

Tilastointi- ja Tulospalveluohjelman käyttöohje

(Versio 1.25.xx: 14.9.2018)

Tarkasta aina TiTun avauduttua sen versionumero alareunasta ja jos ei täsmäällä olekaan, niin hae päivitetty ohje Toimitsijat-välilehdeltä:

<http://www.finhockey.fi/index.php/joukkueelle/materiaalipankki>

ETUKÄTEISVALMISTELUT

1. Asenna java tulospalvelun ohjesivuilla olevalla ohjeella:
<http://www.finhockey.fi/index.php/joukkueelle/materiaalipankki>
2. TiTu toimii parhaiten Windows-tietokoneessa. TiTu ei toimi tabletilla, koska niihin ei pysty asentamaan Javaa, emmekä toistaiseksi suosittele vaihtoehtoisia käyttöjärjestelmiä (iOS/Linux).
3. Internet Explorerin version 8 (tai aiempi) kanssa on todettu ongelmia Palvelusivuston käytössä, suosittelemme käyttämään päivitettyjä versioita selaimista.
4. Käytä jäähalleilla ensisijaisesti langallista nettiyhteyttä, jos sellainen on saatavilla, sillä wlan-yhteyden kanssa yhteys palvelimen tietokantaan voi katketa, eikä välttämättä palaudu automaattisesti itsekseen. Tällöin ohjelmaan tallennetut tiedot eivät siirry palvelimelle (eikä seurantasivulle tai pöytäkirjaan) ollenkaan.

Lue ohjesivuilta ”Verkko-ongelman korjaus”-tiedosto.

2. Ennen ottelun alkua

1. Kirjaudu palvelusivustolle KOTIJOUKKUEEN tunnuksilla osoitteessa:
<http://www.palvelusivusto.fi/>
2. Valitse vasemmalta valikosta: "Päivän ottelun kokoonpano ja tilastointi", keskeltä pudotusvalikosta oikea sarja. Alle ilmestyy joukkueen pelit ja ottelupäivän mukaiseen peliin napit: "Kokoonpano" Klikkaa sitä, jolloin alle tulee "Tilastointi" ja sarjan tason mukaisesti muita valittavia nappeja.
3. Voit tarkastaa kokoonpanot painamalla kokoonpanot, jolloin alapuolelle sarjakokoonpanon viereen ilmestyy ottelukokoonpanot. Järjestelmän OTTELUKOKOONPANOSSA PITÄÄ OLLA JOKAISELLA PELAAJALLA PELIPAIKKA (MV/VP/OP/VL/KH/OL), KENTÄLLINEN JA PELINUMERO. Joukkueenjohtaja on ne siis syöttänyt ottelupäivänä ja kirjuri ne tarkastaa. Jos on eriäväsyyksiä, niin kirjuri selvittää joukkueenjohtajan kanssa oikeat merkinnät ennen ottelun alkua. TUOMAREITA EI SYÖTETÄ. JOUKKUEEN TOIMIHENKILÖITÄ EI SYÖTETÄ.
4. TiTuun pääsee painamalla "Tilastointi"-nappia. Huomaa, että se avautuu erillisenä ohjelmalla ja joukkuesivusto jää avoimeksi selaimen. TiTu ei ole käynnistyttyään riippuvainen Joukkuesivuston aukiolosta. Voit siis muokata kokoonpanoja tarvittaessa joukkuesivulta ja tallennettuasi muutokset ne pitää päivittää Tituun sen oikeassa yläreunassa olevasta "Lisäasetukset"-napista avautuvasta näkymästä (Ks. ohjeen kohta "m")
5. Kirjaudu ohjelmaan syöttämällä yhteystietosi.

Käyttäjän nimi (Etunimi Sukunimi) tulostuu pöytäkirjaan kirjuriksi.

Puhelinnumeroa voidaan käyttää kirjurin tavoittamiseksi ottelun aikana. Pidä siis myös puhelimesi auki ja näkyvillä. Klikkaa lopuksi "Kirjaudu".



Käyttäjän tiedot

Käyttäjä:

Sähköposti:

Puhelin:

Kirjaudu Sulje

Tämän jälkeen TiTu aukeaa erillisenä ohjelmana:

GameStats

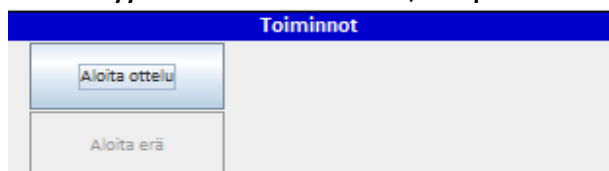
Kello (nouseva)	Tilanne	Toiminnot	Lisätiedot																			
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div><input type="button" value="+"/> 00:00 <input type="button" value="-"/></div><div><input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/></div><div>Käynnistä</div></div> <p>Suunta Yhteys OK. Jono tyhjä.</p>	Testi 2 0 - 0 Testi 3 ERÄ: 0	<input type="button" value="Aloita ottelu"/> <input type="button" value="Aloita erä"/>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div>Aikaisä K</div><div>Lopetus aika</div><div><input type="button" value="Asetukset"/></div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div>Aikaisä V</div><div></div><div></div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div>Yleisömäärä</div><div><input type="button" value="Seurantasivu"/></div><div><input type="checkbox"/> ET-Raportti</div></div>																			
Maalit (Testi 2)	Rangaistukset (Testi 2)	Maalivahtijaksot (Testi 2)																				
<table border="1"><thead><tr><th>#</th><th>Aika:</th><th>Teki:</th><th>1. syöttö:</th><th>2. syöttö:</th><th>Tyyppi:</th><th>+</th><th>-</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-	<table border="1"><thead><tr><th>Saa:</th><th>Kär:</th><th>Min:</th><th>Syy:</th><th>L:</th><th>Aika:</th><th>Alkaa:</th><th>Loppui:</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:	<p><input type="radio"/> #29 MOLARI MIKKO <input type="radio"/> #30 MAALIVAHTI MIKA <input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia</p> <table border="1"><thead><tr><th>MV</th><th>AL-aika</th><th>LO-aika</th><th>Torj</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	MV	AL-aika	LO-aika	Torj
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-															
Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:															
MV	AL-aika	LO-aika	Torj																			
Maalit (Testi 3)	Rangaistukset (Testi 3)	Maalivahtijaksot (Testi 3)																				
<table border="1"><thead><tr><th>#</th><th>Aika:</th><th>Teki:</th><th>1. syöttö:</th><th>2. syöttö:</th><th>Tyyppi:</th><th>+</th><th>-</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-	<table border="1"><thead><tr><th>Saa:</th><th>Kär:</th><th>Min:</th><th>Syy:</th><th>L:</th><th>Aika:</th><th>Alkaa:</th><th>Loppui:</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:	<p><input type="radio"/> #1 ANKKA HUPU <input type="radio"/> #30 D'ARTAGNAN CHARLES <input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia</p> <table border="1"><thead><tr><th>MV</th><th>AL-aika</th><th>LO-aika</th><th>Torj</th></tr></thead><tbody></tbody></table> <p><input type="button" value="Lisää"/></p>	MV	AL-aika	LO-aika	Torj
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-															
Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:															
MV	AL-aika	LO-aika	Torj																			

ver 1.04

3. Ottelutietojen syöttö.

TiTu toimii myös internet-yhteyden katketessa. Pelikellon alla näkyy teksti vihreällä, kun palvelinyhteys on toiminnassa. AVAA AINA OTTELUSEURANTA "Seurantasivu"-linkistä ja seuraa sen kautta, että tilanteet tallentuvat oikein!

- a. Kun joukkueet ovat kentällä valmiina aloittamaan, niin paina "Aloita ottelu" ja sitten aktivoitua "Aloita erä". Näkyy saman tien seurannassa, että peli olisi alkanut, joten älä paina liian aikaisin.



- b. Tarkista maalivahtit ja valitse aloittavat maalivahtit kentälle klikkaamalla oikeaa nimeä ennen kuin voit käynnistää kellon. Ei tarvitse painaa "Lisää"-nappia, vaan klikkaa suoraan nimeä. Esimerkiksi jos maalille tulee #30 MOLARI MIKKO, niin klikkaa hänen nimeään: se riittää. Jos mv vaihtuu pelin kuluessa, valitse oikeaan aikaan klikkaamalla oikea maalivahti. Pelin käydessä pois otettu maalivahti tallentuu klikkaamalla "Ei maalivahtia"-kohdasta, jolloin myös seurantaan saadaan reaaliajassa mv-tyhjä merkintä.

MV	AL-aika	LO-aika	Torj
29	00:00		0

- c. **KELLO.** Käytä kelloa normaalisti. Voit muuttaa sekunteja ja minuutteja plus- ja miinusnapeilla myös kellon käydessä. Erää ei voi päättää ± napeilla, vaan kellon on annettava käydä erän loppuun. Voit vaihtaa kellon kulkusuuntaa milloin tahansa painamalla "Suunta"-kohdasta.

minuutit Kello (nouseva) sekunnit

+ 00:00 + Käynnistä

- -

Suunta Yhteys OK. Jono tyhjä.

TÄRKEIN ASIA AINA PELIKATKOLLA ENNEN TAPAHTUMIEN SYÖTTÖÄ:

TARKASTA JA KORJAA TITUN KELLO VASTAAMAAN PELATTUA PELIAIKAA ENNEN KUIN ALAT SYÖTTÄÄ MAALIA, RANGAISTUKSIA TAI MUITA TAPAHTUMIA, SILLÄ PELIAIKA TULEE SYÖTTÖRUUTUIHIN SUORAAN TÄSTÄ KELLOSTA. JÄLKIKÄTEEN KORJAAMINEN ON AINA HANKALAMPAA.

d. **MAALIT.** Syöttökentät aukeavat sekä kyseistä ruutua klikkaamalla että ”Lisää”-napeista.

Tarkista oikea aika ja syötä tuomarin ilmoittamat tekijä ja syöttäjä. Tarkista/korjaa oikea maalityyppi (YV, YV2, AV, AV2, TV, TM, IM, RL, RLO) kyseisen tilanteen mukaisesti. Ohjelma tarjoaa valmiina YV/AV-tilanteet, jos rangaistukset on syötetty oikein, sekä TM/IM, jos maalivahtien poisotot on syötetty oikein.

Jos sarjassa on käytössä Plus-miinukset (ainoastaan Liiga, Mestis ja Nuorten SM-liiga), ne tulevat automaattisesti peliajanseurantaohjelmasta, mutta jos yhteys ei toimi, niin pääset editoimaan valitsemalla ”Muuta tehotilastoja”. Käsin syötössä VÄLILYÖNTI numeroiden väliin. Järjestyksellä ei ole väliä, ruudusta poistuessa korjaa numerojärjestykseen.

Editoi syöttämiäsi tietoja:

#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Erä:	Tyyppi:	+	-
1	28:27	3	7	11	1		3 7 11 12 22 2	3 4 8 22 23 2
2	37:54	11	17	4	1	AV	4 11 17 19 2	8 10 22 24 28 2
5	41:23	11	17	5	1	YV	5 8 11 18 21 2	4 9 11 22 2

e. Maalien ja rangaistusten aikoja muuttaessa tunnistaa minuuttien ja sekuntien väliin välimerkiksi pilkun, pisteen, kaksoispisteen ja puolipilkun.

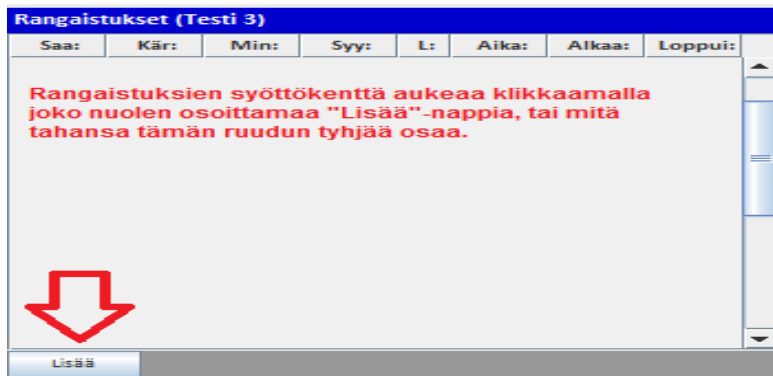
Epäonnistunut rangaistuslaukaus merkitään RLO .

Jos teet virheellisen RLO-merkinnän onnistuneen rangaistuslaukauksen (RL) sijaan, RLO-merkintää ei voi muuttaa. Poista koko RLO-tallennus ja tallenna maali uudelleen RL-merkinnällä.

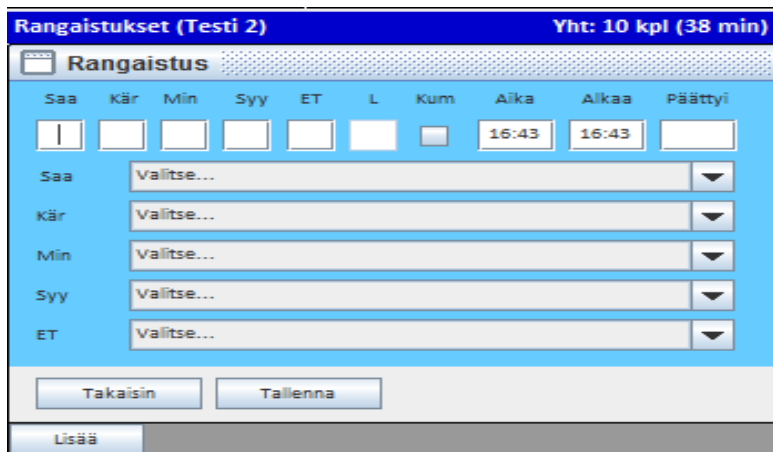
Muista aina tallentaa myös RL-tilanteen aiheuttanut rangaistus (0 min).

Tarkista että tiedot ovat oikein ja korjaa tarvittaessa. Jos editoit aikoja, ole tarkkana.

f. RANGAISTUKSET. Syöttökentät aukeavat sekä kyseistä ruutua klikkaamalla että "Lisää"-napeista.



Rangaistusten syöttöruutu avautuu:



Saa(ja): Pelaaja, jolle rangaistus tuomitaan (kenttäpelaaja/maalivahti/toimihenkilö)

Kär(sijä): Pelaaja, joka kärsii kyseisen rangaistuksen. Tulee Saaja-kentästä automaattisesti, vaihda jos toinen pelaaja kärsii rangaistuksen toisen puolesta tai jos kilpailusääntöjen mukaisesti kärsijää ei käytetä, niin valitse listan lopusta "Ei kärsijää".

Min(uutit): Tuomarin tuomitsema minuuttimäärä. Pudotusvalikossa myös yhdistelmä rangaistukset, käytös-, peli- ja ottelurangaistusvalinnat

Syy: Rangaistuksen syy (joko syykoodiluettelon mukainen nro tai pudotusvalikosta valittuna teksti)

ET: Rangaistuksen tuominnut erotuomari (käytössä vain Liiga- ja Mestis-otteluissa, muilla ei)

L: rangaistuksen lisätieto. Vastaa pöytäkirjan L-kenttää. Et voi kirjoittaa tähän mitään, sisältö tulee näkyviin tallentaessa.

Kum: Jos rangaistus on kumoutuva, rastita ruutu (huom. muista rastittaa molemmilta joukkueilta, koska kumoutuvia on aina yhtä monta molemmilla joukkueilla.)

Aika: Pelikellon aika katkolla, jolloin tuomari tulee rangaistuksen antamaan.

Alkaa: Rangaistuksen varsinainen alkamisaika. Tulee normaalisti automaattisesti Aika-kentästä, mutta jos on tarvetta muuttaa muiden rangaistusten perusteella, niin se tehdään manuaalisesti. Muuttamalla tämän kentän tietoja, ohjelma korjaa "Päättyi"-kentän ajan vastaamaan minuuttimääräistä rangaistusta.

Päättyi: Rangaistuksen päättymisaika, jonka järjestelmä laskee. ("Alkaa" + "Min" = "Päättyi", poikkeus ottelurangaistus: Päättymisaika on viisi minuuttia myöhemmin kuin alkamisaika). Yleensä ei siis tarvitse puuttua koko kenttään. Kaikki rangaistukset päättyvät viimeistään ottelun päätökseen, jonka järjestelmä hoitaa automaattisesti silloin.

Rangaistuksien syötön voi tehdä sekä näppäimillä että pudotusvalikosta. RANGAISTUKSET SYÖTETÄÄN AINA ANTOAJAN MUKAAN. Rangaistuslaukauksen aiheuttaneen rikkeen voi syöttää joko numerolla 0 tai pudotusvalikosta "RL". Ottelurangaistus on numeroarvoltaan 25 tai pudotusvalikossa "OR".

Pudotusvalikoista voit valita myös 2+2, 2+10 ja 5+20. Näitä yhdistelmärangaistuksia ei voi tehdä numerovalinnoilla ylärivillä, AINOASTAAN pudotusvalikosta.

HUOM! Pudotusvalikko tekee yhdistelmärangaistuksissa saman syykoodin molempiin rangaistuksiin (sääntökirjan mukaisesti), joten ole tarkkana, mitä tuomari tuomitsee. Esimerkiksi 2 min kampituksesta ja 10 min epäurheilijamaisesta käytöksestä: ei sama syy molemmissa. Voit käyttää yhdistelmävalikkoa, mutta muista korjata käytösrankaistuksen syy.

TiTu lisää toisen pienen rangaistuksen, 10min tai 20 min rangaistuksen suoraan rangaistusruutuun tallentaessa samalla syykoodilla sekä muokkaa alku- ja loppuajat oikein:

Saa	Kär	Min	Syy	ET	L	Kum	Aika	Alkaa	Päättyi
4	4						16:43	16:43	
Saa	# 4 LEIJONA LASSI								
Kär	# 4 LEIJONA LASSI								
Min	Valitse...								
Syy	2								
ET	10 (KR)								
	20 (PR)								
	OR								
	RL								
Taka	2+2								
Lisää	2+10								
	5+20								

Pudotusvalikosta voit valita oikean rangaistusminuuttimäärän, sekä yleisimmät yhdistelmärangaistukset, jolloin järjestelmä huolehtii perustapauksissa oikeista merkinnöistä.

Jos valitset yhdistelmärangaistuksen (2+ 2, 2+10 tai 5+20, niin muista tarvittaessa vaihtaa kärsijä, niin järjestelmä tallentaa suoraan oikein.

Rangaistukset (Testi 3) Yht: 1 kpl (2 min)

Rangaistus

Aika: Saa: Kär: Min: Syy: Lyh: ET: L Alkaa: Päättyi:

05:00 2 17 2 29 STK 05:00 07:00

Saa: # 2 FORD HENRY

Kär: # 17 VECTRA OPEL

Min: 2+10

Syy: Selästä taklaaminen (STK)

ET: Polvitaklaus (POL)
Potkaiseminen (POT)
Pureminen (PUR)
Päällä puskeminen (PUS)
Pään tai niskan alueelle kohdistuva taklaus (PTK)
Rikkoutunut maila (VAR)
Ryntäys (RYN)
Selästä taklaaminen (STK)

Takaisin

Lisää

Rangaistuksien syyt ovat pudotusvalikossa aakkosjärjestyksessä (avattuasi valikon voit siirtyä listalla painamalla näppäimistöissä vastaavaa kirjainta, eli esim. "S"-kirjaimella hyppää suoraan ensimmäiseen S:llä alkavaan syykoodiin)

Valittuasi syyn ja jos ei ole kumoutunut rangaistus tai "kolmas rangaistus kellossa", jolloin alkamisaikaa tarvitsee korjata, niin paina "Tallenna", jolloin rangaistus tallentuu.

Näky siis Titun rangaistusruudussa näin:

Rangaistukset (Testi 2)					Yht: 12 kpl (50 min)		
Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppuu
4	7	2	29 STK		16:43	16:43	18:43
4	4	10	29 STK	KR	16:43	18:43	28:43

Pienen rangaistuksen kärsii #7, syykoodit tulevat oikein ja L-kenttään oikea merkintä. Alkamisajat tulevat oikein, sillä pieni rangaistus alkaa ajassa 16:43, päättyy 18:43 (#7 pääsee kentälle) ja #2 käytösrangaistus alkaa. Käytösrangaistus päättyy 10 minuuttia alkamisesta, jolloin pelaaja pääsee pelikatolla pois rangaistusaitiosta.

YLIVOIMAMAALI JA RANGAISTUKSIEN PÄÄTTÄMINEN

Koska jääkiekko on monitahoinen peli moninaisine sääntöineen, ei kaikkia poikkeuksia voida mitenkään ottaa huomioon ja ohjelmallisesti pakottaa kirjuri tiettyyn merkintään ilman poikkeusta, joten käyttäjän on aina tarkastettava järjestelmän tarjoamat tiedot ennen tallennusta. Tämän vuoksi järjestelmässä voidaan muokata kaikkia tallennuksia, jotta ottelutapahtuma voidaan kirjata juuri siten, kuin ottelu on edennyt.

Jos ylivoimalla pelaava joukkue tekee maalin, järjestelmä tarjoaa YV- tai YV2 (kahden pelaajan ylivoima)- tilannetta maalin tyyppimerkinnäksi:

The screenshot shows a web form titled "Maalit (Testi 2)". The form has a blue header and a light blue body. At the top, there are fields for "Aika:" (05:27), "Teki:" (YV), "1. s:" (empty), "2. s:" (empty), and "Tyy:" (YV). Below these are three dropdown menus for "Tekijä:", "1. syöttäjä:", and "2. syöttäjä:", each with "Valitse..." as the selected option. The "Tyytit:" field has a dropdown menu with "YV" selected, followed by three "Vali..." dropdown menus. To the right, there are two input fields: "Plus (+)" with the value "1" and "Miinus (-)" with the value "30". Below these is a checkbox labeled "Muuta tehotilastoja". At the bottom of the form, there are two buttons: "Takaisin" and "Tallenna".

Tallenna tuomarin ilmoittama maalintekijä ja syöttäjä(t).

Järjestelmä avaa ruudun, josta voit valita päätettävän rangaistuksen:

Joukkue
Testi 3 Aika: 05:27

Valitse päätettävä rangaistus Näytä kaikki rangaistukset

Saa	Kärsii	Min	Syy	L	Antoaika	Alkaa	Loppuu	ID
2	17	2	29 STK		05:00	05:00	07:00	13

Tällä listalla on avoinna olevat pienet rangaistukset ja joukkuerangaistukset. Järjestelmä tarjoaa esivalittua rangaistusta, MUTTA TARKASTA AINA OIKEA PÄÄTETTÄVÄ RANGAISTUS ja vaihda tarvittaessa valitsemalla listalta. Jos jostain syystä listalla ei oikeaa rangaistusta näy, klikkaa "Näytä kaikki rangaistukset", jolloin listalle tulee KAIKKI joukkueen siihen asti tallennetut rangaistukset.

Päätä & Sulje Ohita

Valitse vain oikea rangaistus ja paina "Päätä & Sulje", niin järjestelmä vaihtaa päätösajan.

Jos kyseiseen YV-maalin päättyvä rangaistus vaikuttaa muihin tuomittuihin rangaistuksiin (esim. yhdistelmä rangaistukset, tai siirtyvät rangaistukset), niin järjestelmä avaa uuden "Rangaistuksen aloittaminen"-ikkunan:

Rangaistukset (Testi 3) Yht: 2 kpl (12 min)

Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppuu:
2	17	2	29 STK		05:00	05:00	05:27
2	2	10	29 STK	KR	05:00	07:00	17:00

Joukkue
Testi 3 Aika: 05:27

Valitse alkava rangaistus Näytä kaikki rangaistukset

Saa	Kärsii	Min	Syy	L	Antoaika	Alkaa	Loppuu	ID
2	2	10	29 STK	KR	05:00	07:00	17:00	15

Aloita & Sulje Ohita

Valitse oikea alkava rangaistus ja paina "Aloita & Sulje", jolloin järjestelmä korjaa alku- ja loppuajat vastaavasti.

Kello (nouseva)								Tilanne			Toiminnot		
+		05:27		+		Käynnistä		Testi 2	1 - 0	Testi 3	Tallenna tulos		
-				-					ERÄ: 1		Lopeta erä		
Suunta								Yhteys OK. Jono tyhjä.					

Maalit (Testi 2)								Yht: 1 kpl			Rangaistukset (Testi 2)							
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-	Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:			
1	05:27	11	12		YV													

Maalit (Testi 3)								Yht: 2 kpl (12 min)			Rangaistukset (Testi 3)							
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyppi:	+	-	Saa:	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Alkaa:	Loppui:			
								2	17	2	29 STK		05:00	05:00	05:27			
								2	2	10	29 STK	KR	05:00	05:27	15:27			

- g. **ERÄN PÄÄTÖS.** Erän päätyttyä ohjelma avaa maalivahtijaksot torjuntujen tallentamiseksi. Kun torjunnat on tallennettu, paina "Lopeta erä"-nappia. Ohjelma suorittaa muutamia tarkistuksia ja ilmoittaa löytämistään epäselvyyksistä seuraavalla näkymällä:

Huomio

Korjaa

En korjaa, haluan ohittaa

Valitse "Korjaa" ja tee tarvittavat korjaukset ja paina uudestaan "Lopeta erä", jolloin tarkistus toistuu. Jos tietoisesti haluat ohittaa ilmoituksen, niin valitse "En korjaa, haluan ohittaa".

- h. **TARKISTA KAIKKI MERKINNÄT/AJAT!** Varsinkin, jos mv on vaihdettu/ollut poissa.

Maalivahtijaksossa tulee olla sekunnilleen koko erän ja ottelun kattava

jatkumo ilman puuttuvia tietoja tai päällekkäisyyksiä:

MV	AL-aika	LO-aika	Torj
35	00:00	20:00	2 1.erä
35	20:00	40:00	4 2.erä
35	40:00	58:03	0 3.erä
0	58:03	58:31	0 mv poissa
35	58:31	58:55	0
0	58:55	59:03	0 mv poissa
35	59:03	60:00	6

- i. Paina erätauon jälkeen "Aloita erä"-nappia ja korjaa maalivahdit, jos on muuttunut erätauolla (nimeä klikkaamalla vaihtuu suoraan). MV-jakson alku tallentuu saman tien automaattisesti. Tallenna erän ottelutapahtumat.
- j. ÄLÄ KÄYTÄ KELLOA OTTELUN LOPPUUN, JOS TIEDÄT, ETTÄ PUUTTUU MAALEJA/RANGAISTUSLAUKAUKSIA! Lisää maalit, jotta lopputulos on oikein. Lisää epäonnistuneet rangaistuslaukaukset. KATSO ohjeen kohta "o" sivulta 15 .
- k. Aikalisä syötetään klikkaamalla oikeaa joukkuetta, jolloin avautuu ruutu, jossa on sen hetkinen pelikellon aika. Muokkaa tarvittaessa. Jos tallensit väärälle joukkueelle, niin tyhjentämällä syöttökentän ja tallentamalla aikalisä "nollautuu".
Seurantasivu –napista avautuu selaimen kyseisen ottelun seurantasivu.
Avaa se aina ottelun alussa ja tarkkaile tallennuksia.
- l. Yleisömäärä tallennetaan klikkaamalla "Yleisömäärä"-nappia, jolloin avautuu syöttöruutu, johon luvun voi syöttää.
- m. Jos ottelussa tuomitaan 5+20min, 20 min tai OR, Rastita "ET-raportti"-ruutu, jolloin pöytäkirjaan tulostuu raporttirasti. Jos ottelu on jo lopetettu (tilastot päivitetty), ei rastia voi enää lisätä, mutta tuomari kirjoittaa raportin joka tapauksessa (ei siis tämän rastipuutteen takia korjauspyyntöjä tulospalveluun).
- n. Tallennettuasi lopputuloksen "Lopetusaika"-nappi aktivoituu mahdollista editointia varten.

Lisätiedot		
Aikalisä K	Lopetusaika	Asetukset
Aikalisä V		
YL: 1250	Seurantasivu	<input type="checkbox"/> ET-Raportti

- o. "Asetukset":

Kokoonpanot Palkinnot - Liiga

Koti: HIFK

Nro	Nimi
1	LANKINEN KEVIN
4	TARKKANEN JUHA
14	LAMBERG MATTI
18	AUVITU YOHANN
19	BLOMQUIST SAMI
21	PARTANEN MIKA
24	JUUTINEN JANNE
26	SÖDERHOLM TONI
28	IKONEN JASSE
29	LEINONEN TONI
34	HUSSO VILLE
37	ÖFVERSTRÖM JANNE
39	LUTTINEN ARTTU
43	TEPPO MIIHKALI
56	TAIPALUS LAURI
89	MIEHO PANU
90	RASK JOONAS

Vieras: Blues

Nro	Nimi
4	SEPPÄLÄ JERE
6	RANTAKARI OTSO
7	LAHTINEN TIMI
8	ROOBA ROBERT
15	AALTONEN MIRO
18	RUTANEN ALEKSI
19	KUUKKA MIKKO
20	TALAJA ROOPE
21	VIRKKUNEN VALTTERI
25	MAKKONEN JUSSI
28	WESTERMARCK VICTOR
30	KÄHKÖNEN KAAPO
41	LAURIKAINEN EETU
44	HIRSCHOVITS KIM
55	TIKKINEN NIKLAS
64	MALMIVAARA OLLI
72	LIIVIK SIIM
77	HEISKAMO JUSSI
96	VANHALA TEEMU
97	ANTILA PIRKKA
98	AALTO MARKKU

Kokoonpanot päivitetty:
08.09.2014 18:48:02

Päivitä kokoonpanot

Sulje

Jos ottelun aikana tarvitsee muuttaa pelaajakokoonpanoa Palvelusivustolla, niin tallenna muutokset siellä ottelukokoonpanoon ja päivitä TiTu painamalla "Päivitä kokoonpanot". Tarkasta, että on päivittynyt ennen kuin jatkat tilastointia. TARKISTA AIEMMAT TALLENNUKSET, ETTÄ NÄKYVÄT OIKEIN TITUSSA JA SEURANTASIVULLA ja tee tarvittavat muutokset (huomioi myös tilanteet, joissa pelinumeroita on korjattu vaihtamalla niitä pelaajien kesken, TiTu näyttää aina perusnäytöissä vain pelaajanumeroita, ei nimiä.)

Jos sarjassa jaetaan palkintoja, ne merkitään "Palkinnot"-välilehden näkymään.

Kokoonpanot Palkinnot - Liiga

Alumni

1 Tähti

2 Tähteä

3 Tähteä

Kultainen kypärä

Koti

Vieras

Joukkue

Pelaaja

Jakaja

Valitse

Valitse

Valitse

Valitse

Valitse

Valitse

Tallenna

Sulje

p. Kun kello käy ottelun loppuun, tallenna torjunnat. Jos ottelu ei ole tasatilanteessa ohjelma kysyy: Onko ottelun lopputulos: X-Y?

Tässä vaiheessa tärkein asia on vahvistaa ottelun oikea lopputulos: Tarkasta tulos. Jos tulos on oikein → vastaa ”Kyllä”. Jos olet unohtanut tallentaa maalin, niin vastaa ”Ei” ja käy lisäämässä puuttuva(t) maali(t). Paina sen jälkeen ”lopetta erä”, jonka jälkeen paina ”Tallenna tulos”.

(lue viimeinen sivu ”Ottelun lopetus”)

HUOM! Jos ottelu keskeytetään mistä tahansa syystä, niin tarkasta, että kaikki tiedot on tilastoitu (päättää mv-jaksot ja rangaistukset pelikellon aikaan). Tulosta pöytäkirja tuomaristolle ja sulje ohjelma. Peli jää auki siihen tilaan, jossa keskeytys tapahtui. Peliäikää ei käytetä loppuun.

- q. Jos ottelu on ajassa 60:00 tasan, tallenna torjunnat ja lopeta erä. Jatkoajan alkaessa tarkista maalivahtit ja aloita jatko aika.
- r. Jos tulee jatko aikamaali, tallenna maali normaalisti. Muista, että jatkoajalla normaali pelaajamäärä kentällä on eri kuin varsinaisella peliajalla (3 vs. 3), joten voittomaali ei ole TV-maali. Paina ”Lopeta erä”, tallenna torjunnat ja sitten ”Tallenna lopputulos”.
- s. Jos ottelussa pelataan Voittolaukaus kilpailu, niin paina ”aloita VL-kisa”, jolloin avautuu seuraavanlainen syöttöruutu:

Laukaiseva joukkue:
 Testi 2 Testijoukkue 3

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti) Tulos
 Valitse ...

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	Tilanne	Tulos	Voittava

Ohjelma tarjoaa oletuksena vierasjoukkuetta aloittamaan kisa. Valitse pudotusvalikosta oikea laukaisija ja maalivahti. Valitse laukauksen tulos ja paina ”Lisää”.

✕

Laukaiseva joukkue:

Testi 2 Testijoukkue 3

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti) Tulos

21 HIIRI MIKKI # 30 MAALIVAHTI MIKA Valitse ...

Lisää

Valitse ...
 Maali
 Torjuttu
 Ohi
 Epäonnistunut

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	Tilanne	Tulos	Voittava
1	Testijoukkue 3	7	30	0 - 0	Torjuttu	<input type="checkbox"/>
2	Testi 2	3	1	0 - 0	Ohi	<input type="checkbox"/>
3	Testijoukkue 3	6	30	0 - 1	Maali	<input type="checkbox"/>
4	Testi 2	9	1	0 - 1	Epäonnistunut	<input type="checkbox"/>
5	Testijoukkue 3	6	30	0 - 2	Maali	<input type="checkbox"/>

Tallenna Voittava Maali Keskeytä

Laukaisuvuoro vaihtuu ja voit tallentaa seuraavan laukauksen.

Tallenna kaikki laukaukset. Vääriä merkintöjä pääsee muuttamaan klikkaamalla kyseistä tietoriviä
 Ole tarkkana, jos muokkaat.

Tallennettuasi kaikki laukaukset, pitää valita voittava maali:

- Voittava maali on sekä SJL:n sarjoissa että kansainvälisissä otteluissa yksi enemmän kuin vastustajalla (VAIN Liigalla on erillisoheistus). Esim. alla olevassa tapauksessa vl-kisa on päättynyt 2-0 ja voittava maali on 1-0. 3-1 tilanteessa 2-1 maali jne.

Laukaiseva joukkue:

Testi 2 Testijoukkue 3

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti) Tulos

21 HIIRI MIKKI # 30 MAALIVAHTI MIKA Valitse ... Lisää

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	Tilanne	Tulos	Voittava
1	Testijoukkue 3	7	30	0 - 0	Torjuttu	<input type="checkbox"/>
2	Testi 2	3	1	0 - 0	Ohi	<input type="checkbox"/>
3	Testijoukkue 3	6	30	0 - 1	Maali	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Testi 2	9	1	0 - 1	Epäonnistunut	<input type="checkbox"/>
5	Testijoukkue 3	6	30	0 - 2	Maali	<input type="checkbox"/>

Tallenna Voittava Maali Keskeytä

Ainoastaan yksi maali voi olla voittava ja rastittamalla maalin, sen väri muuttuu punaiseksi. Paina "Tallenna voittava maali", jolloin ohjelma tekee automaattisesti TiTuun voittavan maalin kyseiselle joukkueelle. Voittava maali pitää tallentaa: Jos painat "Keskeytä" tai suljet ruudun rastista, niin voittava maali ei tallennu oikein!

Maalit (Jää Ahmat)							Yht: 6 kpl	
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyp...	+	-	
1	00:41	12	64	26				
2	13:08	14	11	21				
3	45:53	64	12	26				
4	52:34	12	14	64	SR			
5	55:38	13	11					
6	65:00	14			VL			

Kyseistä maalia (tai muita VL-kisan tietoja) ei voi TiTun maaliruudussa editoida, vaan se pitää tehdä VL-kisan puolella, jonne pääsee takaisin "Korjaa VL-kisa"-napilla:

Toiminnot

Lopeta VLK

Korjaa VLK

Jos ei ole korjattavaa, paina "lopetta VL-kisa". Tämän jälkeen tarkistus käy VL-kisan läpi ja ilmoittaa tarvittaessa löytämistään epä johdonmukaisuuksista käyttäjän toimenpiteitä varten. Käy

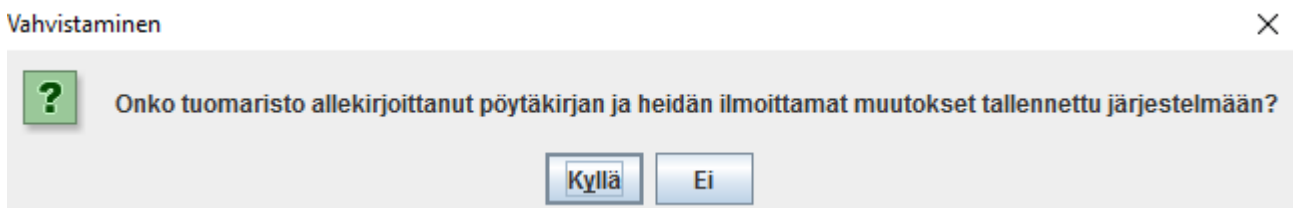
korjaamassa tai valitse ”En korjaa, haluan ohittaa”, jolloin tarkistus ohitetaan siltä osin. Tämän jälkeen paina ”Tallenna lopputulos”.

4. Ottelun lopetus

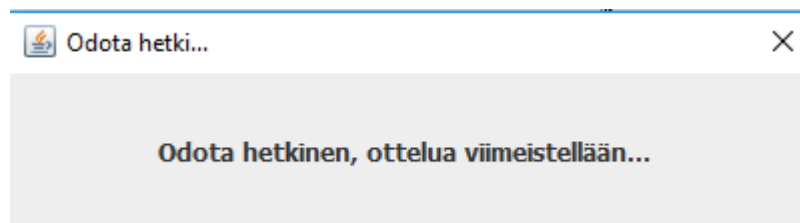
- a. Varmista otteluseurannasta, että kaikki tiedot ovat menneet perille. Tallennettuja tietoja pystyy vielä muuttamaan, maaleja ei voi lisätä/poistaa. Jos ohjelma ilmoittaa, että päivitysjonossa on tietoja, ei ottelua ole vielä lopetettu oikein, eikä kaikki tiedot ole tallentuneet! Varmista, että yhteydet toimivat ja kokeile hetken päästä uudelleen. Lue myös tulospalvelun ohjesivulta ”Verkko-ongelman korjaus”-tiedosto.
- b. Tulosta ottelun pöytäkirja joko ottelun seurantasivulta tai palvelusivustolta tuomariston allekirjoitettavaksi.
- c. Jos sarjassa jaetaan palkintoja (Liiga tai Mestis), niin ”Lisäasetukset”-sivulla on paikka tallennuksille.
- d. Kun tiedot (myös tuomarin korjaamat) on syötetty oikein ja tarkistettu seurannasta, että on tallentuneet oikein: paina ”**VIIMEISTELE**”



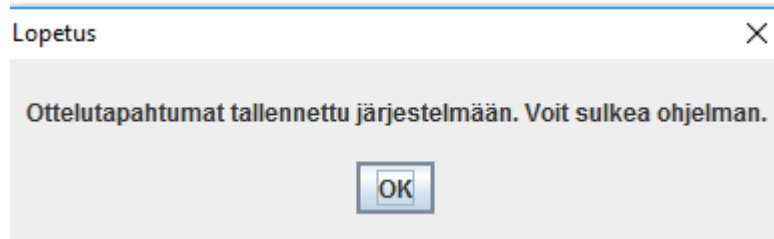
Tämän jälkeen ohjelma kysyy varmistusta:



Vahvista, että syötetyt tiedot vastaavat tuomariston hyväksymää pöytäkirjaa vastaamalla ”Kyllä”. Jos tarvitsee vielä jotain korjata, niin vastaa ”ei”, käy korjaamassa ja paina uudestaan ”Viimeistele”. Tästä alkaa tallennettujen ottelutietojen mukainen tilastojen päivityslaskenta.



Ohjelma tarkistaa samalla, että kaikki tiedot ovat menneet palvelimelle ja ilmoittaa siitä:



Vasta sen jälkeen voit sulkea ohjelman. Jos tämä vahvistaminen jää ottelun jälkeen tekemättä, ottelun tilastotiedot eivät päivity pelaajien, maalivahtien tai joukkueiden tilastoihin ennen kuin järjestelmä tekee sen automaattisesti vasta seuraavana yönä klo 03 ja laskee tilastot.

Jääkiekkoliitossa ei ole tulospalvelupäivystystä, joten ilmoita tilastointivirheet tulospalveluohjeen mukaisesti sähköpostilla.

Tulospalveluohje löytyy osoitteesta:

<http://www.finhockey.fi/index.php/joukkueelle/materiaalipankki#toimitsijat>

VIIMEISIMMÄT MUUTOKSET:

27.8.2018 (1.24)

- Ottelurangaistuksen päättyminen muutettu ottelun loppuun.
- Rangaistuksen pudotusvalikon koko muokattu, jotta kaikki valinnat mahtuvat yhteen näkymään.

27.8.2018 (1.24)

- VL-kisan laukauksien tallennukseen vaihtoehdot: Maali, torjuttu, ohi ja epäonnistunut.

8.2.2018 (1.22)

- Havaittujen virhetilanteiden korjauksia

18.12.2017 (1.21)

- Havaittujen virhetilanteiden korjauksia.

6.11.2017 (1.20)

- Valmentajan haastoa muutettu kansainvälisten sääntöjen mukaisesti, lisätty paitsiotilanteen haasto ja siihen liittyvä joukkuerangaistus pelin viivytttämisestä.

1.11.2017 (1.19)

- Havaittujen virhetilanteiden korjauksia: TM-maalit, torjunta- ja pelaajatieto-päivitykset

6.10.2017 (1.18)

- Isojen rangaistusten tallennus voidaan tehdä ainoastaan yhdistelmärankaistuksena pudotusvalikossa, jotta tallentuu myös sääntöjen mukainen pelirangaistus.

27.9.2017 (1.17)

- Kilpailusääntöjen mukaiset muutokset: E-junioreille yhden minuutin rangaistukset sekä D-E-junioreiden kumoutuvien rangaistusten sijaisten puuttumisen merkitseminen sääntöjen niin edellyttäessä.

17.9.2017 (1.16)

- Valmentajan haasto (SM-Liiga): maalivahdin häirintä

(1.13 – 1.15)

- Havaittujen virheiden korjauksia

30.1.2017 (1.12)

- Tarkistuksia lisätty poistamaan yleisimpiä virhetallenteita.

18.12.2016 (1.11)

- Maaliruudun vikakorjaus

05.12.2016 (1.10)

- Tilastolaskennan taustaprosessien käynnistys lisätty

21.11.2016 (1.09)

- Lähetysjonon käsittelyä muutettu.

25.10.2016 (1.08)

- Rangaistussyöttö muutettu

23.9.2016 (1.07)

- maalivahtijaksojen korjausta

9.9.2016 (1.06)

- Ottelun lopetusproseduuria muokattu ja lopputarkastus lähetetyistä tiedoista lisätty.

5.5.2016 (1.05)

- Rullakiekon bugeja korjattu.

6.4.2016 (1.04)

- Lopetusajan editointi lisätty ja käyttöliittymää korjattu.

2.4.2016 (1.03)

- "Lisätiedot" -osion nappien toiminta muutettu ponnahdusikkoihin.

19.2.2016 (1.02)

-Vikakorjaus: Pelirangaistuksien päätyminen ottelun loppuun korjattu.

25.1.2016 (1.01)

- TiTu ei avaudu enää selaimen välilehteen, vaan omana ohjelmanaan. Tämä mahdollistaa TiTun käytön kaikilla yleisimmillä selaimilla Windows-käyttöjärjestelmässä.

30.11.2015 (1.01)

- Vikakorjauksia mm. ottelun lopetusta muokattu ohjelman toimivuuden parantamiseksi ja lopetusprosessin varmistamiseksi, sekä ylivoima-aikojen korjausta.

10.9.2015 (1.00)

- Maalien erikoistilanne (YV-AV-TV-IM-TM) -automaatiikka lisätty.
- Ylivoimamaalien rangaistuksien päättymis- ja alkamisaikojen muokkaus lisätty.

26.8.2015

- Uusi syykoodisto otettu käyttöön.
- Rangaistuksiin on lisätty "Alkamisaika"-kenttä, jonka avulla voi yhdistelmä- ja siirtyviä rangaistuksia hallita helpommin.

4.9.2014 (0.99)

- Kirjautumistiedot kysytään ohjelmaa avatessa. Käyttäjän nimi tallentuu ottelun kirjuriksi ja näkyy pöytäkirjassa.
- Erän ja ottelun lopetusproseduuri muutettu käyttäjän oikeaoppisen toiminnan suuntaan ohjaavammaksi.
- Sähköisen laukauskartta- ja aloitustilastointiohjelman, peliaikatilastointiohjelman sekä TiTun välinen kommunikaatio luotu, joten laukaukset, torjunnat ja plusmiinukset siirtyvät suoraan TiTuun ja pöytäkirjaan.
- Virhetoimintoja korjattu

4.2.2014 (0.95)

- Voittomaalikilpailu

19.12.2013 (0.94)

- Maaliruutuihin on lisätty maalivahdit omiin ±-ruutuihinsa. Näiden avulla lasketaan maalivahtien tilastoja kaikissa sarjoissa. Jos käyttäjä on syöttänyt maalivahtijaksot oikein, maalintekohetkellä maalin erikoistilanteeksi TiTu tarjoaa automaattisesti IM/TM- merkintää.

- Rangaistusten pudotusvalikkoon on lisätty yhdistelmä-rangaistukset (2+2, 2+10, 5+20). Näissä tapauksissa TiTu lisää automaattisesti toisen pienen rangaistuksen, 10 min automaattisen käytös-rangaistuksen ja 20 min automaattisen pelirangaistuksen.

- TiTulle on rekisteröity Java-sertifikaatti.

15.11.2013 (0.92)

- Tyhjä maali -jaksolle ei voi syöttää torjuntia.
- Tallenna lopputulos -painike päättää kaikki ottelun päätösajan yli menevät rangaistukset.

25.10.2013 (0.91)

- Palvelinreititystä muutettu siten, että TiTu toimii täysin normaalin internetyhteyden kautta.
- Maalienttien sivupalkin muodostusta muokattu siten, että näkyy ensimmäiset 32 maalia/joukkue.

16.10.2013 (0.9)

- Tuomarivalintakenttien käyttö ainoastaan Sarjahallinnan määritysten mukaisesti (Mestis ja NSML)
- Numerokenttien tarkastus ja huomautukset väärissä syötöissä numerokentissä.
- Näkymästä poistettu termit "Joukkue A/B". Korvattu joukkueiden oikeilla nimillä.
- Rangaistussarakkeissa laskee rangaistuksien lukumäärän ja minuuttimäärän. Maaleissa lukumäärän.
- Tuloksen tallennuksen jälkeen muistuttaa ottelun lopetuksesta, joka tuntuu muuten unohtuvan täysin.
- VL-kisan alkaessa huomautus ja ohjeistus.
- Rangaistuksen lyhenne kenttään ei voi kirjoittaa. Rangaistuksen syöttö tapahtuu ainoastaan numerolla tai pudotusvalikosta valitsemalla.
- Toimihenkilö (TH) lisätty kärsijäksi toimihenkilön pelirangaistusta ja kumoutuvaa toimihenkilön ottelurangaistusta varten
- Kellon kulkusuunta oletuksena alhaalta ylös. Käyttäjä voi edelleen vaihtaa (ylemmissä sarjoissa) suunnan.
- Myös aikalisäkentät hyväksyvät väliin pisteen, pilkun, puolipisteen ja kaksoispisteen.