



TILASTOINTI- JA TULOSPALVELUOHJELMA TITU

KOULUTUS SEURATOIMITSIJOILLE

2023-2024

TOIMITSIJAN EETTISET PERIAATTEET



EETTISET PERIAATTEET

- Oikeudenmukaisuus
- Rehellisyys
- Puolueettomuus
- Riippumattomuus
- Vastuullisuus
- Avoimuus
- Suvaitsevuus



TOIMITSIJAN VASTUUT JA VELVOLLISUUDET



VASTUUT JA VELVOLLISUUDET

- Toimitsija on **AINA** puolueeton ja toimii sääntöjen mukaan
- Muista: Jokainen peli on pelaajan tärkein peli -> niin pitää olla myös toimitsijalle
- Osa säännöt
- Osallistuu tarvittaviin koulutuksiin
- Hoitaa määrätyt toimitsijatehtävät ja tulee ajoissa otteluun
- Olet ottelun toimitsija, toimi myös sen mukaisesti
 - Muiden suorituksia ei arvostella julkisesti



Kilpailusäännöt:

8.6. Ottelun järjestäminen

2. Alkoholi ja tupakkavalmisteita koskevat säännöt

Tupakkavalmisteiden (mm. nuuska) ja alkoholituotteiden käyttö pelaajille ja toimitsijoille tarkoitetuissa tiloissa on kielletty

Ei tulkinnan varaa!



YLEISTÄ TOIMITSIJATEHTÄVISTÄ



TOIMITSIJATEHTÄVÄT

Jokaisessa ottelussa tehdään vähintään seuraavat toimitsijatehtävät

- Pöytäkirjan teko (sähköinen=TiTu tai paperinen)
- Ajanotto
- Kuulutus
- Rangaistusaition hoitajat (2 hlöä)



RANGAISTUSAITION HOITAJAT



RANGAISTUSAITION HOITAJAT (X2)

- Tehtävänä on huolehtia, että rangaistut pelaajat pääsevät oikeassa järjestyksessä oikea-aikaisesti takaisin peliin.
- Oltava koko ajan selvillä siitä kuka rangaistuista pelaajista tai heidän sijaisistaan pääsee mahdollisesti pois vastustajan maalista.
- Hänen on osattava sääntökirjan rangaistusesimerkit.
- Rangaistusaitioiden hoitajien on
 - Luetteloitava kaikki rangaistukset.
 - Merkittävä ylös niiden alkamis- ja päättymisajat.
 - Oltava koko ajan selvillä rangaistusten kulusta ja siirrettyjen rangaistusten alkamisesta
- Kertoo kuuluttajalle ja rangaistulle 10 sek ennen rangaistuksen päättymisen
- Otteluissa, missä tilastoidaan mv-torjunnat, laskee oman pelipäänsä torjunnat.



RANGAISTUSAITION HOITAJAT (X2)

- Laskea omanpään maalivahtin torjunnat (jos ne tilastoidaan)
 - **PÄÄSÄÄNTÖ:** Maalivahtin torjumaksi laukaukseksi lasketaan sellainen laukaus, joka olisi mennyt maaliin, ellei sitä olisi torjuttu.
- **EI OLE TORJUNTA**
 - Esim.
 - Kiekko meni maaliin
 - Maalivahti pysäyttää kiekon maalin sivulla tai takana
 - Maalivahti peittää kiekon, joka on menossa maalin edestä ohi, esim. syötönkatkaisu.
 - Kiekko osuu matkalla pelaajaan ja kimpoaa ohi maalin



PELIKELLON KÄYTTÄJÄ



PELIKELLON KÄYTTÄJÄ

- **Saavu paikalle ajoissa!**
- **Varmista ENNEN ottelua kyseisen kellon käyttöohjeista oikeat syöttö- ja korjaustoimenpiteet:**
 - Maalit
 - Rangaistukset (mm. 2+2, 5+2, maalivahdin rangaistukset)
 - **Kelloon 4 min jos mahdollista kun rangaistus on 2+2**
 - Peliajan ja rangaistusten korjaaminen
- **Ole huolellinen asetusten syötössä!**
 - Erän pituus
 - Erätauon pituus
 - Kellon käyntisuunta



PELIKELLON KÄYTTÄJÄ

TEHTÄVÄT:

- Käynnistää kellon, kun kiekko putoaa jäähän
- Pysäyttää kellon, kun pilli soi
- Syöttää maalit tulostaululle
- Syöttää taululle ne rangaistukset, joiden pitää näkyä kellossa, kumoutuvia ei syötetä
- Ylivoimamaalin jälkeen poistaa mahd. rangaistuksen
- Kertoo kuuluttajalle erän viimeisen minuutin alkamisesta
- Käynnistää erätaukokellon
- Ilmoittaa joukkueille erätauon päättymisestä



KUULUTTAJA



KUULUTTAJAN TEHTÄVIÄ

- **Tutustu ennen peliä kokoonpanoon**
 - Joukkueiden virallinen nimi
 - Pelaajanimet
 - Tuomariston kokoonpano
 - Sarjataso / lohko
- Toivota yleisö ja vierasjoukkue tervetulleeksi pelitapahtumaan
- Luettele kokoonpanot n. 8 minuuttia ennen ottelun alkua, vierasjoukkue ensin
- Tuomaristo esitellään pari minuuttia ennen aloitusta, kun joukkueet ja tuomarit ovat jäällä
- Huomio sarjan erikoisohjeet ottelun alkua edeltävissä kuulutuksissa
- Aloituskentällisiä ei tarvitse kuuluttaa



KUULUTTAJAN TEHTÄVIÄ

- Kuuluta ottelun viralliset tapahtumat
 - Maalintekijä ja syöttäjät
 - Rangaistukset
 - Rangaistusten päättymiset
 - Aikalisät ja erien viimeiset minuutit
 - Muut tuomarin määräämät kuulutukset
- Jos molemmille joukkueille tuomitaan samalla pelikatolla rangaistuksia, kuulutetaan vierasjoukkueen rangaistukset aina ensin
- Musiikin soittaminen on aikalisän aikana kielletty, samoin jos kentällä on loukkaantunut pelaaja
- Aikalisän aikana kuulutetaan ainoastaan aikalisän alkaminen ja päättyminen (mikäli käytössä ei ole summeria) – muut tarvittavat kuulutukset kuulutetaan aikalisän päätyttyä
- Mainosten kuuluttaminen pelin käydessä on kielletty.



KUULUTTAJAN OHJEET

- Kuulutusohje <http://www.finhockey.fi/index.php/joukkueelle/materiaalipankki#toimitsijat>
- Mikäli pakollisten kuulutusten listalla luetelluista syistä (maali- ja rangaistustiedot) johtuvia pöytäkirjamerkintöjä joudutaan korjaamaan tai täydentämään, niin **muutokset on kuulutettava**
- Tuomariston on myös pyydettävä suorittamaan uudelleen korjattuna kaikki ne kuulutukset, joiden sisältö ei vastaa ottelun pöytäkirjamerkintöjä



TILASTOINTI- JA TULOSPALVELU (TITU) / KIRJURI



TILASTOINTI JA TULOSPALVELU (TITU)

ETUKÄTEISVALMISTELUT

- **TiTu toimii parhaiten Windows-tietokoneessa. TiTu ei toimi tabletilla, emmekä toistaiseksi suosittele vaihtoehtoisia käyttöjärjestelmiä**
- **Suosittellemme käyttämään päivitettyä Chrome selainta**
 - Tarkista ennen pelejä, että selain on päivitetty



PÄIVITYKSET JA VERKKOYHTEYS

- **Microsoft päivitykset**
 - Järjestelmäpäivitykset yleensä kerran kuukaudessa
 - Tarkistakaa koneiden päivitysasetuksista valinta ”**tarkista päivitykset, mutta anna minun valita, ladataanko ja asennetaanko ne**”
 - **Päivitykset tulee tehdä aina hyvissä ajoin ennen peliä**
- **Javasta tulisi olla myös aina päivitettyä uusin versio**
 - Titun toimivuuden käytössä olevalla Java-ohjelmalla pystyy testaamaan finhockey:n sivujen testi linkistä: <http://www.finhockey.fi/index.php/joukkueelle/materiaalipankki#toimitsijat>
- **Käytä halleilla ensisijaisesti langallista nettiyhteyttä.**
 - Langatonta yhteyttä käytettäessä yhteys palvelimen tietokantaan voi katketa, eikä välttämättä palaudu automaattisesti itseksensä. Tällöin ohjelman tallennetut tiedot eivät siirry palvelimille (seurantasivu ja pöytäkirja ei päivity). Lue tulospalvelun ohjesivulta ”**Palvelinyhteyden korjaaminen tilastointiohjelmissä**” –tiedosto
 - Tiedonsiirrossa havaittu ongelmia langatonta verkkoa käytettäessä jos kone menee lepotilaan ottelun ollessa käynnissä.



TITU OHJEET

Jääkiekkoliitto verkossa: LEIJONAT • TULOSPALVELU • FINHOCKEY • PALVELUSIVUSTO • STORE

1929  2019

INTOHIMONA JÄÄKIEKKO

 INFO ▾ AJANKOHTAISTA ▾ ALUEET ▾ PELAAJALLE ▾ VANHEMMALLE ▾ VALMENTAJALLE ▾ JOUKKUEELLE ▾ SEURALLE ▾ TUOMARILLE ▾ YRITYKSELLE ▾



[INFO](#)[AJANKOHTAISTA](#)[ALUEET](#)[PELAAJALLE](#)[VANHEMMALLE](#)[VALMENTAJALLE](#)[JOUKKUEELLE](#)[SEURALLE](#)[TUOMARILLE](#)[YRITYKSELLE](#)

JOUKKUEELLE

[Uuden kauden ABC](#)[Ottelutapahtuman ABC](#)[Sarjatoiminta](#)[Pelipassit](#)[Palvelusivusto](#)[Materiaalipankki](#)[Turnauksen järjestäminen](#)[Tukea harrastamiseen](#)[Säännöt](#)[Tulospalvelu](#)

Joukkueelle

[Share 0](#) [Like 0](#) [Twittaa](#) [Share](#) [G+](#)

Joukkue toiminnassa varsinkin uusien, toimintansa aloittavien joukkueiden alkutaival voi olla välillä haastavaa. Toivomme, että tälle sivulle koottu infopaketti ja linkit auttavat selviämään kauden varrelle mahtuvista velvoitteista ja päivämääristä. Toivottavasti näistä on hyötyä myös sellaisille joukkueille, jotka ovat olleet toiminnassa jo aikaisemmin.

Hyvää kiekkokautta!

PS. Tutustu myös [materiaalipankin](#) sisältöihin ja hyödynnä niitä vapaasti joukkueenne toiminnassa.

OLET NYT

Olet tässä: [Etusivu](#)
/ [Joukkueelle](#)

VERKKOKAUPPA



PALAUTETTA OTTELUSTA



OTTELUN ALUSSA



TILASTOINTI OHJELMAAN

Jääkiekkoliitto verkossa: LEIJONAT • TULOSPALVELU • FINHOCKEY • **PALVELUSIVUSTO** • STORE

1929  2019 **INTOHIMONA JÄÄKIEKKO**

 [INFO](#) ▾ [AJANKOHTAISTA](#) ▾ [ALUEET](#) ▾ [PELAAJALLE](#) ▾ [VANHEMMALLE](#) ▾ [VALMENTAJALLE](#) ▾ [JOUKKUEELLE](#) ▾ [SEURALLE](#) ▾ [TUOMARILLE](#) ▾ [YRITYKSELLE](#) ▾



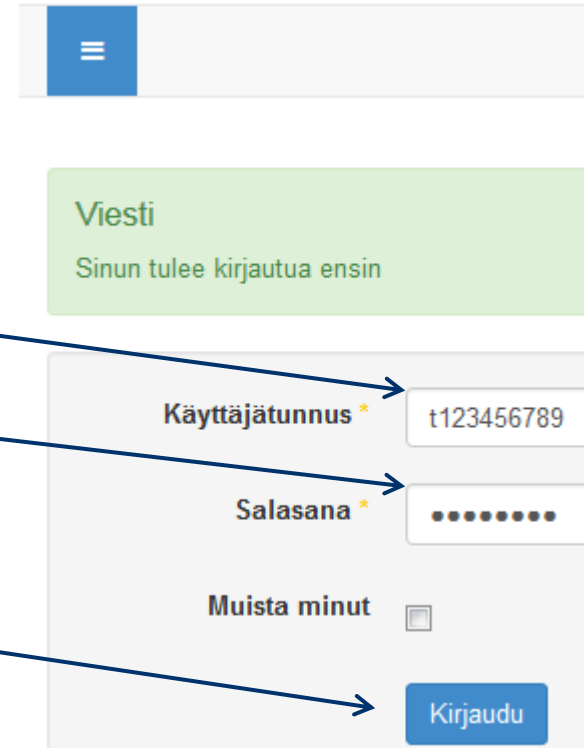
KIRJAUTUMINEN

Kirjaudu ohjelmaan **kotijoukkueen** tunnuksilla, jotka saat **joukkueenjohtajalta**

Käyttäjätunnus

Salasana

Kirjaudu



The screenshot shows a login interface. At the top left is a blue menu icon. Below it is a green message box with the text "Viesti" and "Sinun tulee kirjautua ensin". The main form area contains three fields: "Käyttäjätunnus" with the value "t123456789", "Salasana" with masked characters, and "Muista minut" with an unchecked checkbox. A blue "Kirjaudu" button is at the bottom right. Three blue arrows point from the text labels on the left to the corresponding fields in the form.



TILASTOINTIIN JA PÖYTÄKIRJA

Ottelu Testi 2 kokoonpano TestiJ 3 kokoonpano

Valitse uusi ottelu

TiTu näkymään tästä

OPK Tilastointi Laukaisukartta Peli aika K Peli aika V

Pelaajatilastot Aloitustilastot Laukaustilastot Pelaajalista K Pelaajalista V

Ottelupöytäkirja

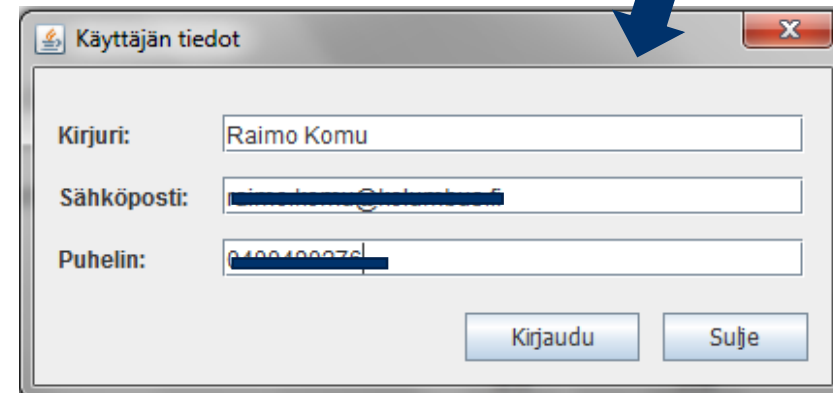
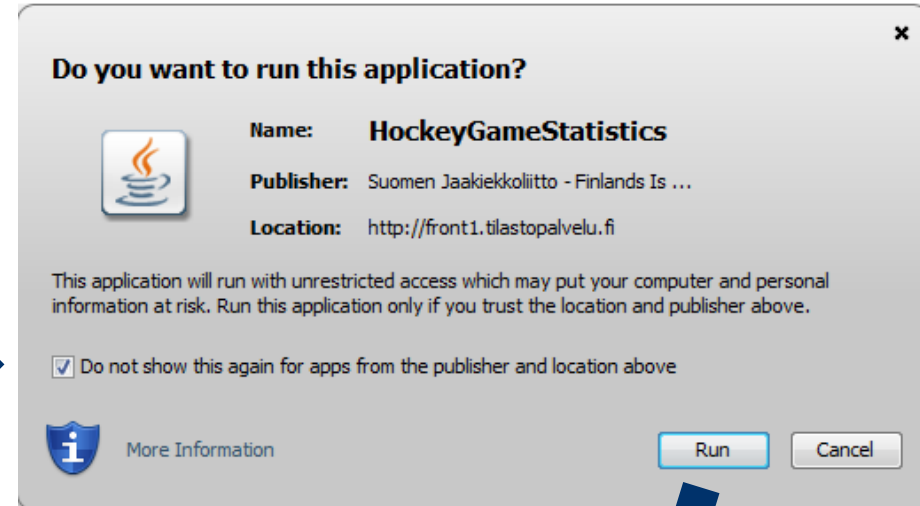
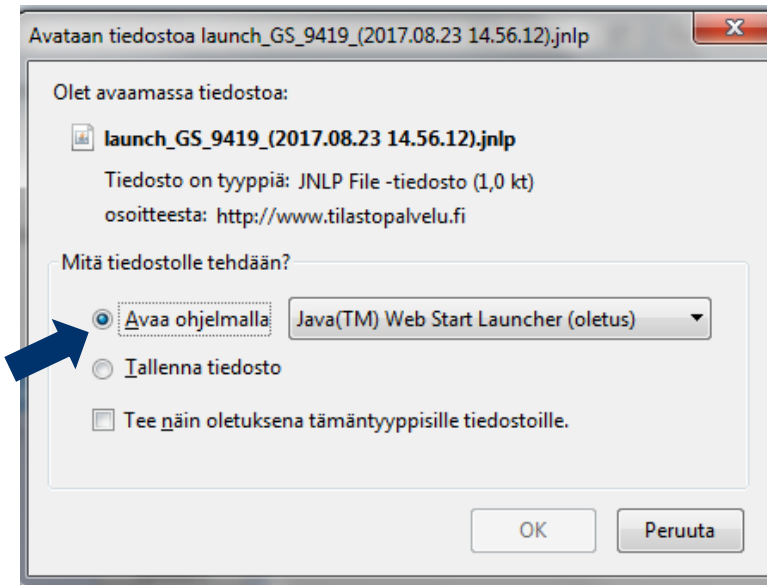
Joukkueiden pelaajalistat

Mestiksen ja Nuorten Liigan otteluissa on lisäksi laukaisukartan ja pelaajatilastojen valinnat, Naisten Liigassa Laukaisukartta.



TILASTOINTIIN

Tilastointi avautuu erilliseen ohjelmaan ja uuteen ikkunaan



Täytä kirjautumistiedot, kirjurin nimi tulee tästä pöytäkirjaan.



OTTELUN AIKANA



- Pelitapahtumat kirjataan TiTuun ja apupaperille
- Ottelun aikana kirjurin tehtävänä on saattaa pöytäkirja siihen kuntoon, että se on oikein täytetty ja vastaa pelin kulkua, ja että tuomaristo voi hyväksyä sen pelin päätyttyä
- Jokaisesta ottelusta on aina oltava pöytäkirja (sähköinen tai paperinen)



Jääkiekk... Päivän ottelun kokoonpano j... +

usto.fi/index.php/joukkuesivut/paivan-ottelun-kokoonpano-ja-tilastointi

GameStats

Kello (houseva)

00:00

Käynnistä

Tilanne

LeKi 0 - 0 KJT M

Ottelu ei ole alkanut

Toiminnot

Aloita ottelu

Aloita erä

Lisätiedot

Aikalisä K Lopetusaika Asetukset

Aikalisä V

Yleisönmäärä Seurantasivu ET-Raportti

Maalit (LeKi)

#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-
---	------	------	-------------	-------------	--------	---	---

Rangaistukset (LeKi)

Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppui
-----	-----	-----	-----	---	------	-------	--------

Maalivahtijaksot (LeKi)

#1 LUUKKONEN UKKO-PEKKA

LO-aika Torj

Maalit (KJT M)

#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-
---	------	------	-------------	-------------	--------	---	---

Rangaistukset (KJT M)

Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppui
-----	-----	-----	-----	---	------	-------	--------

Maalivahtijaksot (KJT M)

#7 LEPPÄNEN MIKKAJOONA

#40 NOUSIAINEN SAMI

#0 Ei maalivahtia

MV AL-aika LO-aika Torj

Tilastointisivu avautuu erillisenä ohjelmana ja joukkuesivusto jää avoimeksi selaimen

Numero Pvm

6068 Perj


Raportit

OPK

LeKi

Sariako

31 2.10.2025 Suomen jääkiekkoliitto



ASETUKSET

The screenshot shows a software interface for managing sports teams. It features two main tables for player lists, a sidebar for match details, and a central dialog box.

Kokoonpanot

Koti: LeKi

Nro	Nimi
1	LUUKKONEN UKKO-PEKKA
3	ILVESSUO JESPER-JUHANI
10	HARAINEN TOMMI
11	PELLINEN OSSI
12	OLLIKAINEN ANTON
13	KOSKINEN TUOMAS
14	KRAG Nikolaj
15	MÄKINEN OTTO
16	TUULOLA EETU
18	KRIVOSIK FILIP
20	JÄRVILUOMA VALTTERI
21	AROUSVA SANTERI
22	VÄKIPARTA RIKU
24	ALANEN JERE-MATIAS
25	LAAKSO SAMI
26	LAAKSO TUUKKA
27	LAHTINEN NIKO

Vieras: KJTM

Nro	Nimi
3	MERILÄINEN ANSSI
5	MARTIKAINEN TOPI
6	SIVONEN JUSSI
7	LEPPÄNEN MIIKKAJOONA
9	MÄKINEN VILI-JUSSI
10	RITALA JOONA
11	VIITALA VERTTI
41	KIVINEN MIKAEL
51	LEPPÄ ARTTU

Tuomarit

Päätuomari: JONNE MÄKISALO
ERNO SMEDBERG

Linjatuomari: NIKO JUSI
MIRO SKINNARLA

Ottelun tilastoijat

Kirjuri: Raimo Komu [Vaihda](#)
0400490276

Laukaisukartta [Vaihda](#)

Peli aika (Koti) [Vaihda](#)

Peli aika (Vieras) [Vaihda](#)

Kokoonpanot päivitetty: 01.09.2017 17:14:07

[Päivitä kokoonpanot](#)

[Sulje](#)

Pelaajaluettelossa muutos!

? Pelaaja numerolla #41 muuttunut numerolle #39 (VIERAS)

[OK](#)

Asetuksista päivitetään kokoonpano jos siihen tehdään muutoksia tilastoinnin ollessa avoinna



OTTELUN ALOITUS

The screenshot shows the GameStats interface for a game. At the top, there are four main sections: 'Kello (nouseva)' (Clock), 'Tilanne' (Status), 'Toiminnot' (Actions), and 'Lisätiedot' (Additional Info). The clock shows 00:00 and 'Käynnistä' (Start) button. The status shows 'LeKi 0 - 0 KJT M' and 'Ottelu ei ole alkanut' (Game has not started). The actions section has 'Aloita ottelu' (Start game) and 'Aloita erä' (Start period) buttons. The additional info section has 'Aikalisä K', 'Lopetus aika', 'Aikalisä V', 'Yleisömäärä', 'Seurantasivu', 'Asetukset', and 'ET-Raportti'.

Below these are three tables: 'Maalit (LeKi)', 'Rangaistukset (LeKi)', and 'Maalivahtijaksot (LeKi)'. At the bottom, there are similar tables for 'KJT M'.

Annotations:

- Red box: **Seuraa yhteystilaa Pitää olla OK ja jono tyhjä** (Follow connection status. It must be OK and queue empty). An arrow points to the 'Kaikki OK. Jono tyhjä.' status.
- White box: **Mikäli tulee jono, (yli 10) tarkista yhteys** (If a queue appears, (over 10) check connection).
- Yellow box: **Aloita ottelu, kun aloituskentälliset ovat jäällä, näyttää heti seurannassa, että peli olisi alkanut. Älä paina liian aikaisin.** (Start game when starters are on the ice, it shows immediately in the tracking that the game has started. Do not press too early).
- Yellow box: **Aloita erä, heti aloita ottelu napin jälkeen** (Start period, immediately start game button).



ALOITTAVAT MV:T

Kello (nouseva)
+ 00:00 +
- Käynnistä -
Suunta Jonossa tapahtumia 1

Tilanne
LeKi 0 - 0 KJT M
ERÄ: 1

Toiminnot
Tallenna tulos
Lopeta erä

Lisätiedot
Aikalisä K Lopetusaika Asetukset
Aikalisä V
Yleisömäärä Seurantasivu ET-Raportti

Maalit (LeKi)
Aika Teki 1. syöttäjä 2. syöttäjä Tyyppi + -

Rangaistukset (LeKi)
Saa Kär Min Syy L Aika Alkaa Loppui

Maalivahtijaksot (LeKi)
 #1 LUUKKONEN UKKO-PEKKA
 #35 PAAVOLA TEEMU
 #0 Ei maalivahtia
MV AL-aika LO-aika Torj
1 00:00 0

Maalit (KJT M)
Aika Teki 1. syöttäjä 2. syöttäjä Tyyppi + -

Rangaistukset (KJT M)
Saa Kär Min Syy L Aika Alkaa Loppui

Maalivahtijaksot (KJT M)
 #7 LEPPÄNEN MIIKKAJOONA
 #40 NOUSIAINEN SAMI
 #0 Ei maalivahtia
MV AL-aika LO-aika Torj
40 00:00 0

Annotations:
- Yellow box: "Valitse aloittavat maalivahtit. EI lisää napista" (Select starting goalkeepers. No add button)
- Yellow box: "Kellon käynnistä nappi aktivoituu Mv valinnan jälkeen." (The start button is activated after Mv selection.)
- Yellow box: "Maalivahtin pelijakso tulee näkyviin." (The goalkeeper's period becomes visible.)



KELLON KÄYTTÄMINEN



Kello käynnistys- ja pysäytysnappi

Kellon käyntisuunnan voit muuttaa milloin tahansa painamalla "Suunta" kohdasta

**ENNEN TAPAHTUMIEN SYÖTTÖÄ
TARKISTA JA KORJAA TITUN
KELLO AINA VASTAAMAAN
PELATTUA AIKAA!**

**ÄLÄ PÄÄTÄ ERÄÄ +/- NAPEILLA
KELLO ON AINA KÄYTETTÄVÄ ERÄN LOPPUUN**



OTTELUSEURANTA

Lisätiedot

Aikalisä K	Lopetusaika	Asetukset
Aikalisä V		
Yleisömäärä	Seurantasivu	ET-Raportti




Avaa seurantasivu ottelun alussa ja seuraa sen kautta, että tilanteet tallentuvat ja ovat oikein kirjattu.

INTOHIMONA JÄÄKIEKKO

	Kärpät	5	2 1 2
	Ässät	1	0 0 1
16.09.23	U20 SM-sarja	16:00	Raksila

Kokoonpanot Tapahtumat Tallenne Pisteet Mv:t Yhteenveto Tilastot Kuntop

1. erä:

	23 VIUHKOLA Nooa 57 MOURUJARVI Elias 27 TAURIAINEN Arttu + -	05:18	1-0
	16 NOIVA Nestor 2 minuuttia Koukkaaminen	09:27	2'
	74 SAARINEN Emil 29 ALASIURUA Arttu 71 MIKKOLA Maks + - YLIVOIMAMAALI	10:28	2-0

Et ole yksin
Väestöliitto
#etoleyksin

KUNNIOITA PELIÄ
SUOMI HS
www.kunnioitapelilla.fi



RANGAISTUKSEN MERKINTÄ

TARKISTA AIKA

Rang. syöttökentät aukeavat kyseistä ruutua klikkaamalla tai Lisää -napista

Syötä rangaistuksen saaneen nro
Toimihenkilö = TH
Sijaiskärsijän nro (tarvittaessa)
Valitse Min:
Rang.syy

Kum: Rastita, jos rang. kumoutuvat
Lisätieto: (KR, PR, S)
tulee automaattisesti
Tallenna

The screenshot shows the 'Rangaistukset (LeKi)' application interface. At the top, there is a table with columns: Saa, Kär, Min, Syy, L, Aika, Alkaa, Loppui. Below this is a form titled 'Rangaistus'. The form has a header with fields: Saa (3), Kär (3), Min (2), Syy (16), ET, L, Kum, Aika (09:57), Alkaa (09:57), Päätyi (11:57). Below the header are dropdown menus for Saa, Kär, Min, Syy, ET, and a list of reasons for penalty. A green arrow points to the 'Lisää' button at the bottom of the form.

RANGAISTUKSEN MERKINTÄ

HUOM! Pudotusvalikko tekee yhdistelmärangaistuksissa saman syykoodin molempiin rangaistuksiin (sääntökirjan mukaisesti), joten ole tarkkana, mitä tuomari tuomitsee.

Esim. 2 min kampituksesta ja 10 min epäurheilijamaisesta käytöksestä: ei sama syy molemmissa. Voit käyttää yhdistelmävalikkoo, mutta muista korjata käytösrangaistuksen syy.

Saa	Kär	Min	Syy	ET	L	Kum	Aika	Alkaa	Päätyi
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								

Pudotusvalikko käyttämällä rangaistuminuuttien valitsemiseen, järjestelmä huolehtii perustapauksissa oikeista merkinnöistä.

RANGAISTUKSEN MERKINTÄ

Jos valitset yhdistelmärangaistuksen (2+2, 2+10 tai 5+20), niin **muista tarvittaessa asettaa kärsijä**, jolloin järjestelmä tallennettaessa tekee merkinnän suoraan oikein.

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

Rangaistus

Aika: 05:00 Saa: 2 Kär: 17 Min: 2 Syy: 29 L: STK Alkaa: 05:00 Päätyi: 07:00

Saa: # 2 FORD HENRY

Kär: # 17 VECTRA OPEL

Min: 2+10

Syy: Selästä taklaaminen (STK)

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

Takaisin

Lisää

Muista kärsijän nro, jos ei ole kumoutuva

Näky siis Titun rangaistusruudussa näin:

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	07:00	
2	2	10	29 STK	KR	05:00	07:00	17:00	

Pienen rangaistuksen kärsii #17, syykoodit tulee oikein ja L-kenttään oikea merkintä. Alkamisajat tulevat oikein, sillä pieni rangaistus alkaa ajassa 5:00, päättyy 7:00, jolloin #2:n käytösrankaus alkaa ja päättyy 10 minuuttia siitä, jolloin pelaaja pääsee seuraavalla pelikatolla pois rangaistusaitiosta.

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



5 VIIMEISEN MINUUTIN JA JATKOAJAN AIKANA SAMANAIKAISESTI TUOMITUT 2 MIN (TAI 2+2MIN) JA 5 MIN RANGAISTUKSET

- **5 viimeisen minuutin ja jatkoajan aikana samanaikaisesti tuomitut 2 min (tai 2+2min) ja 5 min rangaistuksia supistetaan samalla periaatteella kuin kumoutuvia rangaistuksia.**
 - Aiemmin samanaikaisia, erisuuruisia (2min ja 5min) rangaistuksia ei supistettu keskenään
 - Pelikelloon laitetaan joko 1min tai 3min rangaistus, ”supistettu” 5min rangaistus EI KOSKAAN PÄÄTY maalista vaan se tulkitaan samoin kuin 5 min rangaistus
 - Tituun rangaistukset merkitään normaalisti 5 min /2 min / 2+2 min rangaistuksina, supistettujen isojen rangaistusten päättymisaika päivitetään vastaamaan rangaistusten päättymishetkeä (joko 3 min tai 1 min päähän alkuajasta)



MAALIN MERKINTÄ

TARKISTA AIKA

Maalien syöttökentät aukeavat kyseistä ruutua klikkaamalla tai Lisää -napista

#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-
---	------	------	-------------	-------------	--------	---	---

Lisää

Syötä tuomarin ilmoittamat Maalintekijä ja syöttäjä(t)

Lisää maalin tyyppi (YV, AV, TV, TM, IM, jne)

- Voi olla useampi merkintä.
- Ohjelma tarjoaa valmiina YV/AV-tilanteet, jos rangaistukset on syötetty oikein.
- Sekä IM/TM-tilanne, jos mv poisotot on syötetty oikein

Maalit (LeKi) Yht: 1 kpl

Aika	Teki	1. s	2. s	Tyy	Plus (+)	MV
09:29	22	72	26		Plus (+)	MV

Tekijä #22 VÄKIPARTA RIKU 1

1. syöttäjä #72 VÄLIMAA TOMMI Miinus (-) MV

2. syöttäjä #26 MAAKSO TUUKKA 40

Tyytit Valit... Valit... Valit... Valit... Muuta tehotilastoja

Takaisin Tallenna

Lisää

Maalit (KJT)

#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-
---	------	------	-------------	-------------	--------	---	---

Tallenna



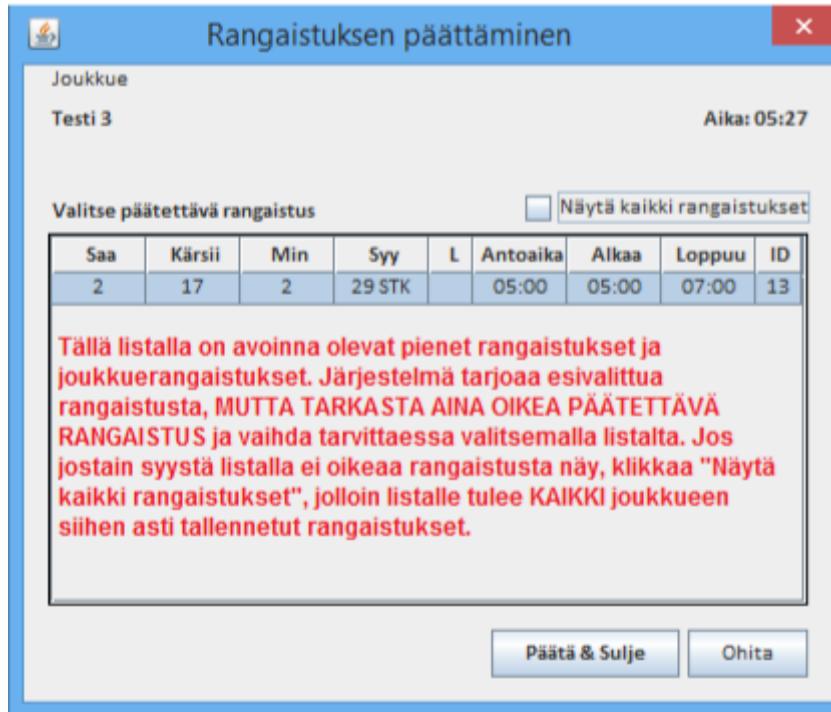
MAALIN ERIKOISTILANNE

M	E	Aika	T	S	S
1	YV	Ylivoimamaali kentällä 5-4 tai 4-3 tilanne			
2	YV2	Ylivoimamaali kentällä 5-3 tilanne			
3	AV	Alivoimamaali kentällä 4-5, 3-4 tai 3-5 tilanne			
4	TV	Tasavajaamaali kentällä 4-4 tai 3-3 tilanne			
5	SR	Siirretty rangaistusvihellys (maalin syntyessä vastustajalle tulossa rangaistus)			
6	TM	Maali tehtiin tyhjään maaliin			
7	IM	Maalin tehnyt joukkue pelasi ilman mv			
8	RL	Maali tehtiin rang.laukauksesta			
--	RL	Epäonnistunut rang.laukaus VALITSE RLO			
9	VT	Videotarkistusmaali			
--	VT	Videotarkistus, Ei maalia VALITSE VT0			
10	AV	Erikoistilanne merkintöjä voi olla useampia,			
--	TM	yksi merkintä / ruutu.			
--	SR				



YV-MAALISSA RANG.PÄÄTTYMINEN

Järjestelmä avaa ruudun, josta voit valita päätettävän rangaistuksen:



Joukkue
Testi 3 Aika: 05:27

Valitse päätettävä rangaistus Näytä kaikki rangaistukset

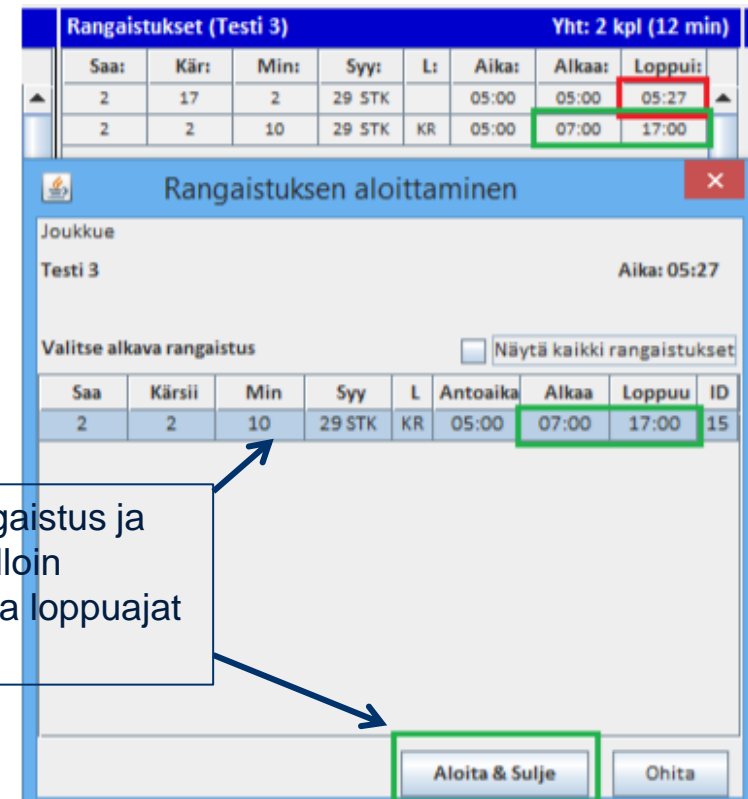
Saa	Kärssi	Min	Syy	L	Antoaika	Alkaa	Loppuu	ID
2	17	2	29 STK	L	05:00	05:00	07:00	13

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

Jos kyseiseen YV-maalin päättyvä rangaistus vaikuttaa muihin tuomittuihin rangaistuksiin (esim. 2+10 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	Kärssi	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.

YV-MAALISSA RANG.PÄÄTTYMINEN

Kello (nouseva)								Tilanne			Toiminnot		
+		05:27		+		Käynnistä		Testi 2	1 - 0	Testi 3	Tallenna tulos		
-				-					ERÄ: 1		Lopeta erä		
Suunta 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)								Rangaistukset (Testi 3)								Yht: 2 kpl (12 min)		
#	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			



RANGAISTUSLAUKAUS

Maalit (LeKi) Yht: 3 kpl

Maali

Aika: 21:52 Teki: 25 1. s: 2. s: Tyy: RL Plus (+) MV

Tekijä: # 25 LAAKSO SAMI 25 30

1. syöttäjä: Valitse... Minus (-) MV

2. syöttäjä: Valitse... 45

Tyypit: RL Valitse... Valitse... Valitse...

Takaisin Tallenna

Rang.lauk. Laukojan nro

Lisätään tyyppi
RL = laukauksesta tulee maali
RL0 = ei maalia

Tallenna

Saajaksi rang.lauk. aiheuttaja, tuomarin ilmoittama

Min = RL

Syy

Tallenna

Rangaistukset (Sport) Yht: 2 kpl (4 min)

Rangaistus

Aika: 21:52 Saa: 77 Kär: 77 Min: RL Syy: 21 Lyh: KAM ET: 1 L: Alkaa: 21:52 Päättyi: 21:52

Saa: # 77 PELTOLA NIKO

Kär: # 77 PELTOLA NIKO

Min: RL

Syy: Kampitus (KAM)

ET: #1 JOUNI SAUKKONEN

Takaisin Tallenna

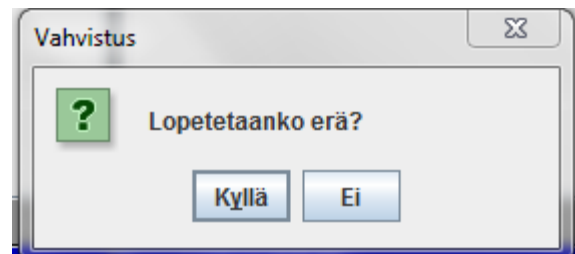
Jos teet virheellisen RL0-merkinnän, onnistuneen RL sijaan, poista koko RL0-tallennus ja tallenna maali uudelleen RL-merkinnällä.



ERÄN LOPUSSA



Tallenna maalivahtien **torjunnat**
ja **tallenna** tiedot
Lopeta erä



Maalivahtijaksot (LeKi)

Maalivahti

MV	Alkoi	Päättyi	Torj
1	20:00	40:00	5

Maalivahti

1 LUUKKONEN UKKO-PEKKA

Takaisin Poista Tallenna

Lisää

Maalivahtijaksot (KJT M)

Maalivahti

MV	Alkoi	Päättyi	Torj
40	20:00	40:00	20

Maalivahti

40 NOUSIAINEN SAMI

Takaisin Poista Tallenna

ERÄN PÄÄTÖS. Erän päätyttyä ohjelma avaa maalivahtijaksot torjuntojen 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”.

A hockey goalie in blue gear with "VEIKKAUS" and "elisa" logos is in the center. The background shows players in white and blue uniforms on an ice rink.

UUDEN ERÄN ALKAESSA



Aloita erä

Tarkista maalivahdit
Oletus: edellisen
erän jatkavat, muuta
tarvittaessa.

Toiminnot		Lisätiedot		
Tallenna tulos		Aikalisa A	<input type="text"/>	Lisäasetukset
Aloita erä		Aikalisa B	<input type="text"/>	Seurantasivu
		Yleisömäärä	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> ET-Raportti

Maalivahtijat (LeKi)		Yht: 4 kpl (8 min)				
Nimi	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Loppui:
	14	2	15 KOR		06:59	08:59
	14	2	15 KOR	S	06:59	10:59
	22	7	21 KAM		26:30	28:30
	14	2	15 KOR		37:24	39:24

Maalivahtijaksot (LeKi)			
<input type="radio"/> # 30 HRACHOVINA DOMINIK			
<input type="radio"/> # 35 KAUKINEN JERRY			
<input type="radio"/> # 0 Ei maalivahtia			
MV	AL-aika	LO-aika	Torj
30	00:00	20:00	9
30	20:00	40:00	8

Maalivahtijat (JYP Akatemia)		Yht: 5 kpl (8 min)				
Nimi	Kär:	Min:	Syy:	L:	Aika:	Loppui:
	25	2	18 HUI		04:58	06:38
	5		14 KII	RL	10:08	10:08
	29	2	12 KNP		14:21	15:05
	14	2	13 VKV		22:47	24:47
	6	2	13 VKV		35:05	37:05

Maalivahtijaksot (JYP Akatemia)			
<input type="radio"/> # 34 AHO JUHANA			
<input type="radio"/> # 45 SAIKKONEN DENNIS			
<input type="radio"/> # 0 Ei maalivahtia			
MV	AL-aika	LO-aika	Torj
45	00:00	20:00	6
45	20:00	40:00	8



3. ERÄN PÄÄTTÄMINEN



AIKALISÄ JA YLEISÖMÄÄRÄ

Lisätiedot		
Aikalisä K	Lopetus aika	Asetukset
Aikalisä V		
YL: 112	Seurantasivu	<input type="checkbox"/> ET-Raportti

Joukkueen ottaessa aikalisä:

- Tarkista kellonaika
- Valitse **aikalisä** kyseiselle joukkueelle
- Hyväksy aika

Yleisömäärän ilmoittaminen:

- Valitse **yleisömäärä**
- Kirjoita tasa kymmenluku, jos ei ole lipunmyyntiä

Tietoja voit muokata klikkaamalla kentän tieto kohtaa

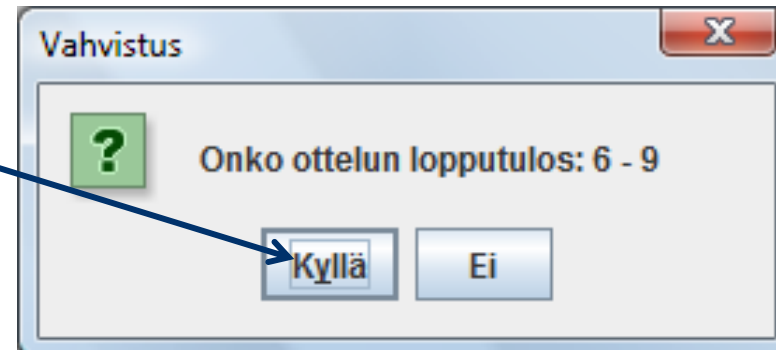
3. ERÄN LOPUSSA

ÄLÄ KÄYTÄ KELLOA OTTELUN LOPPUUN, JOS TIEDÄT, ETTÄ PUUTTUU MAALEJA!

HYVÄKSY, JOS LOPPUTULOS ON OIKEA.

Tämän jälkeen maaleja ei voi lisätä tai poistaa.

Ottelun päättymisaika kirjautuu pöytäkirjaan.



Jos ottelu keskeytetään, myös TiTu kello jätetään keskeytysaikaan eli ottelu jää kesken. Tuomarit tekevät raportin sarjajärjestäjälle.

MV JAKSOT

Maalivahtijaksot (LeKi)			
<input checked="" type="radio"/> #30 HRACHOVINA DOMINIK			
<input type="radio"/> #35 KAUKINEN JERRY			
<input type="radio"/> #0 Ei maalivahtia			
MV	AL-aika	LO-aika	Torj
30	00:00	20:00	9
30	20:00	40:00	8
30	40:00	60:00	14

Mv ollut koko ajan maalilla

Maalivahtijaksot (JYP Akatemia)			
<input type="radio"/> #34 AHO JUHANA			
<input type="radio"/> #45 SAIKKONEN DENNIS			
<input checked="" type="radio"/> #0 Ei maalivahtia			
MV	AL-aika	LO-aika	Torj
45	00:00	20:00	6
45	20:00	40:00	8
45	40:00	57:39	4
0	57:39	60:00	0

Mv vaihdon voi suorittaa "lennossa"
- Valitse "Ei maalivahtia" oikeaan aikaan

Mv ollut poissa pelin lopussa
- Ei torjuntia mv 0 kohtaan



MV-MERKINNÄT

Maalivahtijaksoissa tulee olla sekunnilleen koko erän ja ottelun kattava jatkumo, ilman puuttuvia tietoja tai päällekkäisyyttä.

MV	AL-aika	LO-aika	Torj.
35	00:00	20:00	9
35	20:00	40:00	12
35	40:00	48:50	5
1	48:50	58:35	0
0	58:35	59:15	0
1	59:15	60:00	6

Diagram illustrating the mapping of match events to the table rows:

- 1. erä → Row 1
- 2. erä → Row 2
- 3. erän alku → Row 3
- Mv vaihto → Row 4
- Mv poissaolo → Row 5
- 3. erän loppu → Row 6



A Finnish ice hockey goalie in a blue jersey with "VEIKKAUS" and "elisa" logos, and a yellow lion crest. The goalie is wearing a red helmet and large white and black leg pads with "bugatti" written on them. The background shows an arena with spectators and a blue wall with "intrum" branding.

JATKOAIKA JA VOITTOMAALIKILPAILU



JATKOAIKA

- Jos ottelu on ajassa 60:00 tasan, tallenna torjunnat ja lopeta erä
- Jatkoajan alkaessa tarkista maalivahdit ja aloita jatkoaika
- Jos tulee jatkoaikamaali, tallenna maali normaalisti
- **Muista, että jatkoajalla normaali pelaajamäärä kentällä on eri (3 vs. 3) kuin varsinaisella peliajalla, joten voittomaali ei ole TV-maali**
- Paina ”Lopeta erä”, tallenna torjunnat ja sitten ”Tallenna lopputulos”



VOITTOMAALIKILPAILU

- Jos ottelussa pelataan Voittomaalilikilpailu, niin paina ”aloita VL-kisa”, jolloin avautuu syöttöruutu:

Laukaiseva joukkue:

FoPS Jää-Ahmat

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti)

Maali

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	VLK Tulos	Maali	Voittava
-----	---------	---------	------------	-----------	-------	----------



- Ohjelma tarjoaa oletuksena vierasjoukkuetta aloittamaan kisan.
- Valitse pudotusvalikosta oikea laukaisija ja maalivahti.
- Valitse lopputulos
- Lisää laukaisu

Laukaiseva joukkue:
 Testi 2 Testijoukkue 3

Pelaaja (Vieras): # 21 HIIRI MIKKI
 Maalivahti (Koti): # 30 MAALIVAHTI MIKA
 Tulos: Valitse ...

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



GameStats

Kello (laskeva) 00:00 Käynnistä

Tilanne Testi 2 0 - 0 Testijoukkue 3

Toiminnot Lopeta VLK Avaa Huolto

Lisätiedot Aikaisä K Lopetus aika Asetukset Aikaisä V Seurantasivu ET-Raportti

Suunta Kaikki OK. Jono tyhjä.

Maalit (Testi 2)

Maalit (Testijoukkue 3)

Lisää

Lisää

Lisää

ver 1.24

Laukaiseva joukkue:
 Testi 2 Testijoukkue 3

Pelaaja (Vieras) # 21 HIIRI MIKKI Maalivahti (Koti) # 30 MAALIVAHTI MIKA Tulos 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

Maalivahtitilastot (Testi 2)

AL-aika	LO-aika	Torj
00:00	20:00	7
20:00	40:00	3
40:00	60:00	3
60:00	65:00	1

Maalivahtitilastot (Testijoukkue 3)

AL-aika	LO-aika	Torj
00:00	20:00	4
20:00	40:00	2
40:00	60:00	2
60:00	65:00	0

VL-kilpailussa laukauksen tulokseksi valitaan:

- Maali
- Torjuttu
- Ohi (ampuu tai kuljettaa kiekon maalin ohi)
- Epäonnistunut → eli mikäli ei ole mikään ylläolevista vaihtoehdoista, esim. kiekko pysähtyy.



Voittava maali on se joka on **yhden enemmän** kuin vastustajalla, eli 2-0 tuloksessa ensimmäinen maali (kuten myös 3-0 tuloksessakin), 3-1 tuloksessa toinen maali jne.

Laukaiseva joukkue:
 FoPS Jää-Ahmat

Pelaaja (Vieras) Maalivahti (Koti)
Valitse... # 35 SUONTAUSTA SANTERI Maali

Nro	Joukkue	Pelaaja	Maalivahti	VLK Tulos	Maali	Voittava
1	Jää-Ahmat	14	35	0 - 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	FoPS	44	72	0 - 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Jää-Ahmat	64	35	0 - 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	FoPS	97	72	0 - 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vain 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. VL-kisan voittavaa maalia ei lasketa mukaan henkilökohtaisiin tilastoihin pelaajalle tai maalivahdille.



Maalit (Jää Ahmat)						Yht: 6 kpl	
#	Aika:	Teki:	1. syöttö:	2. syöttö:	Tyyp...	+	-
1	00:41	12	64	26			
2	15:08	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		

VL-kisan tietoja ei voi editoida TiTun maaliruudusta

- VL-kisaan liittyvät muutokset tehtävä VL-kisan puolella → ”Korjaa VL-kisa”-nappi

Jos ei korjattavaa, paina ”lopetta VL-kisa”

- Ohjelma ilmoittaa mahdollisista epäjohtonmukaisuuksista
- Käy korjaamassa tai valitse ”En korjaa, haluan ohittaa”, jolloin tarkistus ohitetaan siltä osin
- Tämän jälkeen paina ”Tallenna lopputulos”



OTTELUN PÄÄTTÄMINEN



GameStats

Kello (laskeva)
 + 00:00 + Käynnistä
 - Suunta Kaikki OK. Jono tyhjä.

Tilanne
 LeKi 9 - 0 KJT M
 Lopputulos

Toiminnot
 Viimeistele
 Lopeta

Lisätiedot
 Aikalisä K Lopetusaika Asetukset
 Aikalisä V
 YL: 112 Seurantasivu ET-Raportti

Maalit (LeKi) Yht: 9 kpl

#	Aika	Teki	1. syöttäjä	2. syöttäjä	Tyyppi	+	-
1	00:09	11	38	21			
2	09:29	22	72	26			
3	15:17	12	20	14	YV		
4	20:32	16	21	10			

Rangaistukset (LeKi) Yht: 2 kpl (4 min)

Saa	Kär	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Loppui
12	12	2	15 KOR		38:16	38:16	40:16
42	42	2	15 KOR		56:22	56:22	58:22

Maalivahtijaksot (LeKi)

- #1 LUUKKONEN UKKO-PEKKA
- #35 PAAVOLA TEEMU
- #0 Ei maalivahtia

MV	AL-aika	LO-aika	Torj
1	00:00	20:00	4
1	20:00	40:00	5
1	40:00	60:00	2

Uisää

Yhteys OK. Jono tyhjä.
 Ilmoittaa kaikkien siihen
 mennessä olevien tietojen
 kirjautuneen järjestelmään.

Klikkaa muutettavaa tietoriviä
 - päivitä tiedot ja TALLENNA

TARKISTA SEURANTASIVU !

Mikäli tämä teksti on jotain muuta, jonossa useampi tieto, ohjelmaa ja selainta
EI SAA SULKEA !
 Tarkista verkkoyhteys ja korjaa tarvittaessa, katso tulospalvelun ohjeet



Tarkista tapahtumat

- Isot rangaistukset (5min)
- Peli- (PR) ja Ottelurangaistukset (OR)
- Käytösrahaistukset (KR)
- Sekä niiden päättymiset

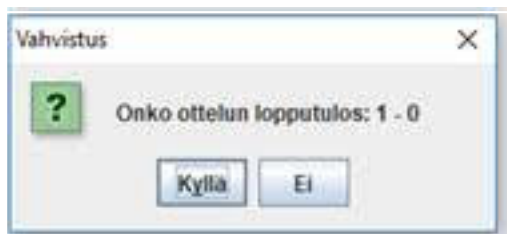
Lisätiedot		
Aikalisä K	Lopetus aika	Asetukset
Aikalisä V		
YL: 112	Seurantasivu	<input checked="" type="checkbox"/> ET-Raportti

MUISTA TARVITTAESSA RASTITTA A ET-RAPORTTI

Raportti tulee aina PR, OR tai muusta tuomarin ilmoittamasta syystä.

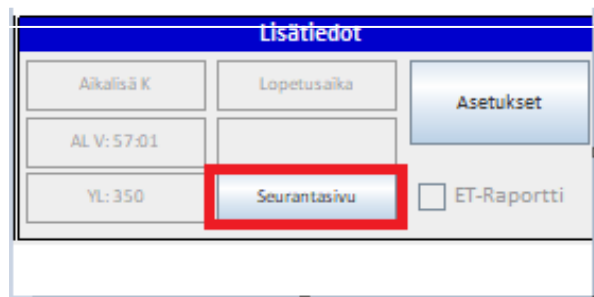
OTTELUN VIIMEISTELY

1. Vahvasta ottelun lopputulos



3. Tuomariston tulee odottaa ohjeistuksen mukaisesti 15 min ottelun päätyttyä onko joukkueilla korjauspyyntöjä. Tuomarit voivat kuitata pöytäkirjan myös tätä aiemmin, mikäli he ovat tarkastaneet kummaltakin joukkueelta onko muutoksia vai ei.

2. Avaa pöytäkirja tuomareiden tarkastettavaksi Tulospalvelun seurantasivulta

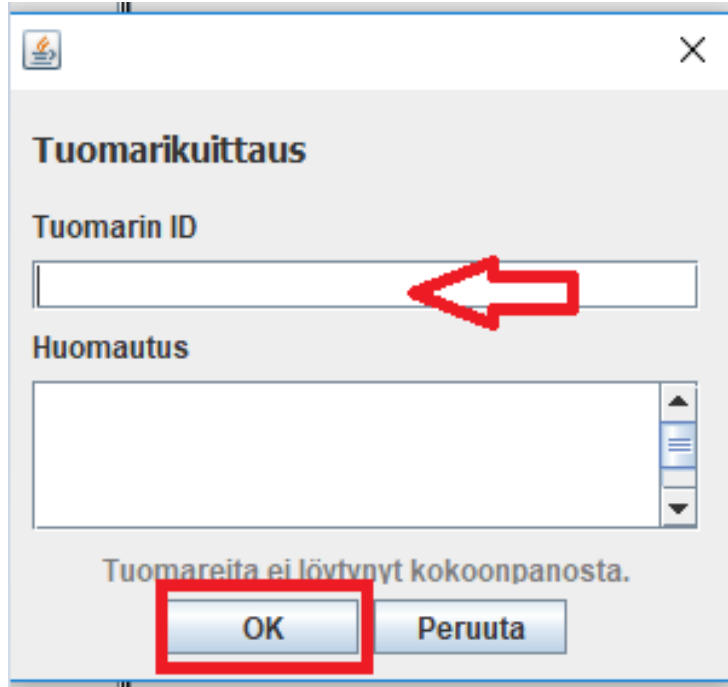


4. Tuomarin tarkastettua pöytäkirjan mene takaisin Titu -näyttöön ja Paina "Viimeistele", jonka jälkeen Tuomarikuittaus -ikkuna avautuu.



PÖYTÄKIRJAN KUITTAAMINEN

4. Tuomari syöttää Tuomarin ID -kenttään oman ID-numeronsa:



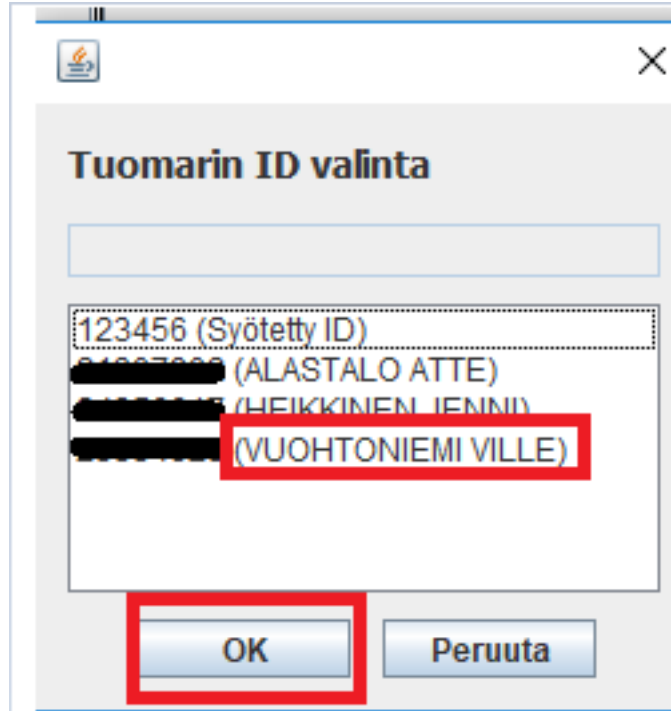
Tuomarikuittaus

Tuomarin ID

Huomautus

Tuomareita ei löytynyt kokoonpanosta.

OK Peruuta



Tuomarin ID valinta

123456 (Syötetty ID)

(ALASTALO ATTE)

(HEIKKINEN JENNI)

(VUOHTONIEMI VILLE)

OK Peruuta

- Yksi ottelun päätuomareista kuittaa sähköisen pöytäkirjan toimitsija-aitiossa, omalla ID-numerolla
 - Jos ID on oikea, peli tulee kuitatuksi.
 - Jos tuomari ei muista ID-tunnustaan, niin tuomari (tai Titu) voi syöttää tunnukseksi 123456, jolloin kuittausruutuun tuodaan kaikkien peliin nimettyjen tuomareiden tiedot, josta valitaan pöytäkirjan kuittaavan tuomarit tiedot ja painetaan ok.

KORJAUKSET

Tuomaristo lähettää rangaistuksien korjauspyynnöt Palvelusivuston raporttityökalun avulla, mikäli ottelu on jo viimeistelty Titussa. Kirjuri ja jojo lähettävät edelleen omat korjauspyyntönsä sähköpostilla tulospalveluun tulospalveluohjeen mukaisesti.

Maalintekijöitä tai syöttäjiä ei jälkikäteen korjata sen jälkeen, kun tuomaristo on pöytäkirjan allekirjoittanut



ONGELMATILANTEET



JOS TITU EI TOIMI

- Tarkista, että ohjelma on auki vain yhdellä tietokoneella
- Tarkista, että internet-yhteys toimii
- TiTu-ohjelman voi tarvittaessa sulkea ja käynnistää uudelleen
 - Kirjaa kaikki tapahtumat myös apupaperille



VERKKO-ONGELMAN KORJAUS JA LÄHETYSJONON PURKU

- Jos TiTu alkaa muodostaa lähetysjonoa (noin 10 tapahtumaa tai enemmän), vaikka ”yhteys ok”-merkintä näkyy vihreänä, niin **verkossa on ongelma, joka ei korjaannu itsestään**, vaan ohjelma vain puskuroi tietoja itseensä, eikä seuranta päivity.
- Ohjelmien sulkeminen on aivan viimeinen vaihtoehto, koska ohjelma kadottaa tallentamattomat tiedot jotka pitää sitten tallentaa uudestaan.
- Verkkoyhteyttä voi yrittää vaihtaa langattomasta langalliseen tai matkapuhelimen jaettuun verkkoon, jos mahdollista.
- **Verkkoyhteyden korjaamisen vaihtoehdot**
 - Verkkosovittimen uudelleenkäynnistys
 - Verkkoyhteyden vianmäärityksen työkalu
 - <https://www.finhockey.fi/index.php/tuomarille/toimitsijat>



RANGAISTUS ESIMERKKEJÄ



RANGAISTUS MERKINTÖJÄ

Kumoutuvissa rangaistuksissa syötetään käsin K-kirjain ”L-sarakkeeseen”

Kumoutuvia rangaistuksia **EI** laiteta kelloon.

K:n rangaistukset								V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi	Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	12	2	VKV		9:25	9:25	11:25	8	8	2	VKV	K	9:25	9:25	11:25
6	6	2	VKV	K	9:25	11:25	13:25								

K 6 kelloon tulevan rang. kärsii sijainen

Kumoutuvia kärsivät pääsevät jälle päättymisajan jälkeisellä katkolla.

K:n rangaistukset								V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi	Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	6	2	KOU		9:25	9:25	11:25	8	3	2	VKV		9:25	9:25	11:25
12	12	2	RYN		10:15	10:15	10:40								

V:joukkue YV maali 10:40

K 12 rang. päättyy. K 6 ja V 8 ovat samanaikaisia rangaistuksia



RANGAISTUS MERKINTÖJÄ

2 + 10 min rangaistus: Sijaiskärsijä istuu 2 min (jos ei tule yv-maaliala) ja

rangaistuksen saajan 10min alkaa tämän jälkeen

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	12	2	PTK		9:25	9:25	11:25
6	6	10	PTK	KR	9:25	11:25	21:25

V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
8	8	2	VKV		9:25	9:25	11:25

K 6 Pääsee jälle 21:25 jälkeen katkolla

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	6	2	STK	K	9:25	9:25	11:25
6	6	10	STK	KR	9:25	11:25	21:25

V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
11	11	2	KOU		8:30	8:30	10:30
8	8	2	VKV	K	9:25	9:25	11:25

Kumoutuvalle 2min ei tarvita sijaiskärsijää.

Päähän kohdistuva taklaus (syy 44) ja selästä taklaaminen (syy 29) vähintään 2+10 min

- 10 min syy on sama kuin 2min (syy 44 / 29) L-kenttään KR



RANGAISTUS MERKINTÖJÄ

Iso rangaistus: 5min (kärsii sijainen), tuomitaan myös PR (syy sama kuin 5min).

Pelirangaistus päättyy ottelun päättymisaikaan.

K:n rangaistukset							V:n rangaistukset								
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi	Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	6	2	VKV		9:25	9:25	11:25	8	8	2	VKV		9:25	9:25	11:25
12	8	5	HUI		9:50	9:50	14:50								
12	12	20	HUI	PR	9:50	14:50	.60:00								

Esim. Jos ajassa 10:30 V-joukkue tekee YV-maalin, K:n mikään rangaistus EI pääty.
Perustelu: 2min rangaistukset ovat samanaikaisia rangaistuksia ja 5min ei pääty maalista.



YV-MAALI SIIRRETYN RANGAISTUSVIHELLYKSEN AIKANA

K:n maalit					
M	E	Aika	T	S	S
1	YV	17:44	8	23	6
	SR				

V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
17	17	2	HUI		17:03	17:03	17:44
14	14	2	KOU		17:44	17:44	19:44

Kellossa oleva (vanhin) 2min rangaistus päättyy ja tuomarin siirretty rangaistusvihellys SR alkaa



JOUKKUERANGAISTUS

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	6	2	VKV		9:25	9:25	11:25
	12	2	JR		9:25	9:25	11:25

Joukkuerangaistuksen voi kärsiä kuka tahansa pelaaja

- Samalla katkolla pieni ja JR, kaksi pelaajaa istuu.

V:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
	6	2	JR		9:25	9:25	11:25
	6	2	JR		9:25	11:25	13:25

Samalla katkolla kaksi JR

- Yksi kentällä ollut istuu molemmat.



MV RANGAISTUKSET

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päätyi
1	6	2	KAM		9:25	9:25	11:25
1	11	2	HUI		9:50	9:50	11:50
1	14	10	KAY	KR	9:50	11:50	21:50

9:25 K1 mv, 2 min istuu katkaisuhetkellä kentällä ollut pelaaja

9:50 K-jouk. kaksi jäällä ollutta kenttäpelaajaa istumaan mv 2 ja 10min

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päätyi
1	6	2	KAM		9:25	9:25	11:25
1	11	2	HUI		9:50	9:50	11:50
1	14	10	KAY	KR	9:50	11:50	21:50
1	1	20	KAY	PR	15:40	15:40	.60:00

K1 mv ottaa ajassa 15:40 **toisen** 10min rangaistuksen, joka **muuttuu automaattisesti 20min PR.**

Maalivahti poistetaan pelistä ja sijaiskärnsijä K14 pääsee takaisin peliin.



RANGAISTUS MERKINTÖJÄ

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	6	2	VKV		9:25	9:25	10:50
12	12	2	KOU		9:25	9:25	11:25
7	9	5	HUI	S	9:25	10:50	15:50
7	7	20	HUI	PR	9:25	15:50	.60:00

V:joukkue maali 10:50 YV2

Kun pelikatolla saman joukkueen **eri pelaajille** tuomitaan **iso ja pieni** rangaistus

- Merkitään pieni ensin tuomitukseksi

Ainoastaan kaksi rangaistusta voi käydä kellossa samanaikaisesti.

- Kolmas kelloon tuleva rangaistus joka ei voi alkaa heti, on **siirretty** ja ohjelma merkitsee **"S"**.



RANGAISTUS MERKINTÖJÄ

K:n rangaistukset							
Nr	Kä	Min	Syy	L	Aika	Alkaa	Päättyi
6	12	5	HUI		9:25	9:25	14:25
6	12	2	VKV		9:25	14:25	16:25
6	6	20	HUI	PR	9:25	16:25	60:00

V:joukkue maali 10:50 YV

Kun pelikatolla **samalle pelaajalle tuomitaan 2+5 min**

- Kärsitään 5 min ensimmäisenä.
- YV-maali ei päättä isoa rangaistusta.





SÄÄNTÖKIRJA
SUOMEN JÄÄKIEKKOLIITTO
2023–2024

Versio 1.0 – elokuu 2023



© Suomen Jääkiekkoliitto & IIHF

SÄÄNTÖKIRJA SUOMEN JÄÄKIEKKOLIITTO 2023-2024

[LINKKI SÄÄNTÖKIRJAAN](#)

(KÄYTÖSSÄ KAIKISSA SJL:N ALAISISSA PELEISSÄ)



IIHF OFFICIAL RULEBOOK 2023/24



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

IIHF:N UUSI SÄÄNTÖKIRJA 2023-2024

[LINKKI SÄÄNTÖKIRJAAN](#)

(KÄYTÖSSÄ KAIKISSA KV-PELEISSÄ)



OIKEIN HYVÄÄ JÄÄKIEKKOKAUTTA 2023 - 2024

