiheessa huomaat, että piste tulikin Vastustajalle, **Peruuta** -painikkeesta palata sovellukseen ja valita pisteen oikealle joukkueelle.

Verkko Veikot	0		
Raja Riinat	0		

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

6	8	4	3	2
		11	12	1

<> Vaihto

9 10 13

Rike

-

Erä

1

-

Korjaus

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

		3	4	2
		5	7	1

<> Vaihto

8 9

Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Aikalisä -painikkeesta syttyy punainen pallukka osoittamaan, että yksi aikalisä on käytetty. Lisäksi kello juoksee ruudussa 30 sek.

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä



Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

12		3	8	10
		1	4	13

! Peruuta

9 33

Korjaus

1

0

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä



8		2	1	3
		4	7	5

<> Vaihto 0/6

9	10

Rike

Vaihto –painike avaa tämän näkymän, josta valitaan kentältä lähtevä pelaaja (4) ja kentälle tuleva pelaaja (9)

Valittu pelaaja värjäytyy vihreäksi

Vaihto takaisin kentälle: Pelaajan vaihtaminen takaisin onnistuu vain vaihdosta tulevaa klikkaamalla. Kentällä olevaa ei tarvitse tai voi klikata (punaisella värillä rotaatiossa)

Viesti osoitteesta lentopallo.torneopal.fi

Suoritetaanko vaihto ulos 4 sisään 9?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

1

25

+1

! Peruuta

9 33

Raja Riinat

0

25

+1

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä

12 3 8 10
1 9 13

<> Vaihto 1/6

9 33
4

! Rike

Vaihdon jälkeen kentälle
Vaihdettu pelaaja (9) näkyy
Punaisena

Vaihto –painikkeen alla
näkyy kenen tilalle nro 9 on
vaihdettu (4).

Vaihtojen lukumäärä näkyy
Vaihto painikkeessa 1/6

Sovellus pyytää vielä vahvistamaan vaihdon.
OK → eteenpäin.

Viesti osoitteesta lentopallo.torneopal.fi

Suoritetaanko vaihto ulos 9 sisään 4?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisa

Rike

1

Korjaus

0

Paata ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjenna testi

Peruuta

9 33
4

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisa

Rike

8 2 1 3
4 7 5

Vaihto 0/6

9 10

Rike

Jos nro 9 halutaan vaihtaa takaisin, pois kentältä, sovellus ei reagoi muihin kuin 4 numeroa painettaessa. (sääntöjen mukaan ainoa pelaaja, joka nro 9 tilalle voidaan vaihtaa on nro 4)

Tämän jälkeen voi vaihdon hyväksyä.

Tällä ominaisuudella halutaan helpottaa kirjurin työtä.

Valitse tyyppi



Viivytys

Virheellinen
katkopyyntö

Varoitus

Rangaistus
+1 piste vastustajalle

Käytös

Varoitus

Rangaistus
+1 piste vastustajalle

Erästä
poistaminen

Ottelusta
poistaminen

Peruuta

Rike –painike avaa näkymän, jossa on eri sanktioita.

Virheellinen katkopyyntö. Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivytä sitä, evätään, mutta merkitään pöytäkirjaan ilman muita seuraamuksia Virheellinen katkopyyntö –painikkeesta.

Viivytys rangaistusta (punainen kortti) ei voi antaa, ennen kuin on annettu varoitus (keltainen kortti), siksi viivytyksen rangaistus -painike ei ole aktiivinen. Kun tuomari on antanut kerran viivytyksestä varoituksen, niin varoitus painike ei ole enää aktiivinen, seuraava vaihtoehto on rangaistus. Sovellus lisää pisteen automaattisesti vastustajalle.

Käytös sanktion osalta sovellus avaa vaihtoehtoa painettaessa ikkunan, josta valitaan rangaistu pelaaja tai toimihenkilö. Rangaistu henkilö tulee näkyviin julkiseen logiin, sekä rike –painikkeen alapuolelle. Käytös rangaistus tuo automaattisesti pisteen vastustajalle.

Valitse rikkonut pelaaja

1 Tupu	3 Lupu
4 Hessu	6 Mikko
8 Roope	9 Hannu
10 Pelle	12 Matti
33 Hupu	

Esimerkki Erkki Testaaja Tero

Junni Jouko

Peruuta

Erästä poistaminen tai **ottelusta poistaminen** eivät tuo automaattista pistettä sovelluksen toimesta. Näissä rangaistuksissa kirjurin tulee kysyä toimintaohjetta tuomarilta (lisätäänkö piste vastustajalle) ja toimia ohjeen mukaisesti



Korjaus –painike avaa viereisen näkymän, jossa on korjausta odottava toiminto.

Pisteet – avaan näkymän, josta pääset poistamaan viimeksi merkityn pisteen. Luonnollisesti voit poistaa myös useamman pisteen.

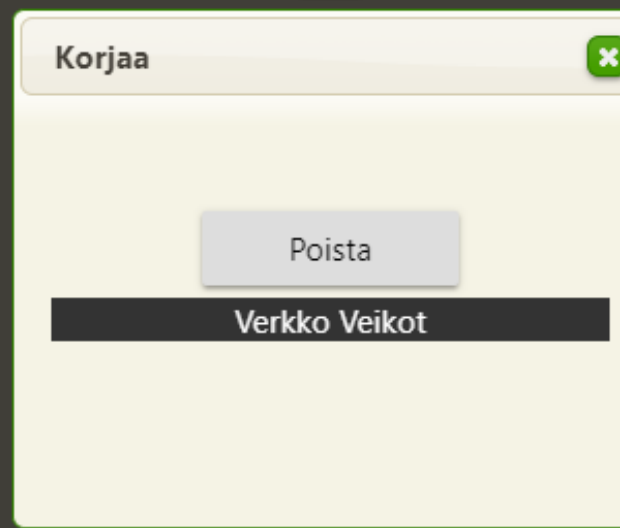
Aikalisät – avaa näkymän, josta voit poistaa virheellisen aikalisän

Rikkeet –avaa näkymän, josta voit poistaa viimeisen rikkeen

Korjaa rotaatio –toimintoa käytetään äärimmäisen harvoin mm. sellaisissa tilanteissa, joissa vaihto on tehty virheellisesti (peruuta –painikkeista huolimatta) ja rotaatio pitää saada kuntoon.

Lähetä JSON - Lähettää ottelun data analyysia varten palvelimelle. Tätä toimintoa voi käyttää kesken pelin, jos sovelluksessa tulee vikatila, jolloin nappia painamalla kaikki sovelluksen tieto lähetetään palvelimelle. Lähetysten jälkeen voit jatkaa normaalisti ottelun kirjurointia.

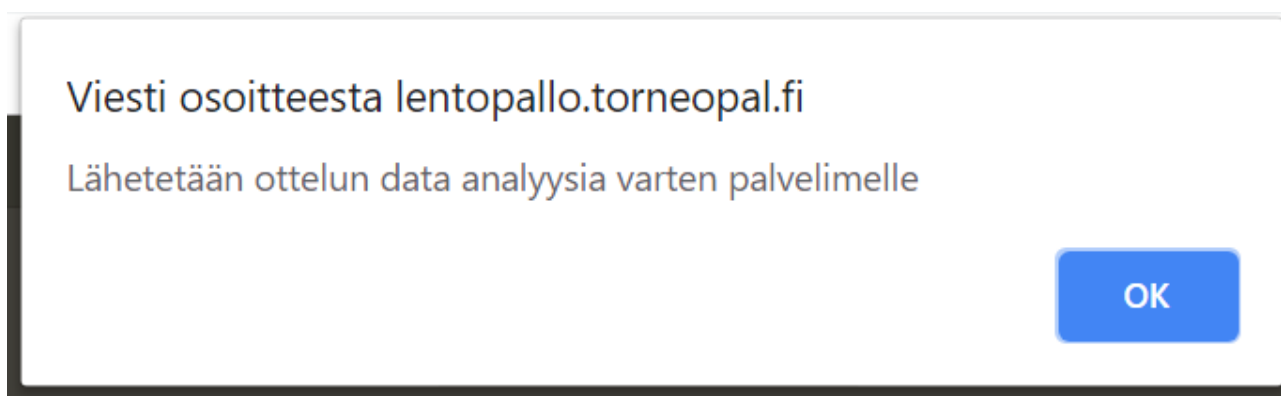
Peruuta –painikkeesta palautuu takaisin pöytäkirjaan.





Mikäli sovellus ei toimi suunnitellusti, Lähetä myös kesken pelin kaikki sovelluksessa oleva data palvelimelle.

Erityisesti "takkuisasti" sujuneen kirjuroinnin (erä tai ottelu) päätöstä Kannattaa tiedot lähettää myös **Lähetä JSON** -painikkeella



Lähetä JSON –painiketta painamalla aukeaa kaksi valikkoa, joista ensimmäinen kertoo, että nyt lähetät kaiken datan analyysia varten palvelimelle. Paina **OK**.

Ja toisen kerran toteaa, että Data on lähetetty. Paina **OK**.

Tämän jälkeen voit jatkaa sovelluksella normaalisti.

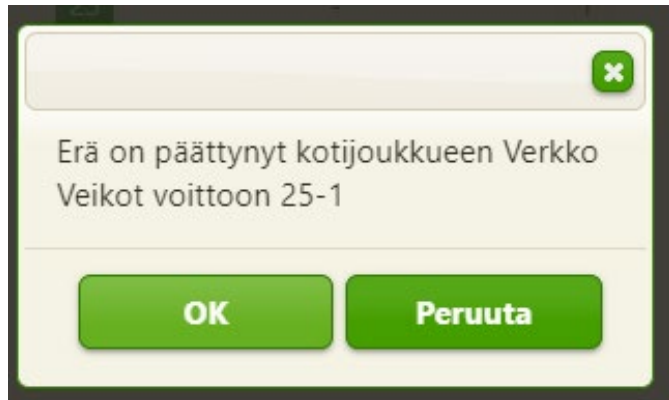


Kommentti

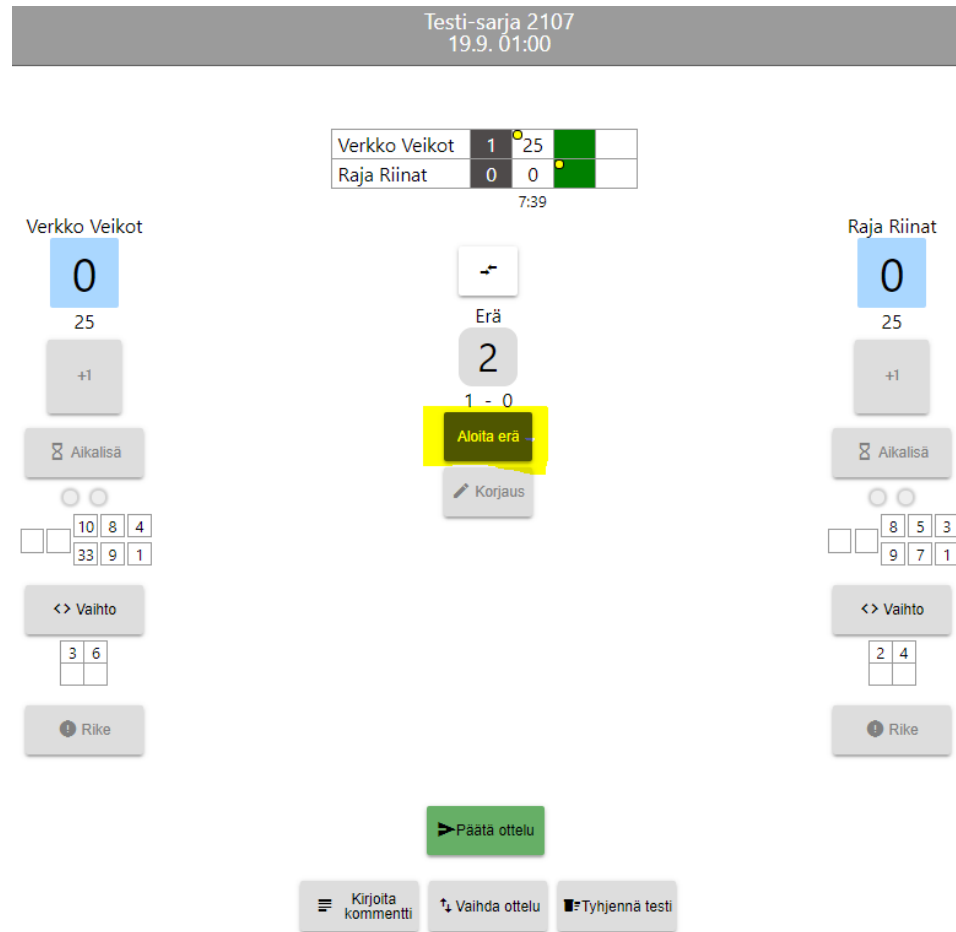
Tallenna

Sovellus halutaan tietoisesti pitää mahdollisimman yksinkertaisena.

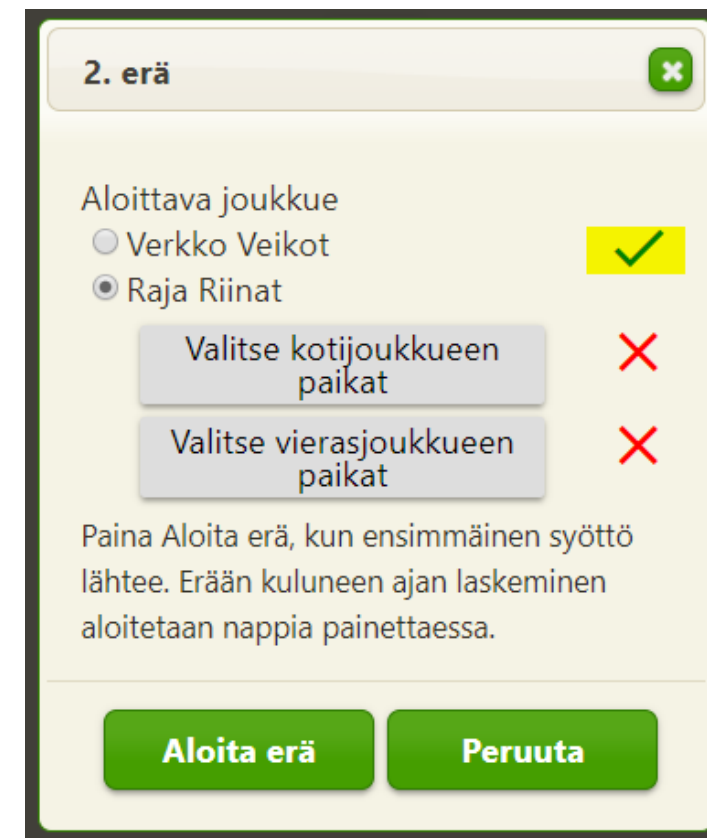
Lentopallopelissä voi tapahtua sellaisia asioita, joihin sovelluksen varsinaiset toiminnot eivät ratkaise. Tällöisiä tapauksia varten on **kommentti** –laatikko, johon voidaan kirjata tapahtunut. Tämän jälkeen tehdään tarvittavat toimenpiteet pöytäkirjan toiminnallisuuksilla.



Erän päättyessä sovellus pyytää vielä vahvistusta erän lopputuloksesta.



Seuraava erä käynnistetään Aloita erä -painikkeesta



Sovellus valitsee automaattisesti seuraavan erän aloittavan joukkueen.

Tämän jälkeen koti- ja vierasjoukkueiden paikkojen valinnat ja kirjurointi jatkuu



Ottelu on päättynyt vierasjoukkueen
Raja Riinat voittoon.

Haluatko päättää ottelun ja kirjata
lopputuloksen 0 - 2?
Tuomari tarkistaa pöytäkirjan tämän
jälkeen.

Katsojia:

**Jatka
tarkistukseen**

Peruuta

Päätä ottelu –painike avaa viereisen näkymän. Se kertoo ottelun voittajan, Kysyy haluatko päättää ottelu 2-0. Et voi muokata tulosta tämän jälkeen.

Lisäksi sovellus kysyy ottelun katsojamäärän

Jos voittaja ja tulos on oikein merkitty ja olet laittanut katsojamäärän, niin paina **Jatka tarkistukseen** -painiketta



Verkko Veikot	0	3	2			
Raja Riinat	2	25	25			

Kotijoukkue tekee protestin

Vierasjoukkue tekee protestin

Ensimmäinen aikalisä

Pyydä tuomaria tarkistamaan joukkueen kapteenien kanssa tulos ja mahdollinen protesti.

Paina sitten OK.

Jos jotain tarvitsee vielä muokata, paina Peruuta.

OK

Peruuta

Edellisessä **Jatka tarkistukseen** –painike avaa seuraavan näkymän.

Sovellus kertoo tuloksen ja eränumerot. Sen jälkeen halutessaan joukkueet voivat ilmoittaa halukkuutensa protestiin rastituksella.

Tässä demossa on aiemmin sovelluksen kommentit -kenttään kirjoitettu: "Ensimmäinen aikalisä", joka näkyy tällä tavalla tässä vaiheessa joukkueiden kapteeneille ja tuomarille.

Tuomari tarkistaa joukkueiden kapteenien kanssa tuloksen ja mahdollisen protestin. Jos homma on kunnossa. Paina **OK** –painiketta.

Jos jotain pitää muuttaa voi painaa Peruuta –painiketta.

Viesti osoitteesta lentopallo.torneopal.fi

Ottelun tulos on tallennettu

OK

Voit painaa **OK**-painiketta

12:17 12:20

Raja Riinat

0
15
+

Erä
3
2 - 0
Kokoonpanot

Verkko Veikot

0
15
+

Aikalisä

10 1 9 5
2 3 4

<> Vaihto 0/6

8 9 11
7

17 9 18 16
7 11 13

<> Vaihto 0/6

12 15

Lähetetään ottelutulos ...