

## OHJEET TASO-TULOSPALVELUJÄRJESTELMÄN KÄYTTÖÖN

Palloliiton kauden 2015 jalkapallosarjojen tulospalveluissa käytetään Taso-järjestelmää.

Ottelun reaaliaikainen seuranta vaatii verkkoyhteyden, ja tilastointiin voi käyttää älypuhelinta, tablettia tai tietokonetta. Tiedoksi, että tilastointi on optimoitu käytettäväksi tabletilla tai tietokoneella.

- Molemmat joukkueet täyttävät ennen ottelua kokoonpanonsa
- Kotijoukkue pitää ottelusta ajantasaista pöytäkirjaa (otteluseuranta)
- Erotuomari hyväksyy pöytäkirjan ottelun jälkeen

Kirjautuminen tapahtuu joukkueelle ilmoittautumisen yhteydessä toimitetulla koodilla osoitteessa:  
<http://taso.palloliitto.fi/>

**Peli ei näy järjestelmässä, mikäli kotijoukkue ei ole tehnyt ilmoitusta ottelun ajankohdasta kotijoukkueen piirille sekä Palloliiton tulospalveluun. Siksi on ensiarvoisen tärkeää, että pelipaikasta ja ajasta sovitaan aina mahdollisimman nopeasti arvannon jälkeen, ja että ilmoitus tästä tehdään välittömästi.**

Jos osoitteesta ilmestyy tyhjä sivu, käy ensin sivulla <http://taso.palloliitto.fi/taso/logout.php>

Lisätkää kirjautumisen jälkeen avautuvan sivun alalaitaan joukkueenne taustahenkilöiden tiedot, osoitetiedot eivät ole pakollisia. Kilpailuhallinnon kirjeet lähetetään kaikkiin sähköpostiosoitteisiin, jotka seura on kirjannut taustahenkilöiden yhteystiedoiksi.

## JÄRJESTELMÄN KÄYTTÖ ENNEN OTTELUA JA OTTELUN AIKANA

### 1. PELAAJIEN LISÄÄMINEN

Kirjautumisen jälkeen, klikkaa ylälaidan ”Pelaajat” linkkiä. Lisää joukkueenne pelaajat painamalla *Liitä pelaajia seurasta* -nappia.

- Valitse avautuvasta listasta pelaajat  
Pelaajia voidaan hakea PalloID:llä, mikäli se on tiedossa.  
Mikäli seurassasi on paljon pelaajia, niin pelaajaluettelon ollessa auki valitse Ctrl+F (pikanäppäin etsimiselle) ja saat sivun alalaitaan kentän, jossa voit hakea nimellä pelaajia
- OK-merkintä pelaajan kohdalla tarkoittaa että hänen pelipassinsa on kunnossa
- Kun olet valinnut lisättävät pelaajat, paina sivun alalaidasta ”Tallenna” -nappia
- Jos pelaajaa ei löydy listalta, voit lisätä pelaajan syöttämällä hänen PalloID:nsä sivun ylälaidan kenttään ja painamalla ”Tallenna PalloID”:llä -nappia.
- Muista antaa tallennuksen jälkeen lisätyille pelaajille pelinumerot
- Ongelmatapauksissa (esim. pelaajaa ei löydy PalloID:llä) ottakaa yhteyttä:  
Tulospalvelu/Seppo Taurinen (09-440140 / [tulospalvelu@palloliitto.fi](mailto:tulospalvelu@palloliitto.fi))

### 2. OTTELUPÖYTÄKIRJAN TÄYTTÄMINEN

Ottelun molempien joukkueiden pitää täyttää oman joukkueensa kokoonpano viimeistään neljä (4) tuntia ennen ottelun alkua. Tahallisesti tehdyt väärät merkinnät alustavaan kokoonpanoon tai aloituskokoonpanoon ovat kiellettyjä, ja ne voidaan katsoa Rangaistusmääräysten mukaiseksi

Epäurheilijamaisiksi käyttäytymiseksi.

Klikkaamalla ylälaidan ”Ottelut” linkkiä näet listauksen joukkueenne otteluista

- Valitse listalta kyseessä oleva ottelu klikkaamalla sen **ottelunumeron** kohdalta
- Klikkaa ”Pöytäkirja” linkkiä
- Merkitse ensin kaikki ne pelaajat, jotka laitetaan kokoonpanoon, eli jos 18 pelaajaa, laita tällöin rasti näiden pelaajien kohdalle. Muut kokoonpanoon merkityt pelaajat ovat automaattisesti vaihtopelaajia kokoonpanossa
- Merkitse kokoonpanoon kuuluvat pelaajat **P**-sarakeeseen
- Merkitse aloituskokoonpano **AI**-sarakeeseen
- Kapteeni merkitään kokoonpanoon ”C” pelaajan vieressä olevaan kenttään
- Valitse myös alalaidassa kokoonpanoon, kentän teknisellä alueella istuvat, joukkueen taustahenkilöt
- Paina lopuksi ”Tallenna” nappia

**Kun kokoonpano on täytetty järjestelmään, se tulee tulostaa kahtena kappaleena erotuomaristoa varten. Ottelun molemmat joukkueet vastaavat oman kokoonpanonsa tulostamisesta.** Joukkueenjohtajan tulee allekirjoittaa omat tulostetut kokoonpanonsa. Erotuomari säilyttää allekirjoitetut tulosteet, ja niissä oleva kokoonpano on virallinen.

Tulosteisiin voidaan tehdä tarvittaessa muutoksia vielä pelipaikalla ennen ottelun alkamista. Mahdollisista muutoksista joukkueiden pitää omalta osaltaan ilmoittaa erotuomarille ja kotijoukkueen tulospalvelusta vastaavalle. Kotijoukkue tekee otteluseurantaan muutokset kokoonpanoihin molempien joukkueiden osalta. Muutoksia ei voi tehdä ottelun alkamisen jälkeen.

### 3. OTTELUSEURANTA

Ottelun tapahtumat kirjataan tällä kaudella tulospalvelujärjestelmään ”**otteluseuranta**” -napin kautta, jonne kotijoukkueella on pääsy, kun molempien joukkueiden kokoonpanot on täytetty tulospalvelujärjestelmän pöytäkirjaan ja se on tallennettu.

Ottelun tapahtumat näkyvät reaaliaikaisesti julkisessa tulospalvelussa ([www.palloliitto.fi/tulospalvelu](http://www.palloliitto.fi/tulospalvelu)).

Ennen otteluseurannan käynnistämistä, varmistakaa että mahdolliset viime hetken muutokset kokoonpanoihin on huomioitu.

Yhteyden katkeaminen kesken otteluseurannan

- Mikäli tietoliikenneyhteys katkeaa ottelun aikana, ottelun tilastointia jatketaan aivan normaalisti off-line tilassa. Tällöin laite ilmoittaa yhteyden puuttumisesta punaisella tekstillä, ja tehty tilastointi kerääntyy ”varastoon”. Tämä varastoitu data siirtyy järjestelmään automaattisesti yhteyden taas toimiessa.

**OTTELUN OLLESSA KÄYNNISSÄ, ÄLÄ KOSKAAN POISTU OTTELUSEURANTA – SIVULTA, MUUTEN SEURANTA KESKEYTYY.**

### OTTELUN ALOITTAMINEN

- Siirry otteluseurantaan, kun ottelu on alkamaisillaan (julkiseen seurantaan ilmestyy tieto aloituksesta).
- Aloita otteluseuranta painamalla ”Aloita otteluseuranta” – nappulaa (tämän jälkeen ei voi tehdä

enää muutoksia kokoonpanoihin).

- Kun ottelu käynnistyy, niin paina ”Paina pelikelloa” -nappulaa

## TAPAHTUMIEN KIRJAAMINEN

- Seuraavat tapahtumat pitää kirjata otteluseurannassa:
  - Maalit
  - Vaihdot
    - kirjaa ensin vaihto ulos ja tämän jälkeen vaihto sisään
  - Varoitukset
  - Kentältäpoistot
    - kahdella varoituksella: merkitse toisen varoituksen jälkeen erikseen kentältäpoisto (ulosajo)

## Mallinäkömä otteluseurannasta

The screenshot shows a web interface for tracking a football match. At the top left is the logo of Suomen Palloliitto. The top right corner says 'POISTU'. A navigation bar contains 'Ottelut', 'Kilpailut', 'Pelaajat', and 'Joukkue tiedot'. The main content area is titled '1186 Testi'. It features a central scoreboard for a match between 'Laaksolahden Hurjat' and 'Veräjäläksön FC'. The score is 0-0. The match is in the 1st half. The interface includes various buttons for recording events: 'Maali', 'Tyhjennä testiottelu', 'Vaihto ulos', 'Vaihto sisään', 'Rp onnistui', 'Rp epäonnistui', 'Paisio', 'Rajahetto', 'Kulmapotku', 'Maalipotku', 'Laukaus kohti', 'Laukaus ohi', 'Vapaapotku', 'Varoitus', and 'Kentältäpoisto'. There is also a 'Paina pelikelloa' button and a 'Katsojia' counter showing 123. At the bottom, there are logos for 'Päpynteistyökumppanit', 'ILTA-SANOMAT', 'itella', 'Nordea', and 'VEIKKAUS'.

- Jotta tapahtuma saadaan kirjattua oikealle minuutille, pitää tapahtuma merkitä välittömästi, vaikka ei esim. tiedä heti maalintekijää. Esim. kun tulee maali, niin paina heti Maali-nappulaa.

- Tapahtumia voi muuttaa tai poistaa alalaidassa näkyvän tapahtumalistauksen kautta
- Kun 1. puoliaika päättyy, paina *"Vaihda puoliaika"* -nappulaa.
- 2. puoliaika käynnistetään painamalla *"Paina pelikelloa"* - nappulaa
- Kun ottelun kaikki tapahtumat on saatu kirjattua, paina *Päätä ottelu* -nappulaa.

#### **Jatko-ottelu / rangaistuspotkukilpailu**

- Mikäli ottelu on varsinaisen peliajan jälkeen tasan ja pelataan jatko-ottelu, paina *"Vaihda puoliaika"* –nappulaa varsinaisen peliajan päätyttyä ja jatka jatko-otteluun kuten 2. puoliajalle.
- Mikäli ottelussa joudutaan rangaistuspotkukilpailuun, paina *"Vaihda puoliaika"* –nappulaa ja siirry rp-kilpailuun.
- Rangaistuspotkukilpailun maalit merkitään erikseen näytön alimmilla painikkeilla, jotka ovat näkyvillä vain cupin otteluissa. HUOM! Kaikki rp-kilpailun laukaukset kirjataan joko *"rp-kilpailu maali"* tai *"rp-kilpailu epäonnistunut"*.
- Kun ottelu on jatko-ottelun tai rangaistuspotkukilpailun jälkeen ratkennut, paina *"Päätä ottelu"* -nappulaa.

#### **4. PELIN JÄLKEEN / YHTEENVEDON TARKISTAMINEN EROTUOMARIN KANSSA**

Ottelun päättämisen jälkeen ilmestyy yhteenvetonäkymä ottelun tapahtumista. Erotuomari tarkistaa ottelun tapahtumat näkymästä ja jos on korjattavaa, tehkää korjaukset suoraan yhteenvetonäkymään. Kun kaikki on kunnossa, erotuomari kuittaa sähköisen pöytäkirjan omalla salasanallaan. Erotuomarin kuittauksen jälkeen pöytäkirjaan ei voi enää tehdä muutoksia ilman ylläpito-oikeuksia.

Ongelmatapauksissa ottakaa yhteyttä:

Tulospalvelu/Seppo Taurinen (09-440140 / [tulospalvelu@palloliitto.fi](mailto:tulospalvelu@palloliitto.fi)).

Kotijoukkue on kaikissa tilanteissa velvollinen syöttämään kaikki ottelun tapahtumat tulospalvelujärjestelmään, vaikka esim. järjestelmä ei olisi jostain syystä toiminut ottelun aikana. Kirjaukset on tehtävä heti, kun este on poistunut. Erotuomari käy tämän jälkeen vielä tarkistamassa ottelun tapahtumat tulospalvelujärjestelmästä ja kuittaamassa pöytäkirjan.