

# Peruspöytäkirja, ohjeet

Ohjevideo: <https://youtu.be/Tpo50EUC45g>

Palaute ja kehitysehdotukset: tulospalvelu@pesis.fi

## Ohje ongelmatilanteisiin

Peruspöytäkirjan otteluista on tärkeintä saada tulospalveluun oikea tulos, live-seurannan pois jääminen ongelmatilanteissa ei ole suuri ongelma.

Tulospalvelun päivystysnumero palvelee vain valtakunnallisia sarjoja, peruspöytäkirjan akuutit ongelmatilanteet ratkaistaan alla olevilla ohjeilla. Ei-akuuteissa ongelmatilanteissa ole yhteydessä aluevastaavaan.

Kirjurilla tulee aina olla varalla esim. paperia ja kynä tai joku muu muistiinpanotapa, mikäli ottelun tapahtumia on tarve kirjata manuaalisesti.

Ratkaisut akuutteihin ongelmatilanteisiin:

- Yhteysongelmat:
  - Kesken kirjauksen: Kun ottelun kirjaaminen on aloitettu (peruspöytäkirja avattu ja siirrytty vähintään kirjausnäkyymään), voi kirjaamista jatkaa selainikkunassa, vaikka nettiyhteys katkeaisi. Älä sulje välilehteä, jossa kirjaaminen on auki. Kirjausnäkymän vasemmassa yläkulmassa näkyy, siirtyykö tieto tulospalveluun tai onko yhteydessä virhe. Ilman yhteyttä tehdyt kirjaukset siirtyvät automaattisesti tulospalveluun, kun nettiyhteys palautuu.
  - Ennen kirjauksen aloittamista: Kirjaa ottelu manuaalisesti
- Laitteongelmat:
  - Kesken kirjauksen: Siirry manuaaliseen kirjaukseen
  - Ennen kirjauksen aloittamista: Kirjaa ottelu manuaalisesti ellei toista laitetta ole käytettävissä

## Manuaaliseen kirjaamiseen siirtyminen

Manuaaliset kirjaukset kirjataan sähköisiksi ottelun jälkeen tai esim. tauolla, heti kun laitteet/yhteydet ovat toiminnassa. **Viimeistään samana vuorokauden aikana.**

Manuaalinen kirjaaminen tehdään sähköistä kevyemmin ja kirjaamisen voi tehdä pienen pöytäkirjan pohjaan/paperille/kännykän tai tietokoneen muistiinpanoihin tai miten se parhaiten on käyttäjäkohtaisesti toteutettavissa.

Ohjeita manuaaliseen kirjanpitoon ongelmatilanteissa:

## 1. Kirjattavat asiat

- **Juoksut** (lyöjän ja tuojan numerot) vuoropareittain – näin saadaan ottelusta tärkein eli tulos oikein
- Sisävuoron päätyttyä **lyömään jäänyt pelaaja**
  - Tämä merkintä auttaa tuomareita ottelun aikana, mutta sitä ole välttämätöntä kirjata jälkeinpäin sähköiseksi.
- **Palot** (pelkkä X-merkintä)
  - Tämä merkintä auttaa tuomareita ottelun aikana, mutta sitä ole välttämätöntä kirjata jälkeinpäin sähköiseksi.
- **Vaihdot** numeroittain ja niiden ajankohta (esim.1 jakso ja ennen 3. aloittavaa) sekä jaksopeleissä mahdollinen lyöntijärjestyksen muutos tauolla
- **Varoitukset**

2. Kokoonpanoja ei tarvitse manuaalisesti kirjoittaa, mikäli ne ovat jo tulospalvelussa.

3. Kirjuri tai kotijoukkueen edustaja ilmoittaa joukkueille, kun manuaaliset merkinnät ovat ottelun jälkeen siirretty sähköisiksi ja joukkueet voivat vahvistaa tulospalvelussa ottelun tuloksen sekä pöytäkirjan.

# Pikaopas

## Kirjautuminen ja ottelun valinta

Kaksi tapaa päästä kirjaamaan, siirry ensiksi sivulle [ttk.pesistulokset.fi](http://ttk.pesistulokset.fi)

1. Kirjautu sisään käyttäjätunnuksella ja salasanalla
2. Valitse ottelu, jota lähdet kirjaamaan, etusivulta tai oman joukkueen otteluista (valittavissa aikaisintaan 60 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa)
3. Syötä saamasi ottelukohtainen koodi kirjautumissivulle ja paina "Siirry". Selaimen aukeaa suoraan ko. ottelun etusivu.

## I Ottelun etusivu

1. Lisää ottelun tuomareiden nimet
2. Joukkueet tallentavat itse kokoonpanonsa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa (pl. peräkkäiset ottelut turnauksissa ja leireillä).

3. Lukitse ottelun kirjaaminen itsellesi ja täytä ruudulla tässä vaiheessa kysyttävät tiedot, joita pystyy päivittämään myös myöhemmin ottelun aikana.
4. Siirry kirjaamiseen ja kirjausnäkymään klikkaamalla "avaa peruspöytäkirja", kun pelituomari viheltää kolme pitkää vihellystä ottelun alkamisen merkiksi.

## II Kirjausnäky

1. Kirjausnäky koostaa ottelun tiedot yhteen. Tässä näkyssä voit ottelun edetessä palata tarvittaessa haluttuun sisävuoroon klikkaamalla painiketta kyseisen vuoron kohdalta.
2. Aloita kirjaus merkitsemällä hutunkeiton voittaja ja sisävuorolla ottelun aloittava joukkue. Siirry vuoronäkyyn klikkaamalla "aloita jakso/ottelu".

## III Vuoronäky

Klikkaa toimintopainikkeita ruudun alareunasta pelitapahtumien mukaisesti. Valitse tarvittaessa lisää toimintoja, kuten vaihdot, "muut toiminnot"-painikkeesta.

1. Merkitse juoksut (lyöjä/tuoja numeroilla), jokeripelaajan käyttö sekä palot (X).
  - o Kun juoksu syntyy jokerin ollessa lyöntivuorossa, järjestelmä pyytää myös edellisen yhdeksikön pelaajan numeroa (viimeistä lyöjää varten).
2. Muokkaa tarvittaessa kirjattuja pelitapahtumia muokkauspainikkeesta oikealta.
3. Päätä sisävuoro järjestelmän ehdotettua sitä kolmen palon jälkeen tai esimerkiksi lyöjien loppuessa klikkaamalla "sulje vuoro" vasemmalta yläkulmasta. Varmista syöttötuomarin näytöstä seuraavan vuoron aloittava lyöjä.

## Jakson ja ottelun päättäminen

1. Päätä jakso tai ottelu kirjausnäkyästä. Jatka tarvittaessa kotiutuskilpailuun. Ottelun päättämisen jälkeen voit vielä tarvittaessa palata kirjaamiseen ja tehdä muutoksia. Tarkista vielä, että ottelun lisätiedot ovat kunnossa ja että esimerkiksi palkitut on tallennettu pöytäkirjaan.
2. Peruspöytäkirjassa ottelutuloksen vahvistavat molempien joukkueiden hallintaoikeuksien haltija. Kirjausnäkyssä näkyy molempien joukkueiden vahvistamisen tila. Kirjuri kontrolloi vahvistukset ja voi sulkea

kirjausnäkyvän, kun molemmat joukkueet ovat tehneet vahvistuksen. Mikäli joukkueen vahvistus viipyy, kirjuri pyytää joukkuetta tekemään sen pikaisesti.

# Laaja ohje

## Kirjautuminen ja ottelun valinta

Kaksi tapaa päästä kirjaamaan, siirry ensiksi sivulle [ttk.pesistulokset.fi](http://ttk.pesistulokset.fi)

1. Kirjaudu sisään käyttäjätunnuksella ja salasanalla
  - o Valitse ottelu, jota lähdet kirjaamaan, etusivulta tai oman joukkueen otteluista (valittavissa aikaisintaan 60 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa) tai luo harjoitusottelu hallintapuolen etusivulta.
2. Syötä saamasi ottelukohtainen koodi kirjautumissivulle "Ottelun kirjurointi koodilla" ja paina "Siirry". Selaimen aukeaa suoraan ko. ottelun etusivu.

Kun kirjurointioikeus on luotu joukkueelle, näkyy kirjurille hallintapuolella ensimmäisenä joukkueen omat ottelut. Kirjurointioikeuksilla voi myös kirjata kaikkien muiden seurojen otteluita.

## Koodin luonti kirjaamista varten

Seuran tai joukkueen hallintaoikeuden haltija voi luoda kirjaamista varten ottelukohtaisen koodin omiin kotiotteluihinsa.

Hallintaoikeuden haltija valitsee ottelun ja ottelun etusivulla, samalla sivulla, missä syötetään kokoonpanot voi koodin luoda – "Luo koodi".

**Pesistulokset.fi**

Kirjaudu

Sähköpostiosoite

Salasana

Muista minut

[Unohditko salasanasi?](#)

Ilmoittautuminen sarjoihin

[Ilmoittaudu](#)

Ottelun kirjurointi koodilla

Kirjautumistunnuksen luonti

Jos kirjurilla ei ole käyttäjätunnuksia, voit luoda tästä koodin, jonka avulla kirjuri pääsee kirjaamaan ottelua. Koodi syötetään tämän palvelun kirjautumissivulle.

# I Ottelun etusivu

- Lisää ottelun tuomareiden nimet
  - Nimettävät tuomarit ovat sarjatasoittain ennakolta määritelty. Esim. D-ikäisissä nimetään vain peli- ja syöttötuomari. Ne tuomarit, joilta tuomarikortti vaaditaan.
  - Tuomarit löytyvät automaattisen täydennyksen kautta. Aloita kirjoittamaan tuomarin suku- tai etunimeä ja valitse tuomari.
  - Mikäli tuomari ei ole ollut yhdessäkään aiemmassa ottelussa tuomarina, hän ei löydy automaattisen täydennyksen kautta ja hänet pitää lisätä – ”Lisää uusi tuomari”.
    - Täytä: Tuomarin Etunimi, Sukunimi ja paikkakunta.
- Joukkueet tallentavat itse kokoonpanonsa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa (pl. peräkkäiset ottelut turnauksissa ja leireillä). Mikäli kokoonpanoa ei ole tallennettu, pyydä joukkuetta tallentamaan se pikaisesti.
  - Tarvittaessa myös kirjurilla on mahdollisuus lisätä ja muokata kokoonpanotietoja.
  - Mikäli pelaajalla/pelinjohtajalla ei ole tarvittavaa lisenssiä voimassa, tai joukkueen hallintaoikeuden omaava ei ole liittänyt pelaajalle/pelinjohtajalle Sportti-ID:tä, näkyy tästä tieto kokoonpanolistassa. Kirjurin ei tarvitse puuttuvaan tietoon reagoida. Tieto on tiedoksi joukkueille kokoonpanoja syötettäessä sekä PPL:lle tarkastuksia varten.
- Lukitse ottelun kirjaaminen itsellesi. Tämän jälkeen vain kirjuri pääsee tekemään muutoksia pöytäkirjaan. Täytä kirjurin nimi ja puhelinnumero sekä muut ruudulla tässä vaiheessa kysyttävät tiedot, jotka ovat tässä vaiheessa tiedossa. Näitä tietoja pystyy päivittämään myös myöhemmin ottelun aikana. Kirjuri sekä kotijoukkueen hallintatunnuksen omaava pystyy avaamaan peruspöytäkirjan lukituksen.

**Tuomarit**

Puuttuuko vallinnoista tuomari?

[Lisää uusi tuomari](#)

**Pelituomari**

Terv

Tervonen Joona  
Forssa

Hae tuomaria...

**Kakkostuomari**

Hae tuomaria...

**Kolmostuomari**

Hae tuomaria...

**Takarajatuomari**

Hae tuomaria...

[Tallenna](#)

**Uusi tuomari** x

Etunimi

Sukunimi

Kaupunki

[Luo tuomari](#)

[Sulje](#)

**Kirjaus**

Ottelun kirjaus on lukittu käyttäjätiliisi.

[Avaa lukitus](#)

Kirjurin nimi

Testikäyttäjä

Kirjurin puhelinnumero

Yleisömäärä

Lämpötila

Tuulista

Sateista

[Tallenna](#)

- Siirry kirjaamiseen ja kirjausnäkyymään klikkaamalla "avaa peruspöytäkirja", kun pelituomari viheltää kolme pitkää vihellystä ottelun alkamisen merkiksi. Huom. Jotta pöytäkirjan voi avata, tulee molemmilla joukkueilla olla lukkari merkittynä kokoonpanoon.

## II Kirjausnäkyymä

- Kirjausnäkyymä koostaa ottelun tiedot yhteen ja aina sisävuoron päätyttyä palaat automaattisesti tähän näkyymään. Tässä näkyymässä voit ottelun edetessä:

- siirtyä seuraavaan vuoroon
- palata tarvittaessa haluttuun sisävuoroon, esim. korjaamaan kirjausta, klikkaamalla painiketta kyseisen vuoron kohdalta
- päättää jakson
- päättää ottelun
- seurata, ovatko joukkueet vahvistaneet ottelun tuloksen kts. ottelutuloksen ja pöytäkirjan vahvistaminen
- muokata/lisätä ottelun lisätietoja
- nähdä ja tulostaa tilastot
- lisätä palkitut
- nähdä ja tulostaa kokoonpanot
- nähdä aikajanalta ottelun tehdyt kirjaukset

- Aloita kirjaus merkitsemällä hutunkeiton voittaja ja sisävuorolla ottelun aloittava joukkue. Siirry vuoronäkyymään klikkaamalla "aloita jakso/ottelu".

KJ - VJ

1	2	3	4	=	1	2	3	4	=	S	K	J
				0					0			0
				0					0			0

Kotijoukkue      Vierasjoukkue

**1. JAKSO**

VALITSE HUTUNKEITON VOITTAJA

---

OTTELUN LISÄTIEDOT

PALKITUT

TILASTOT

KOKOONPANOT

AIKAJANA

v1.22.3.28

## III Vuoronäkyymä

Klikkaa toimintopainikkeita ruudun alareunasta pelitapahtumien mukaisesti. Valitse tarvittaessa lisää toimintoja, kuten vaihdot, "muut toiminnot"-painikkeesta.

- Merkitse juoksut (lyöjä/tuoja numeroilla), jokeripelaaajan käyttö sekä palot (X).
  - Kun juoksu syntyy jokerin ollessa lyöntivuorossa, järjestelmä pyytää myös edellisen yhdeksikön pelaajan numeroa (viimeistä lyöjää varten).

SULJE VUOROPARI      1J1A, KJ

KJ - VJ

1	2	3	4	=	1	2	3	4	=	S	K	J
0				0					0			0
				0					0			0

Ei paloja

**Tapahtumat**

Viimeinen lyöjä 9

Ei vielä pelitapahtumia tässä vuorossa. Voit lisätä tapahtumia alareunan painikkeista.

JUOKSU      PALO

JOKERIT      Käytetty: Jäijellä: J10

MUUT TOIMINNOT

2. Muokkaa tarvittaessa kirjattuja pelitapahtumia tapahtuman kohdalta muokkauspainikkeesta oikealta.
3. Päätä sisävuoro järjestelmän ehdotettua sitä kolmen palon jälkeen tai esimerkiksi lyöjien loppuessa klikkaamalla "sulje vuoro" vasemmalta yläkulmasta. Varmista syöttötuomarin näytöstä seuraavan vuoron aloittava lyöjä.
4. Muut toiminnot sisältö:
  - Aikalisä
  - Varoitus (tuomari kertoo henkilön, varoituksen ja syyn)
    - Varmista tarvittaessa tuomarilta, että varoitus kirjataan oikealle henkilölle ja varoituksen syy.
  - Vaihto
  - Viesti pöytäkirjaan
    - Esim. tieto live-seurantaan "Ottelu on keskeytetty sateen vuoksi" tai P-merkintä (valitus ottelun kulusta) ja sen tekevän joukkueen nimi kirjoitetaan viestikenttään valitushetkellä tuomarin ohjeiden mukaisesti. Ottelun päätyttyä pelituomari ja joukkueet jatkavat valituksen toimenpiteitä kilpailumääräysten mukaisesti, kirjurin ei tarvitse enää tehdä toimenpiteitä.

## Ottelutuloksen ja pöytäkirjan vahvistaminen

Kirjuri:

Kun ottelu on päättynyt, kirjuri painaa kirjausnäkyssä "Päätä ottelu". Pelituomari käy kirjurin luona varmistamassa, että tulos on oikein. Muutokset pöytäkirjaan voi tehdä valitsemalla "Palaa ottelun kirjaamiseen" ja tämän jälkeen uudelleen "Päätä ottelu"

Kirjausnäkyssä näkyy molempien joukkueiden vahvistamisen tila. Kirjuri kontrolloi vahvistukset ja voi sulkea kirjausnäkyä, kun molemmat joukkueet ovat tehneet vahvistuksen. Mikäli joukkueen vahvistus viipyy, kirjuri pyytää joukkuetta tekemään sen pikaisesti.

Joukkueet:

Kun kirjuri on päättänyt ottelun, molemmat joukkueet vahvistavat sähköisesti tuloksen ja pöytäkirjan tulospalvelussa välittömästi pelin päätyttyä.

Joukkueen hallintaoikeuden omaava kirjautuu tulospalveluun omalla laitteellaan, valitsee ottelun ja tekee vahvistuksen ottelun etusivulta.

UPV - Pesäkarhut

1	2	3	=	1	2	3	=	S	K	J
2	0	0	2	1	0	0	1			2
0	0	0	0	0	0	0	0			0

**Ottelu on päättynyt.**

**SYÖTÄ OTTELUN PALKITUT**

Vahvistamisen tila

Kotijoukkue ✓  
Vierasjoukkue ↘

**PALAA OTTELUN KIRJAAMISEEN**

Ulvilan Pesä-  
Veikot      Pesäkarhut,  
Pori

**2. JAKSO**

1L   2L      1A   2A

Mikäli kokoonpanossa on ollut pelaaja, jonka lisenssi ei järjestelmän mukaan ole kunnossa, tulee joukkueen antaa selvitys asiasta ottelun etusivulla. Tämän lisäksi joukkue vahvistaa tuloksen.

## Harjoittelu testijoukkueilla

Kirjuri voi harjoitella kirjausta testiympäristössä osoitteessa [ttk-test.pesistulokset.fi](http://ttk-test.pesistulokset.fi) ilman kirjautumista. Kirjautumissivulta "luo ottelu" kohdasta luo ottelu harjoittelua varten. Siirry ohjeissa kohtaan I.

Huom. Testipuolella kirjuri syöttää kokoonpanot tai käyttää kokoonpanon automaattista täydentämistä.