

Ohjeistus pöytäkirjan käyttöön

Suomen Lentopalloliitto ry

11.9.2018

Pöytäkirjasovelluksen testaus

<https://lentopallo.torneopal.fi/taso/laskuridev.php>

Suomen Lentopalloliitto

Ottelunumero

nro

Hae

Ylläoleva osoite avaa näkymän,
johon syötetään ottelunumero
ja painetaan **Hae** -painiketta

2107
Verkko Veikot

-
Raja Riinat
11.9. 01:00

OK

Peruuta

Seuraavassa vaiheessa sovellus pyytää vielä varmistuksen, että löytyi oikea peli.

Paina **OK** –painiketta (tai **Peruuta** –painiketta)

Sarjassa käytettävällä sovelluksessa ei vahingossa pääse väärään peliin.

Verkko Veikot	■	□	□	□
Raja Riinat	■	□	□	□

Verkko Veikot

25

+1

Aikalisa

6 8

<> Vaihto

Rike

Erä

Valitse paikat

Korjaus

Raja Riinat

25

+1

Aikalisa

<> Vaihto

Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti Vaihda ottelu Tyhjennä testi

Ensimmäinen tehtävä on aloittavan joukkueen ja joukkueiden aloituskuusikon määrittäminen.

(Liberot on määritelty jo pelaajaluettelossa.)

Valitse paikat – painike.

Verkko Veikot	■	■	■	■
Raja Riinat	■	■	■	■

Valitse aloittava joukkue ✕

Verkko Veikot

Raja Riinat

Ensimmäisenä valitaan arvonnassa aloituksen valinnut joukkue

Valitse kotijoukkueen paikat ✕

Verkko Veikot

6	8			

1 Tupu	2 Hupu
3 Lupu	4 Hessu
6 Mikko	8 Roope
9 Hannu	10 Pelle
11 Batman	12 Rydman
13 Matti	
Valittu	

Tuomari on pyytänyt joukkueilta aloitusjärjestys-lipukkeet, joiden perusteella kirjuri toimii.

Aloitusseitsikko valitaan 1. paikalta lähtien, kiertäen aina 6. paikalle saakka.

Paina pelaaja, joka aloittaa 1. paikalta, sitten 2. paikka jne.

Liberot tulee automaattisesti joukkueenjohtajan valintojen perusteella tulospalvelusta.



Kun kaikki kuusikon paikat on täynnä,
Niin valittu –painikkeella pääset eteenpäin.

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

Mikäli liberot puuttuvat tästä näkymästä, pitää
ne käydä valitsemassa joukkueuetteloon.

Yleisnäkymä sovelluksesta

Keltainen pieni piste kertoo erän aloittavan joukkueen.

Verkko Veikot		0	
Raja Riinat		0	

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä



6	8	4	3	2
		11	12	1

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

<> Vaihto

9 10 13

Rike

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



Erä

1

-

Korjaus

Tällä painikkeella joukkueet vaihtavat sovelluksessa puolelta toiselle.

Korjaus –painiketta käytetään virheiden korjaamiseen

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä



		3	4	2
		5	7	1

Joukkueelle kertyneet pisteet näkyvät tässä

+1 –painiketta painamalla lisätään kyseiselle joukkueelle piste.

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

Vaihto –painiketta painetaan, kun joukkue ottaa vaihdon. Painikkeen alla näkyvät vaihtopelaajat, joita voidaan vaihtaa kentälle.

<> Vaihto

8 9

Rike

Päätä ottelu

Päätä ottelu –painiketta käytetään, kun peli päättyy.

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

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

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

Vaihda ottelu –painiketta ei käytetä tässä yhteydessä.

The interface shows a match between Verikko Veikot and Raja Riinat. The score is 0-0. The interface includes buttons for '+1', 'Aikalisä', 'Vaihto', and 'Rike'. A modal window titled 'Valitse pisteen tekijä' (Select scorer) is open, showing a grid of numbers: 6, 8, 4, 3, 2, 11, 12, 1. Below the grid is a field for 'Vastustajan virhe' (Opponent error). At the bottom, there are buttons for 'Päätä ottelu' (End match), 'Kirjoita kommentti' (Write comment), 'Vaihda ottelu' (Change match), and 'Tyhjennä testi' (Clear test).

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

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

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

Verkko Veikot	0		
Raja Riinat	0		

Verkko Veikot

0

25

+1

Aikalisä

6	8	4	3	2
		11	12	1

<> Vaihto

9 10 13

Rike

-

Erä

1

-

Korjaus

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

		3	4	2
		5	7	1

<> Vaihto

8 9

Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

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

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä



Rike

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

6	8	4	3	2
		11	12	1

! Peruuta

9	10	13

Korjaus

1

0

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä



		4	3	2
		5	7	1

<> Vaihto

8	9

Rike

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

Valittu pelaaja värjäytyy vihreäksi

Viesti osoitteesta lentopallo.torneopal.fi

Suoritetaanko vaihto ulos 4 sisään 9?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

1

25

+1

! Peruuta

9 10 13

Raja Riinat

0

25

+1

Verkko Veikot

1

25

+1

Aikalisä

6 8 9 3 2
11 12 1

<> Vaihto

9 10 13
4

! Rike

Sovellus pyytää vielä vahvistamaan vaihdon.
OK → eteenpäin.

Vaihdon jälkeen kentälle
Vaihdettu pelaaja (9) näkyy
Punaisena

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

Viesti osoitteesta lentopallo.torneopal.fi

Suoritetaanko vaihto ulos 9 sisään 4?

OK

Peruuta

Verkko Veikot

2

25

+1

Aikalisä

Rike

2

1

Päätä ottelu

Kirjoita kommentti

Vaihda ottelu

Tyhjennä testi

Peruuta

9	10	13
4		

Korjaus

0

0

Raja Riinat

0

25

+1

Aikalisä

Rike

4	3	2
5	7	1

Vaihto

8	9

Rike

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

Tämän jälkeen voi vaihdon hyväksyä.

Tällä ominaisuudella halutaan helpottaa kirjurin työtä.

Valitse tyyppi



Viivytyys

Varoitus 

Rangaistus 
+ 1 piste vastustajalle

Käytös

Varoitus 

Rangaistus 

Erästä poistaminen 

Ottelusta poistaminen 

Peruuta

Rike –painike avaa näkymän, jossa on eri sanktioita.

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

Käytös sanktion osalta sovellus avaa vaihtoehtoa painettaessa ikkunan, josta valitaan rangaistu pelaaja. Pelaaja tulee näkyviin julkiseen logiin, sekä rike –painikkeen alapuolelle. Käytös rangaistus ei tuo automaattisesti pistettä vastustajalle, se pitää lisätä käsin vastustajan virheenä (tulee ominaisuutena seuraavaan versioon)

Valitse rikkonut pelaaja



1 Leenu

2 Liinu

3 Tiinu

4 Matami


5 Milla

7 lines

8 Minni

9 Heluna

Peruuta

 Rike

kaytosvaroitus 5 Milla

Korjaa



Pisteet

Aikalisät

Rikkeet

Korjaa rotaatio

Peruuta

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

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

Aikalisät – avaa näkymän, josta voit poistaa virheellisen aikalisän

Rikkeet –avaa näkymän, josta voit poistaa viimeisen rikkeen

Korjaa rotaatio –toimintoa käytetään, jos vahingossa lukee väärin aloitus järjestyslipukkeen, mutta ennen pelin alkamista joukkueiden saapuessa kentällä havaitsee virheensä.

Peruuta –painikkeesta palautuu takaisin pöytäkirjaan.

Korjaa



Poista

2-0

1-0

Korjaa



Poista

Verkko Veikot

Korjaa



Poista

Raja Riinat kaytosrangaistus

Raja Riinat kaytosvaroitus

Valitse kotijoukkueen paikat



Verkko Veikot

9 6 3
 10 8 1

1 Tupu

2 Hupu

3 Lupu

4 Hessu

6 Mikko

8 Roope

9 Hannu

10 Pelle

Valittu

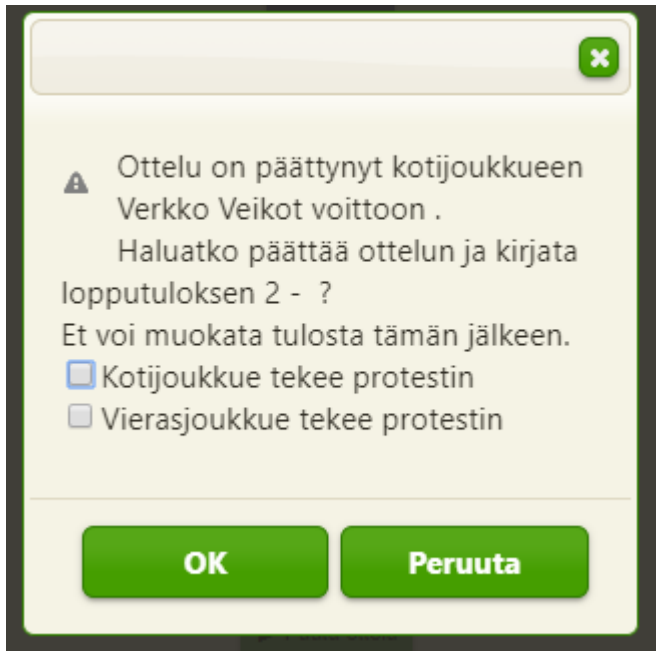


Sovellus halutaan tietoisesti pitää mahdollisimman yksinkertaisena.

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



Erän päättyessä sovellus pyytää vielä vahvistusta erän lopputuloksesta.



Päätä ottelu –painike avaa viereisen näkymän. Se kertoo ottelun voittajan, Kysy haluatko päättää ottelu 2-0 (sovelluksessa virhe, nolla puuttuu). Et voi muokata tulosta tämän jälkeen.

Lisäksi tässä vaiheessa tulee merkitä rasti ruutuun, jos koti- tai vierasjoukkue haluaa jättää protestin ottelusta. Jos rasti merkitään, lähtee protestin tehneen joukkueen yhteyshenkilölle sähköpostiin kaksi tuntia pelin jälkeen linkki, josta joukkue pääsee kirjoittamaan protestin.