Uudistettu lentopallon ottelu- ja tilastointijärjestelmä

E-scoresheet ver. 2016.09.08

Tuomas Mikkola (ohjeen ver.2.10.16)
Tilastointivastaava
Lentopallon Mestaruusliiga

HUOM!
Kesän koulutuksissa käytettiin LML Escoresheet-ohjelmaa poikkeavin ominaisuuksin (kv.säännöt mahd.), jota varten luotiin kaksi tiedostoa kansioon
C:\Data Project\Scoresheet LML
* nat_TOandSide.txt
* norosterlimit.txt
.

POISTA NÄMÄ ENNEN KAUTTA!

Ohjelmien asentaminen ja asetukset

Sähköinen pöytäkirja - e-Scoresheet

Laitevaatimukset otteluun

- Kannettava tietokone (asennettuna viim. versio, päivittyy automaattisesti)
- **Usb-muistitikku pääkoneeseen (backup varakoneelle > RESTORE MATCH)** !
- Varakone (sama versio asennettuna, usb-tikulla tallennettuna www.dataproject.com/lml)
- Tulostin
- Luotettava ja varma internet yhteys
  - LAN, WLAN, mokkula, yhteyspiste (varayhteys mietittynä)
- Ohjelman käyttökoulutusta (tuomarit tukena)

Asentaminen (e-scoresheet)

- Lataa ja asenna ohjelma
  - www.dataproject.com/lml tai
  - Pilvikansiosta > Pöytäkirja e-scoresheet
- Tutustu manuaaliin
- Asetukset kuntoon (Options)
- **Anna ohjelma asentaa viimeisin versio hyvissä ajoin ennen peliä.**
- Testaa – harjoittelu – kokeile
  - >> testitunnuksilla saa treenata oma-aloitteisesti
- **Varsinaiset pelit saadaan ladattua omin seuratunnuksin!**

www.dataproject.com/lml

LML - 2016/2017

Data Project Services for LML 2016/2017

DOWNLOAD AREA

Data VolleyMedia

Special version for managing online competitions of Leagues and Federations

FULL INSTALLATION
Download the file into a temporary folder; then launch it and follow the Set-Up instructions.

Download

Data Volley plugin

Guide | Plugin

Data Volley 4 plugin

You can use Data Volley 4 for manage online matches enabling the plugin 'Manage Match Online' in the General Options.

Guide

Click&Scout Media

Special version for managing online competitions of Leagues and Federations.

Allow to perform the statistics only for official matches expected in the schedule; allow to print the Match Report, send data in real time for visualization on the external web site of the National Federation or League

ONLY FOR WINDOWS OS

Download

Click&Scout plugin

You can also use the standalone version of Click&Scout for manage online matches enabling the plugin 'Manage Match Online' in the General Options panel
ONLY FOR WINDOWS OS

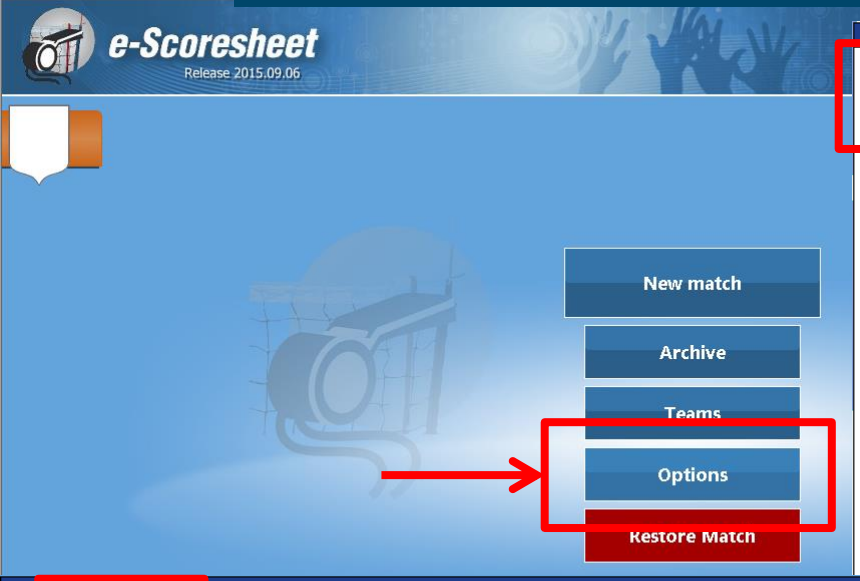
Guide

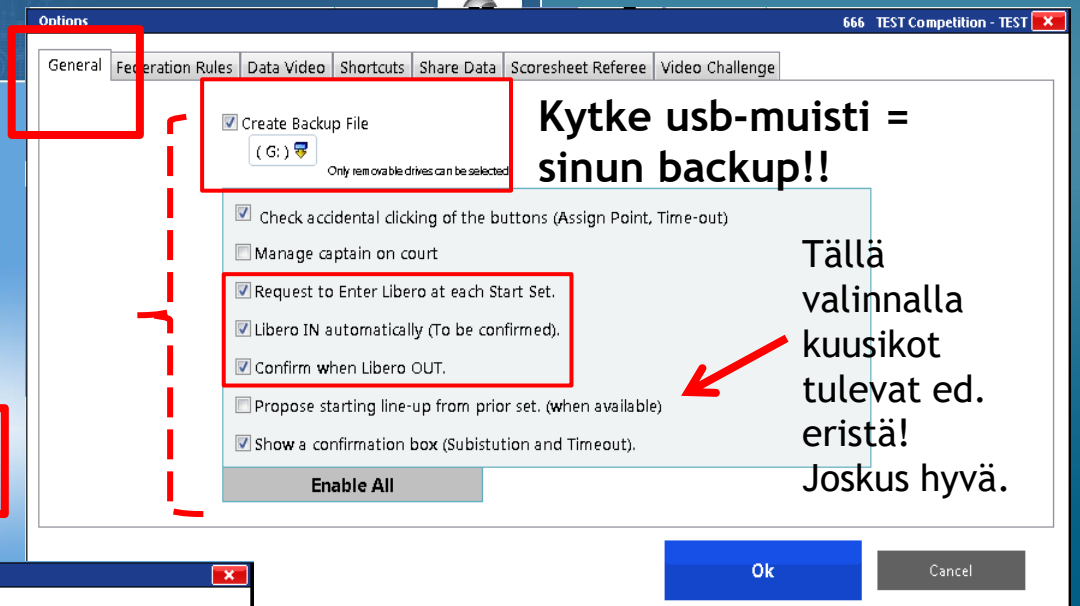
e-Scoresheet

FULL INSTALLATION
Download the file into a temporary folder; then launch it and follow the Set-Up instructions

Download

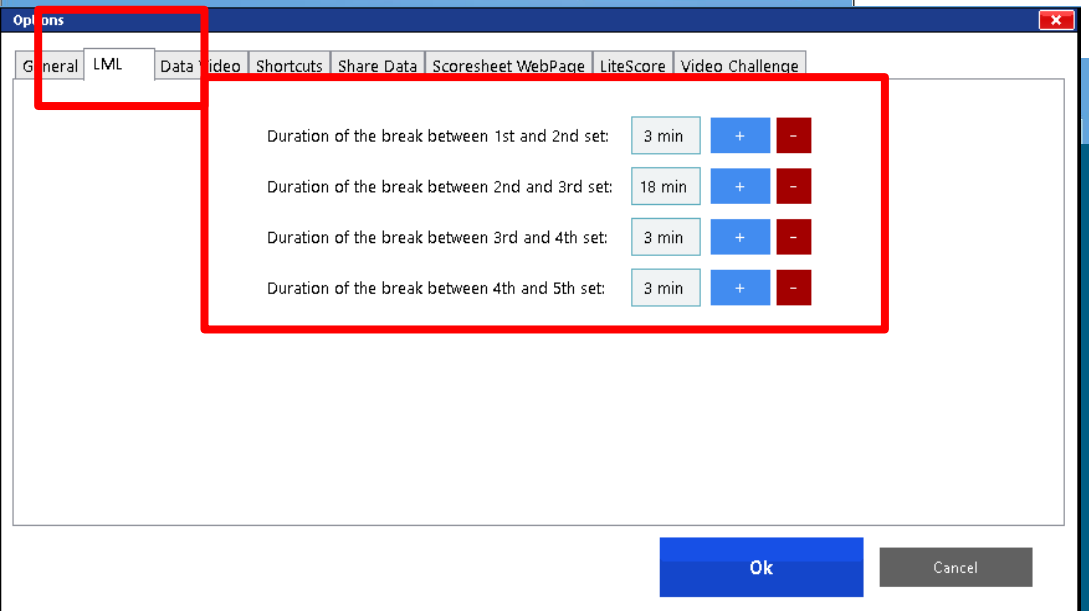
Asetukset > Options





Kytke usb-muisti = sinun backup!!

Tällä valinnalla kuusikot tulevat ed. eristä! Joskus hyvä.



- General
  - backup ja liberovaihdot?
- Federation rules
  - **15 min erätauko 2.-3.erä vai 18min?**

Ohjelmiin tutustuminen ja toiminta ottelun eri vaiheissa

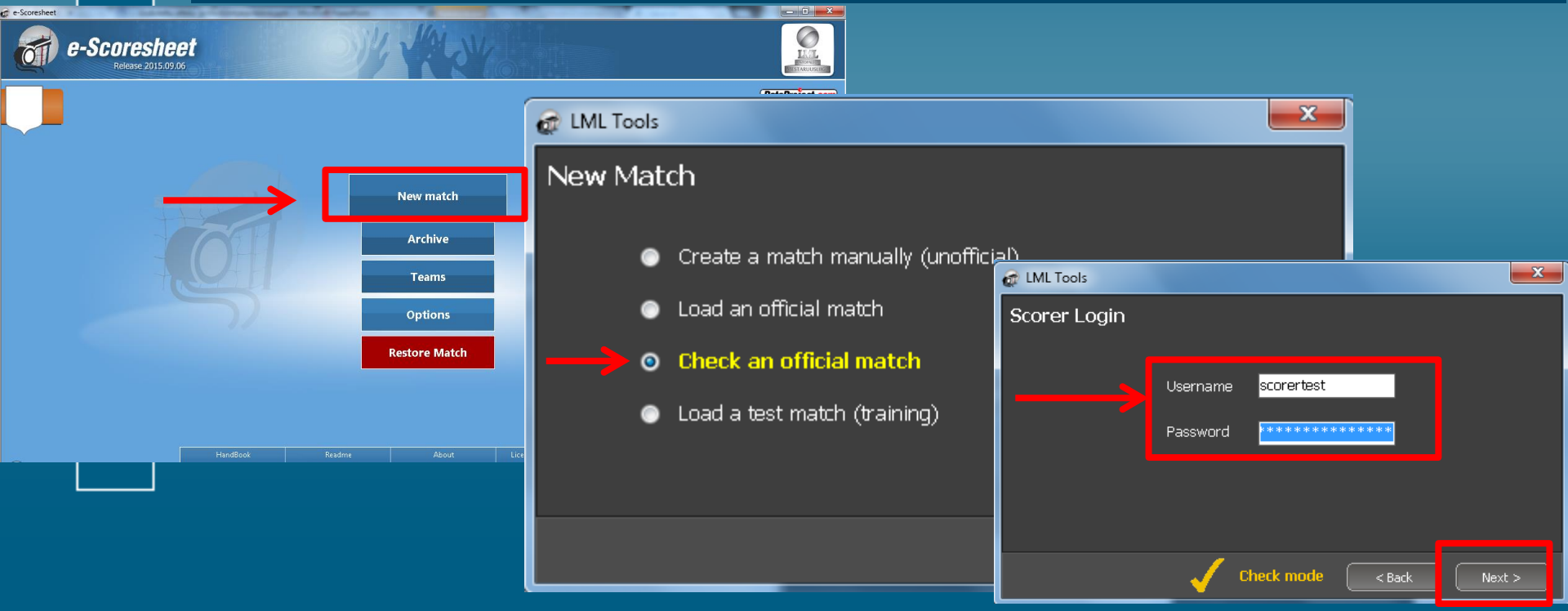
(sähköinen pöytäkirja)

TOIMENPITEET PÖYTÄKIRJAN JA TILASTOINNIN KANSSA

- Otteluun valmistautuminen (1-3 päivää ennen peliä)
  - Asetukset, tulevan ottelun ja yhteyden tarkistaminen
- Ennen ottelua = uusi ottelu
  - yhteyskokeilu (hallilla), pelaavan joukkueen vahvistaminen (1h ennen, liberot), allekirjoitukset kuusikot.. (tilastoija saa kuusikot escoresheetistä!)
- Ottelun aikana
  - Ottelun aloitus ja yhteydenavaaminen, ottelutapahtumien kirjaaminen, katkot, vaihdot, erän päätös ja aloitus….”liberokierto”
- Ottelun jälkeen
  - Tarkista tulos, tulosta ja allekirjoituta pöytäkirja, vahvista ottelun tulos yhdessä tuomarin kanssa ja lähetä ottelun tiedot serverille.

OTTELUUN VALMISTAUTUMINEN

TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA OTTELUN TARKISTAMINEN PARI PÄIVÄÄ ENNEN OTTELUA (NEW MATCH > CHECK AN OFFICIAL MATCH)

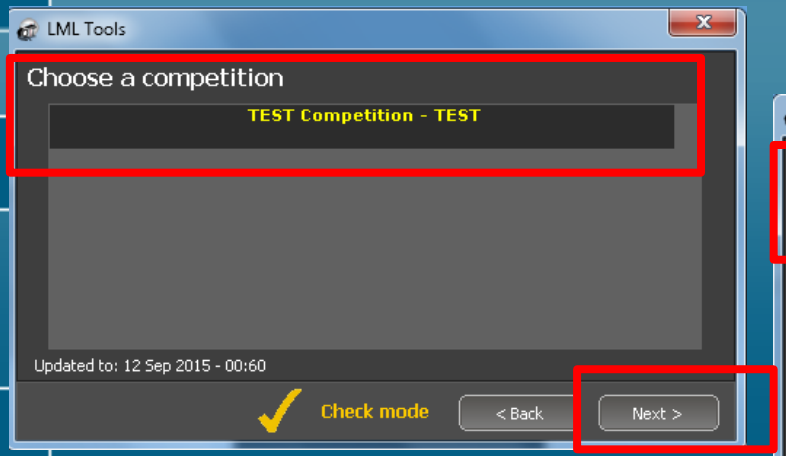


Ennen kutakin ottelua on hyvä tarkistaa virallisen yhteys serveriin, ottelun tiedot, roosterit…

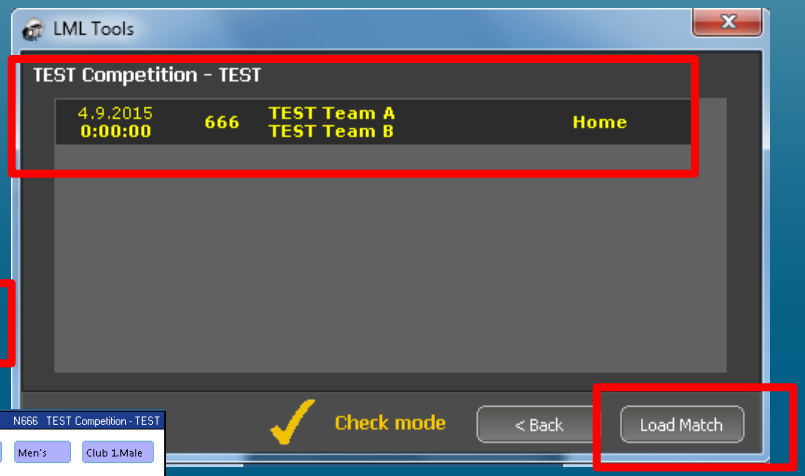
Tarvitaan omat seuratunnukset
>> testitunnuksilla voi treenata:
username: scorertest password: scorertest

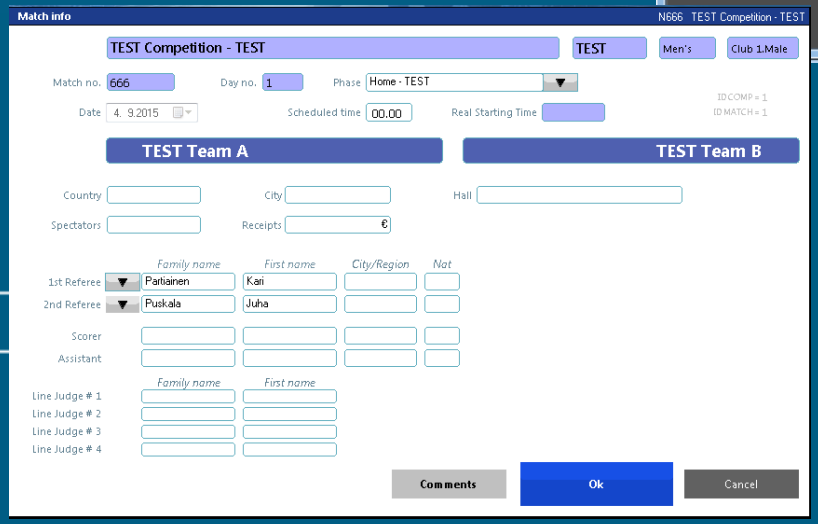
TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA OTTELUN TARKISTAMINEN PARI PÄIVÄÄ ENNEN OTTELUA (NEW MATCH > CHECK AN OFFICIAL MATCH)

Valitse oikea sarja



Valitse oikea ottelu > load match

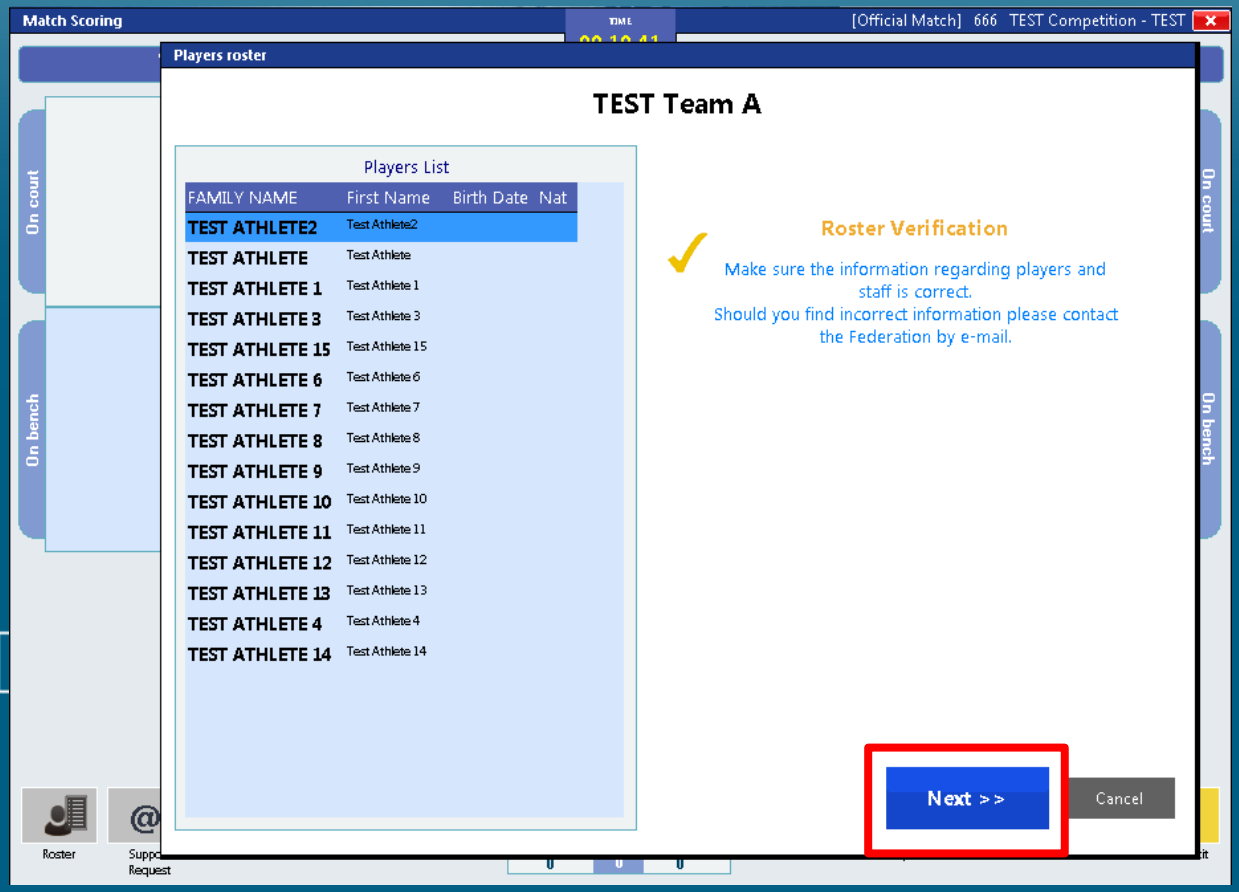




Silmäile ottelun tiedot läpi > voi päivittää vielä ennen ottelua.

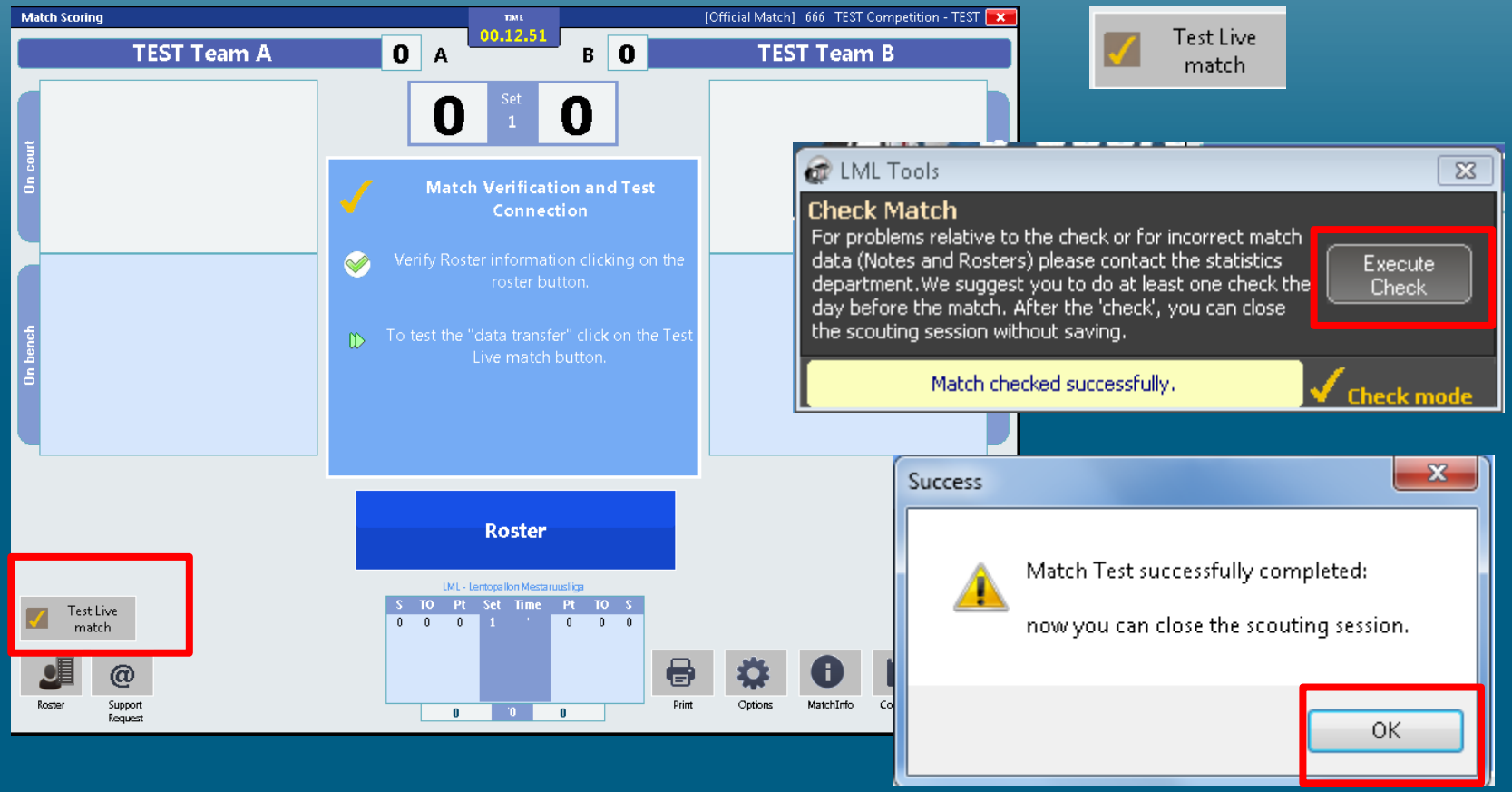
TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA OTTELUN TARKISTAMINEN PARI PÄIVÄÄ ENNEN OTTELUA (NEW MATCH > CHECK AN OFFICIAL MATCH)

Tarkista molempien joukkueiden isot rosterit vertaillen niitä esimerkiksi liigan viralliseen joukkueeseen (ilmoita puutteista ylläpitoon > Tuomas Mikkolalle)



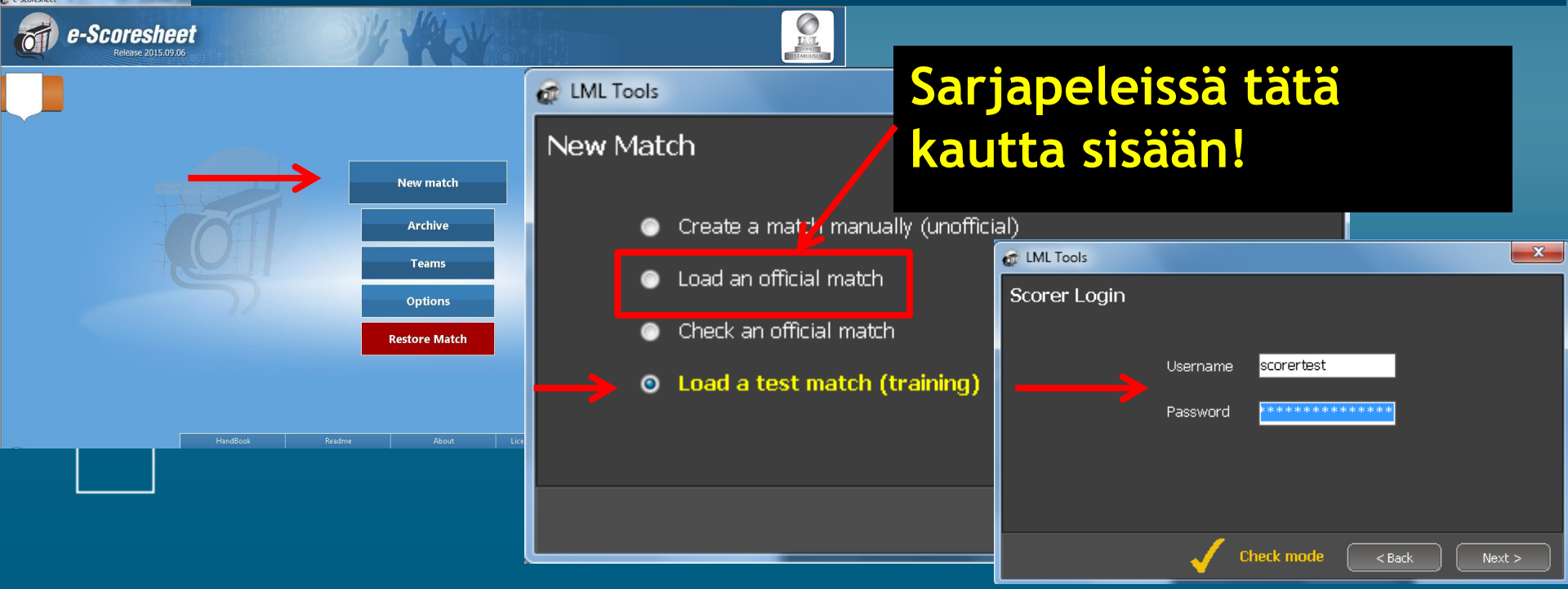
TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA OTTELUN TARKISTAMINEN PARI PÄIVÄÄ ENNEN OTTELUA (NEW MATCH > CHECK AN OFFICIAL MATCH)

Testaa lopuksi vielä yhteys live matchiin



ENNEN OTTELUA

TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA UUDEN ”TESTIOTTELUN” AVAAMINEN (NEW MATCH > LOAD A TEST MATCH (TRAINING)

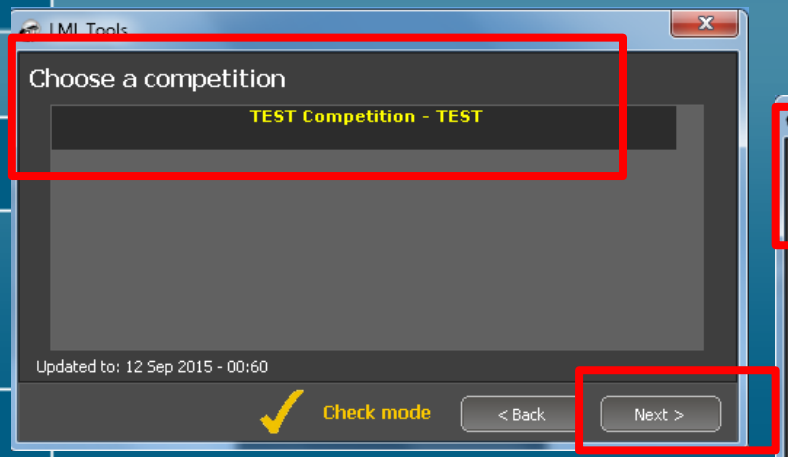


Testiottelu toimii hyvänä treeninä > <u>varsinaiset sarjapelit avataan valikolla Load an official match</u>

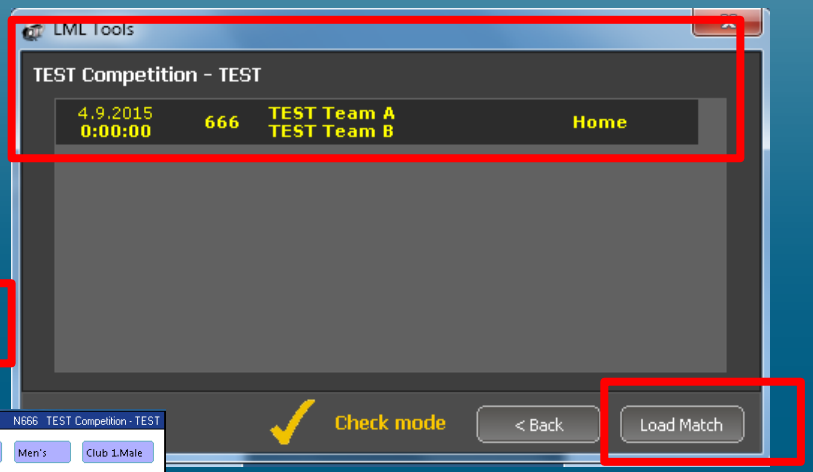
Tarvitaan omat seuratunnukset
>> testitunnuksilla voi treenata:
username: scorertest password: scorertest

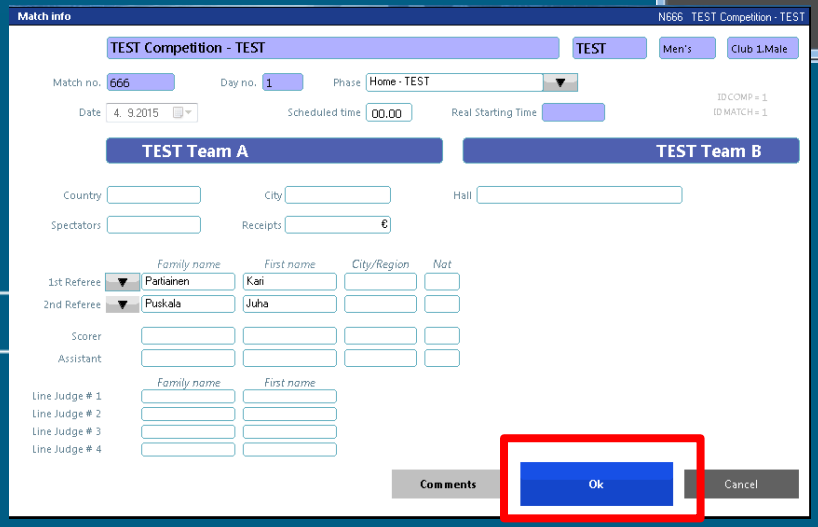
TIETOKANTAAN KIRJAUTUMINEN JA OIKEAAN SARJAN SEKÄ OTTELUN VALITSEMINEN (COMPETITION > MATCH > LOAD MATCH)

Valitse oikea sarja



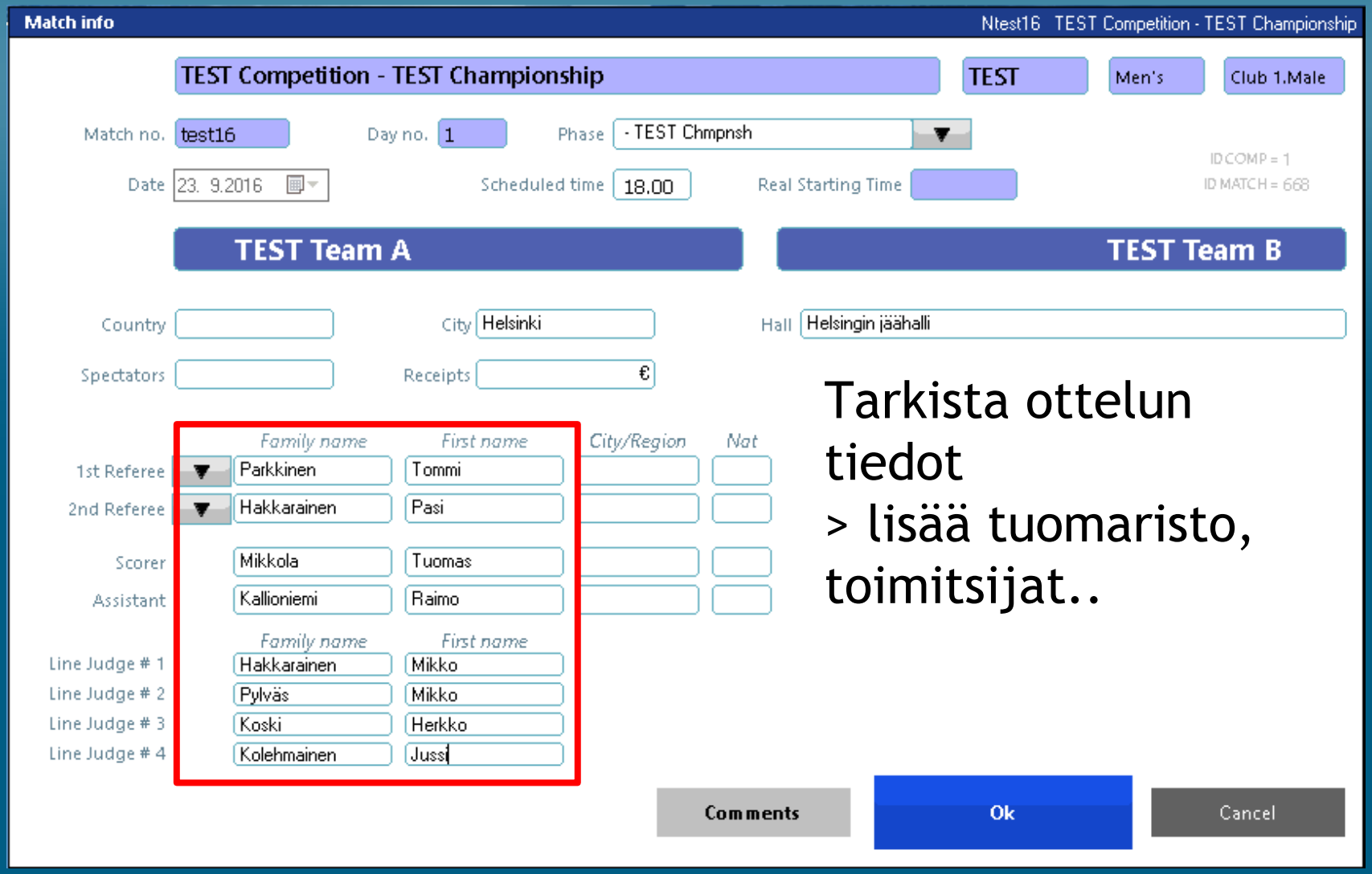
Valitse oikea ottelu > load match





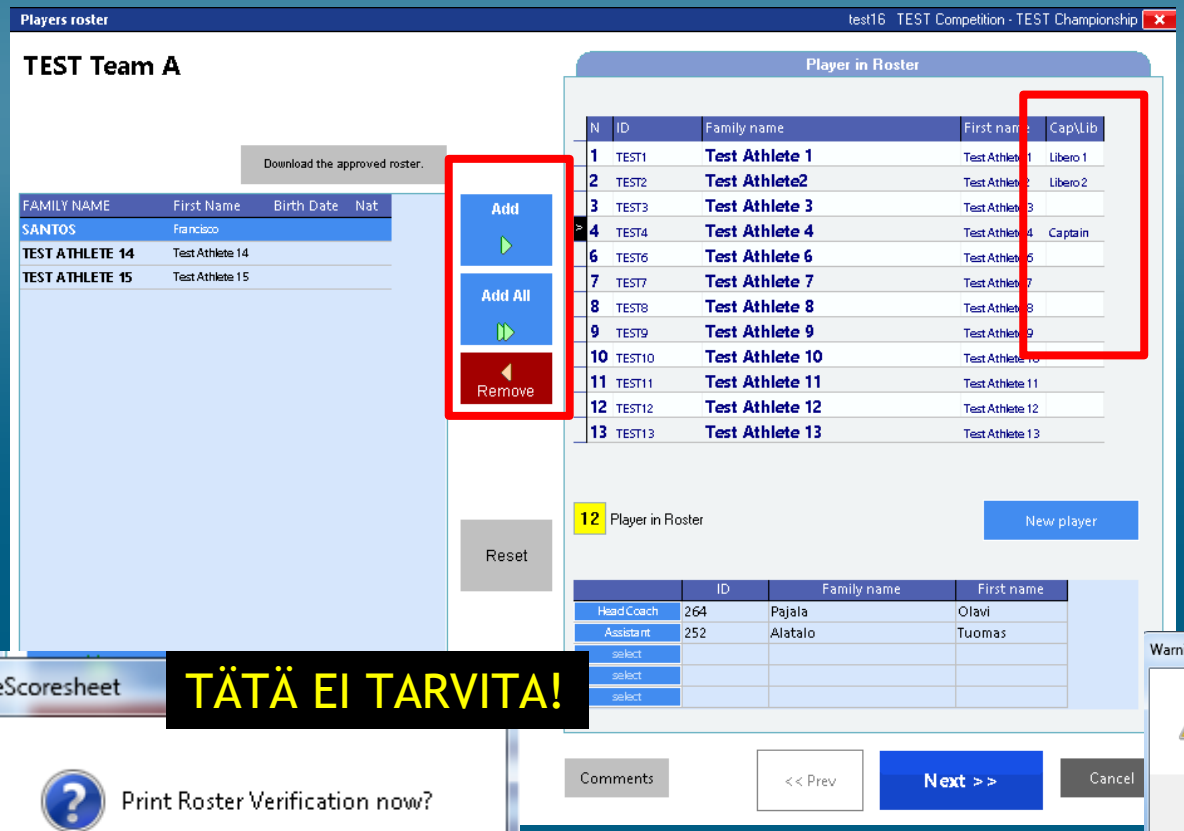
Silmäile ottelun tiedot läpi > voi päivittää vielä ennen ottelua.

TARKISTA JA TÄYDENNÄ OTTELUN TIEDOT

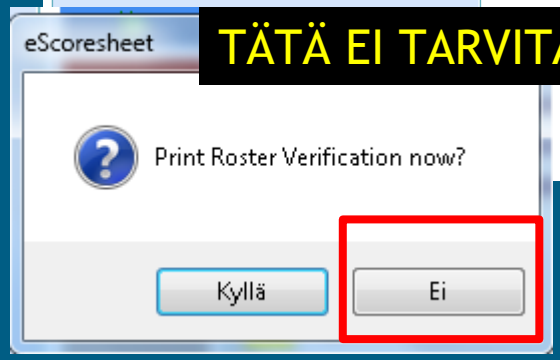


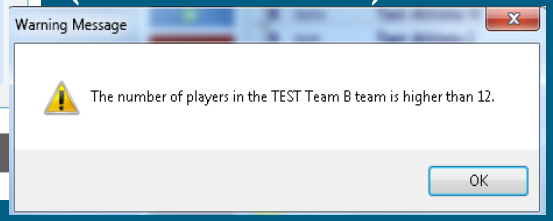
Tarkista ottelun tiedot
> lisää tuomaristo, toimitsijat..

VALITSE JOUKKUEIDEN PELAAJAT OTTELUUN, NIMEÄ KAPTEENI JA LIBERO/LIBEROT, TARKISTA STAFFI PENKILLÄ



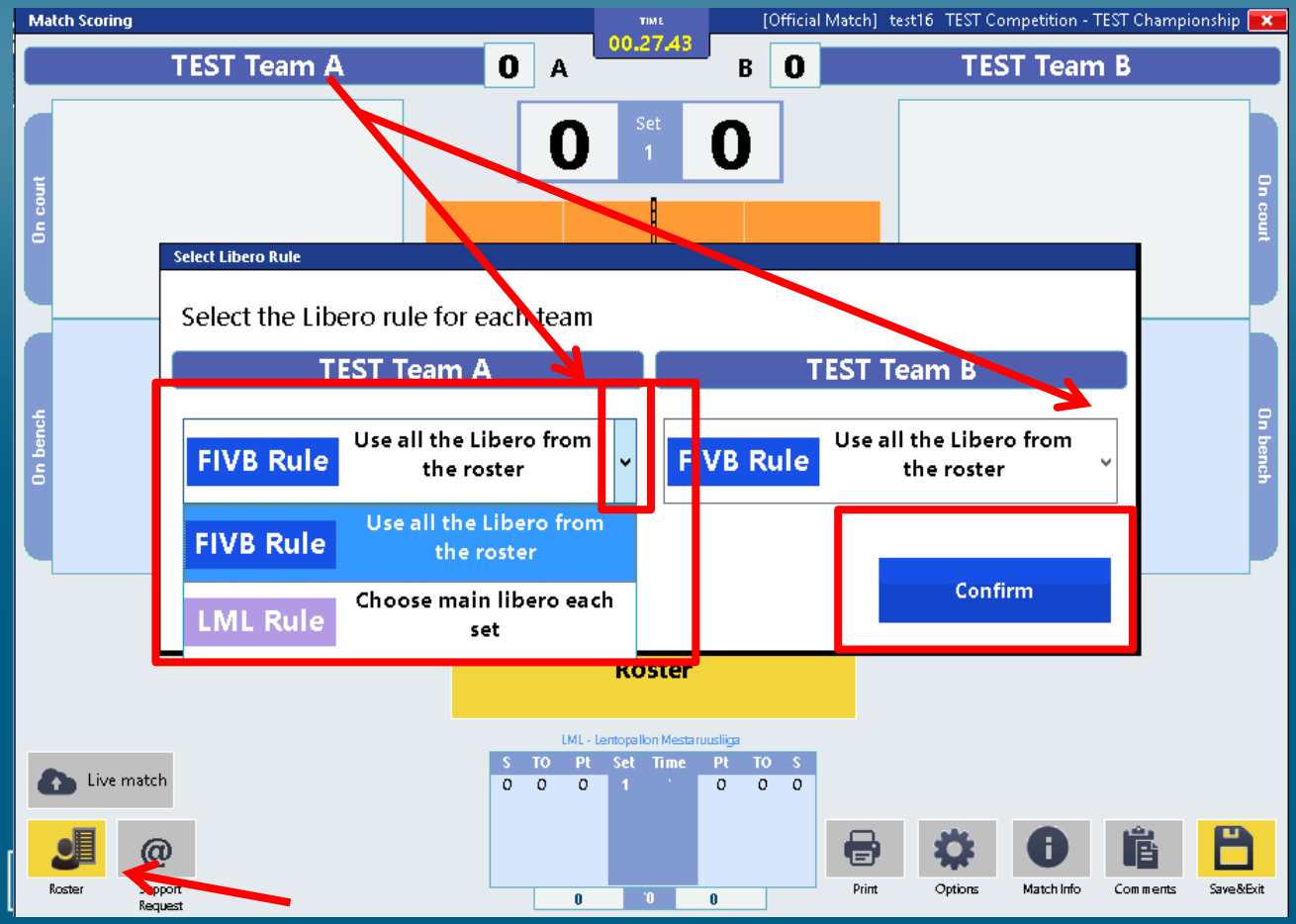
Pyydä joukkueilta tiedot pelaavasta kokoonpanosta, maksimissaan 12 pelaajaa (varoittaa!)





Liberokäytäntö valitaan seuraavassa vaiheessa!

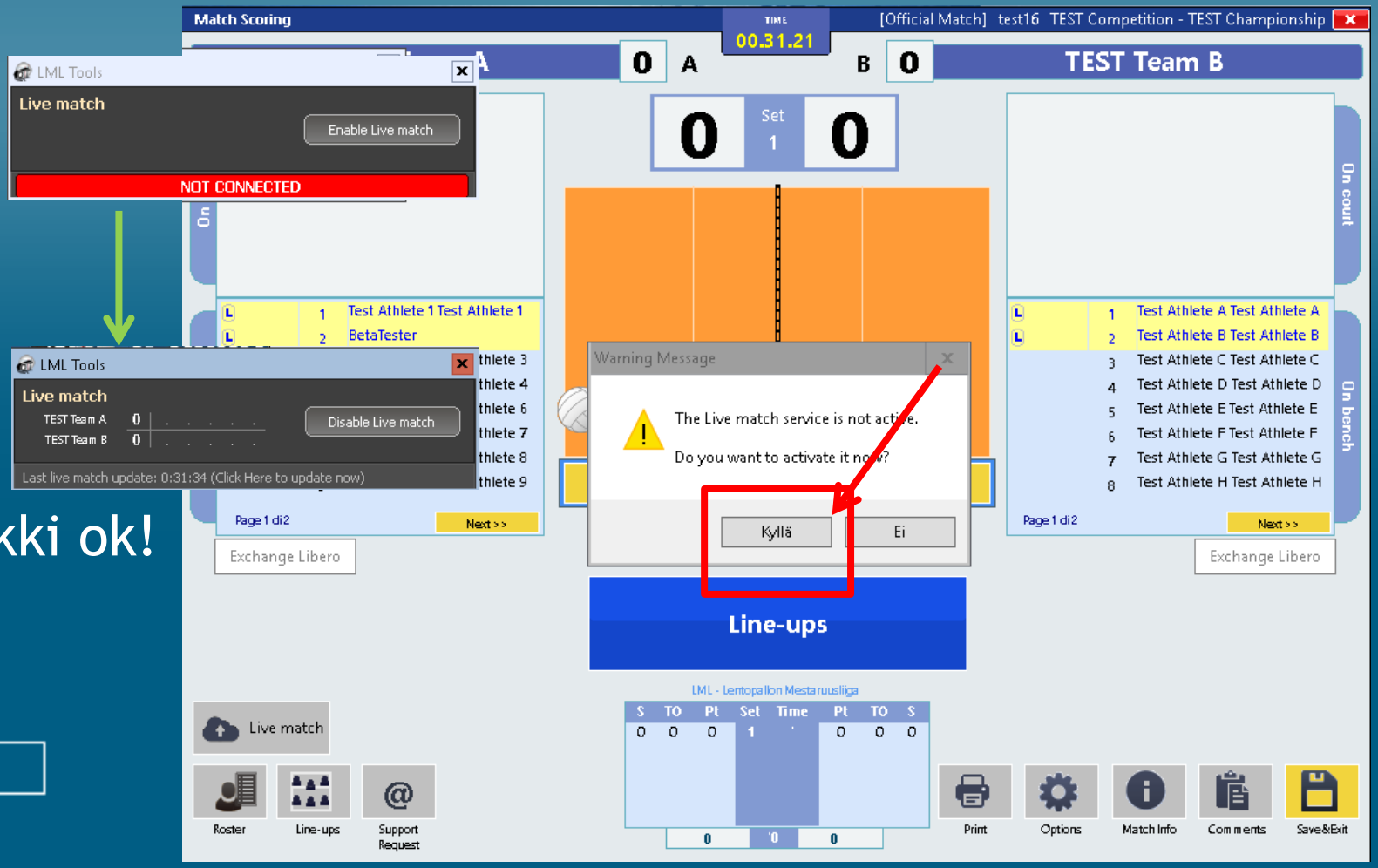
LIBEROKÄYTÄNNÖN VALITSEMINEN -VALIKKO (KUN KAKSI LIBEROA)



Yhdellä liberolla pelatessa käytä FIVB rule!

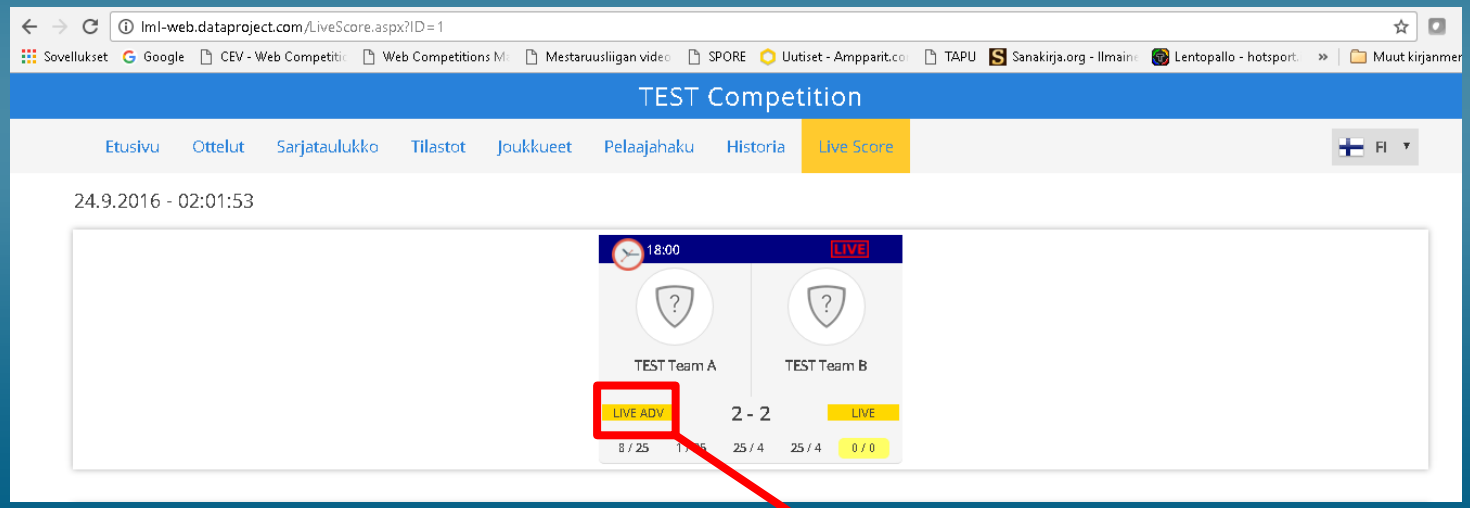
Select libero rule- ikkunan jälkeen liberokäytännön voi vaihtaa ennen peliä ”Roster” kautta tai 1.erän kuusikon syötössä

OTTELUN AVAAMINEN LIVETILAAN

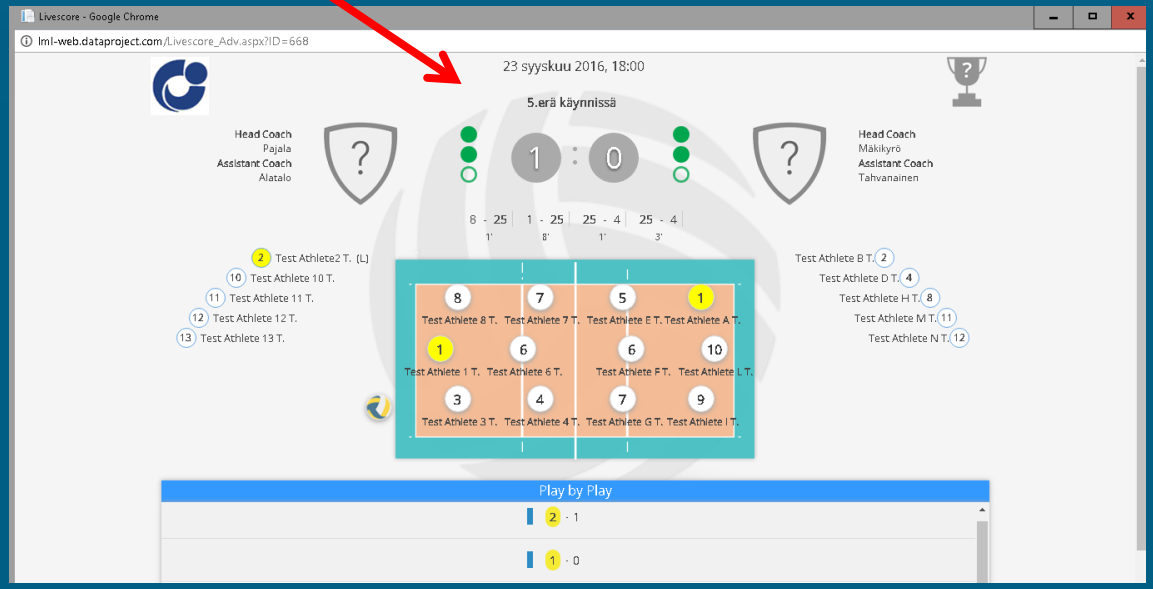


Kaikki ok!

NÄKYYKÖ OTTELU LIVESCORESSA?



Advanced tilassa hieman enemmän!

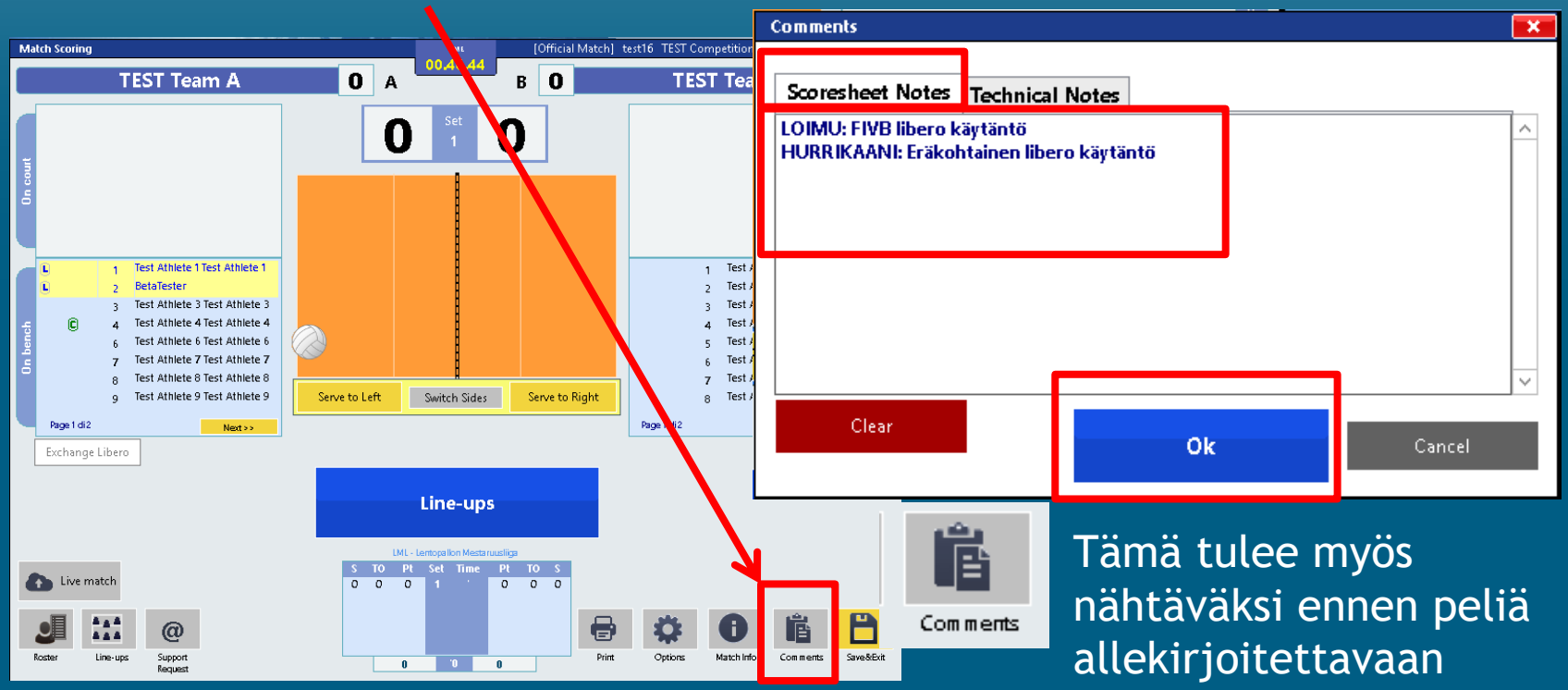


VAHVISTA LIBEROKÄYTÄNTÖ COMMENTS-TILAAN (vain jos 2 liberoa!)

Kirjaa vahvistettu liberokäytäntö Comments-tilaan, esimerkiksi

LOIMU: FIVB liberokäytäntö,

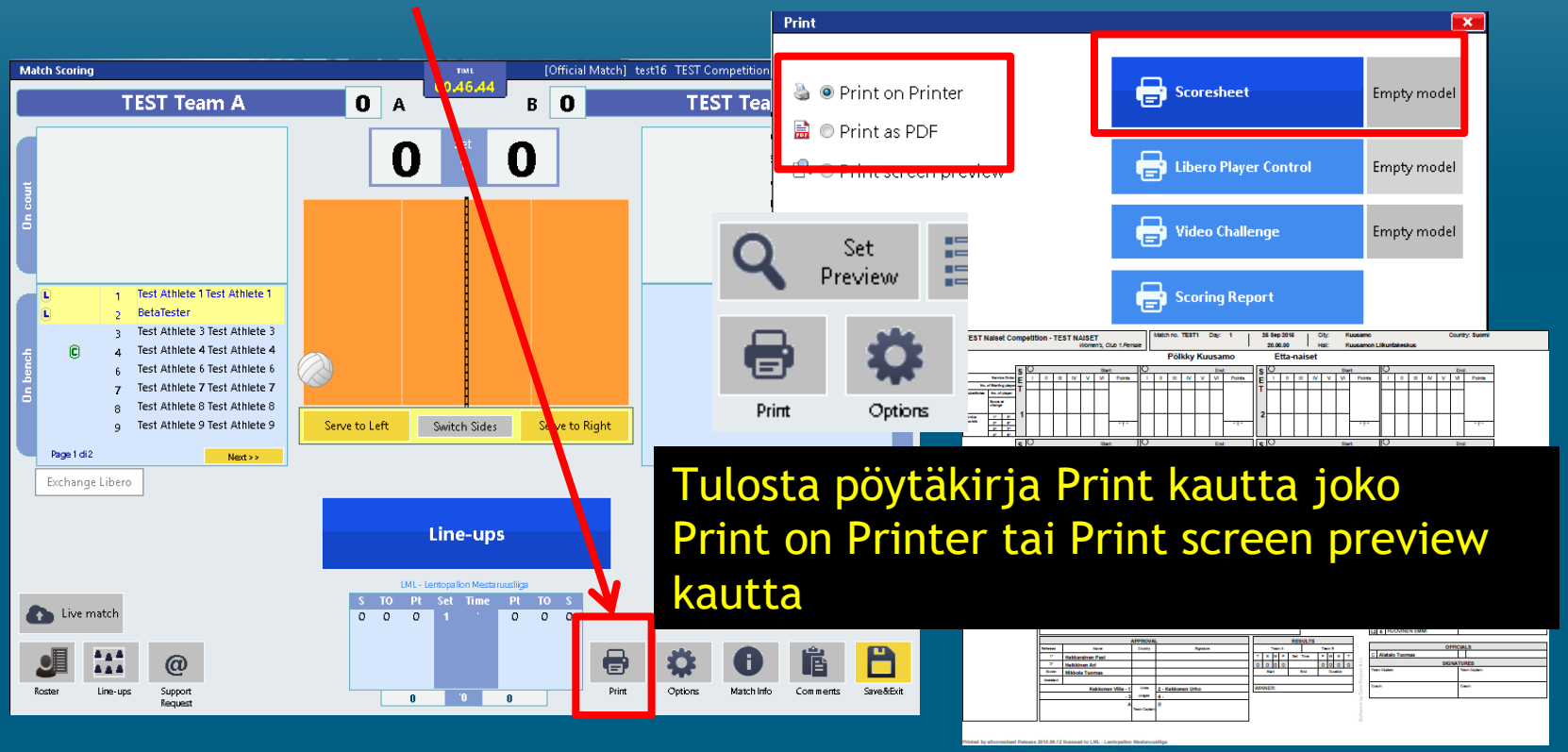
HURRIKAANI: Eräkohtainen liberokäytäntö



Tämä tulee myös nähtäväksi ennen peliä allekirjoitettavaan pöytäkirjaan

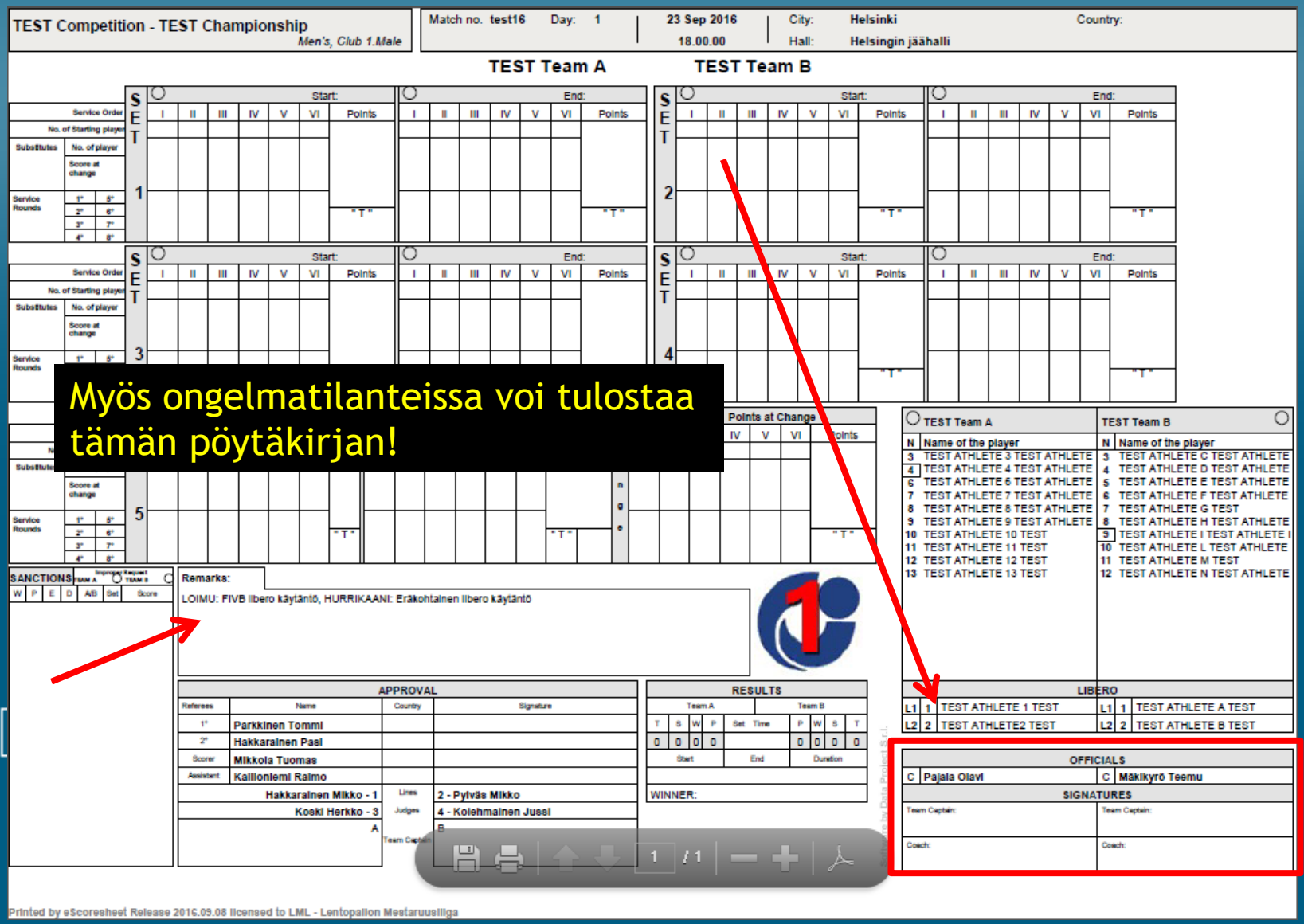
TULOSTA PÖYTÄKIRJA JOUKKUEIDEN VAHVISTAMISTA VARTEN (täyttö n. 1h ennen peliä)

Valmentaja ja kapteeni tarkistavat sekä vahvistavat allekirjoituksella joukkueensa **ARVONNAN AIKANA** tuomarin läsnäollessa!



Tulosta pöytäkirja Print kautta joko Print on Printer tai Print screen preview kautta

ALLEKIRJOITUKSET OIKEAAN PAIKKAAN, kuten manuaalipöytäkirjassakin



ARVONTA
> OTTELUN ”PUOLET”, ALOITTAVA JOUKKUE

Match Scoring

TIME 00.46.44

[Official Match] test16 TEST Competition - TEST Championship

TEST Team A 0 A

B 0 TEST Team B

0 Set 1 0

On court

On bench

L 1 Test Athlete 1 Test Athlete 1

L 2 BetaTester

3 Test Athlete 3 Test Athlete 3

C 4 Test Athlete 4 Test Athlete 4

6 Test Athlete 6 Test Athlete 6

7 Test Athlete 7 Test Athlete 7

8 Test Athlete 8 Test Athlete 8

9 Test Athlete 9 Test Athlete 9

Page 1 di 2 Next >>

Serve to Left | Switch Sides | Serve to Right

1 Test Athlete A Test Athlete A

2 Test Athlete B Test Athlete B

3 Test Athlete C Test Athlete C

4 Test Athlete D Test Athlete D

5 Test Athlete E Test Athlete E

6 Test Athlete F Test Athlete F

7 Test Athlete G Test Athlete G

8 Test Athlete H Test Athlete H

Page 1 di 2 Next >>

Kenttäpuolten ja aloituksen vaihtaminen

Exchange Libero

Line-ups

Tästä kuusikoiden syöttöön

Scoresheet

Have you set the serve and the position of the teams on the court?

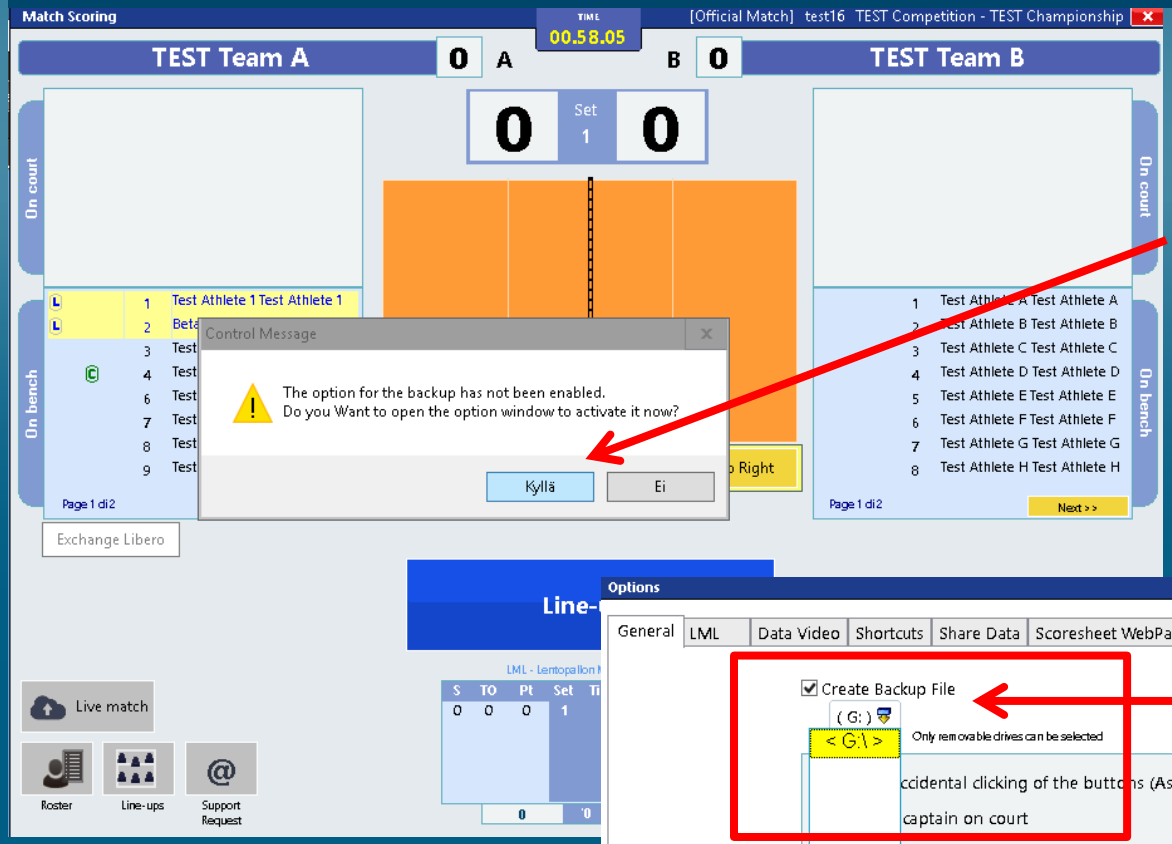
Yes | No

S	TO	Pt	Set	Time	Pt	TO	S
0	0	0	1	'	0	0	0

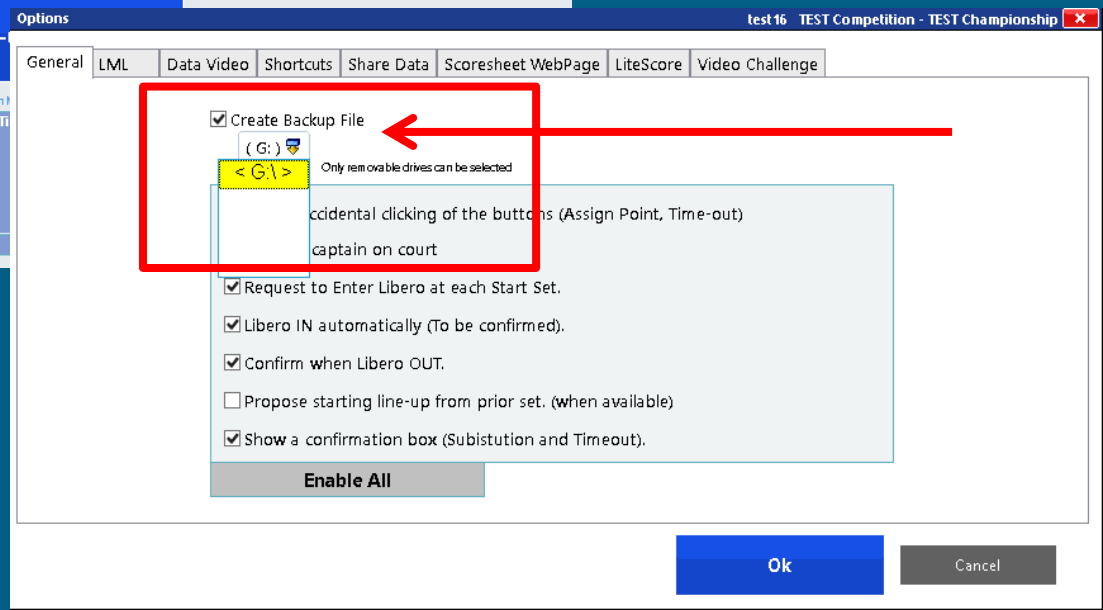
0 '0 0

Roster | Line-ups | Support Request | Print | Options | Match Info | Comments | Save&Exit

SAATTAA ILMETÄ
TÄRKEÄ: BACKUP USB ON OLTAVA KYTKETTY



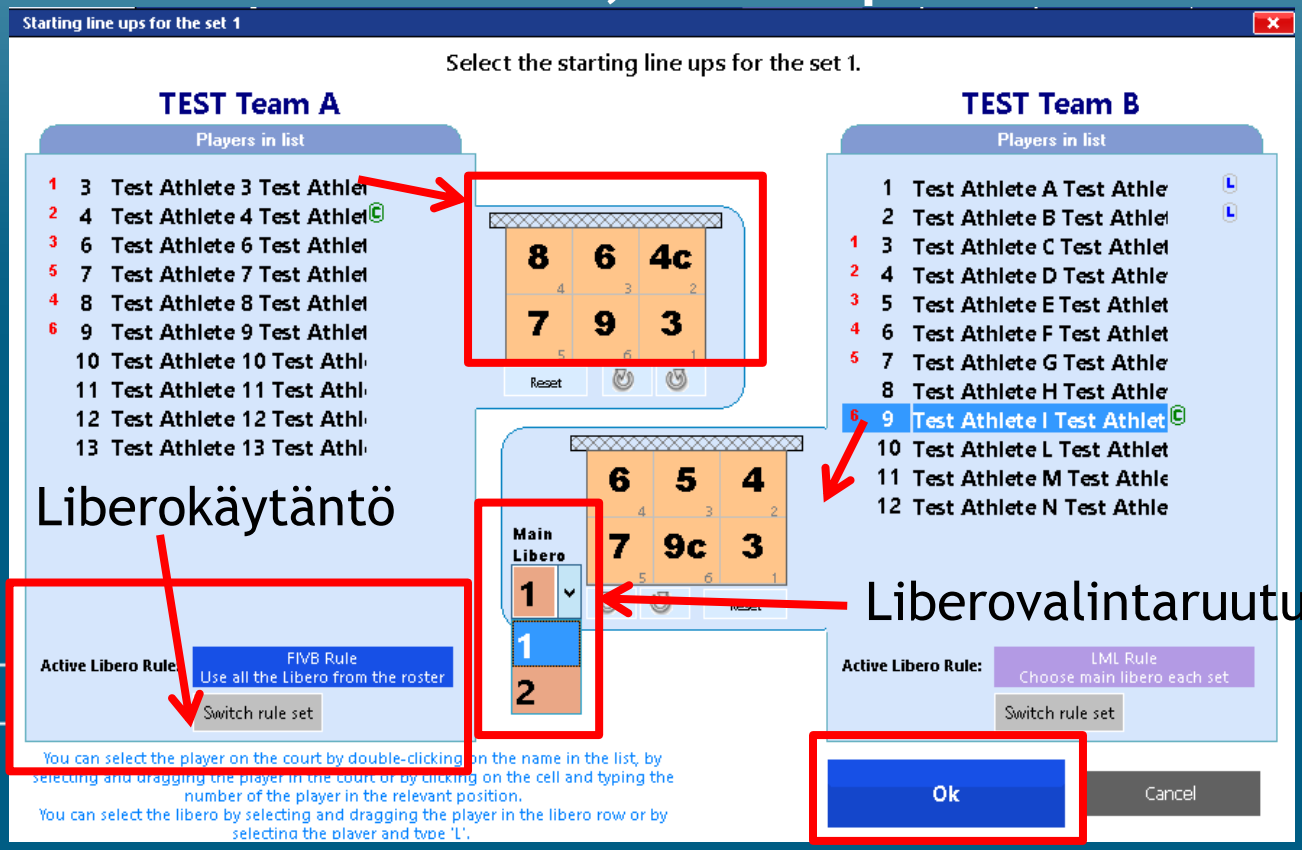
Aktivoi USB-backup valikosta ja valitse oikea asema



Myös:
Options > General

ALOITUSKUUSIKOIDEN SYÖTTÄMINEN JA LIBEROVALINTA (jos kaksi liberoa)

Täytä erän alussa huolellisesti kunkin joukkueen kuusikko aloitusjärjestyslipukkeesta **(libero? > jos kaksi eräkohtaista liberoa, valitse pudotusvalikosta libero)**

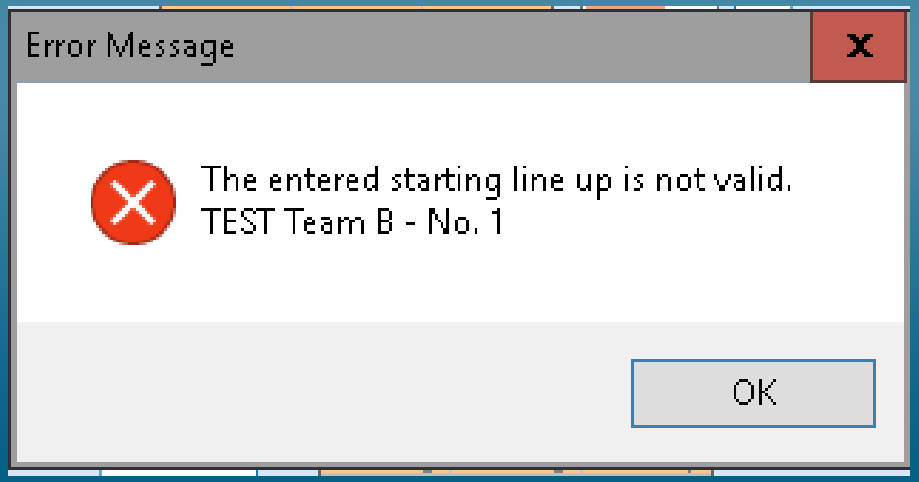


Voit ”raahata hiirellä” tai tuplaklikata ns. rotaatio-järjestyksessä (1-2-3…) tai kirjoittaa numeroilla

Kuusikon pyöräytys tai resetointi

HUOM! Liberokäytännön voi vaihtaa Starting line up kautta vain 1.erässä!

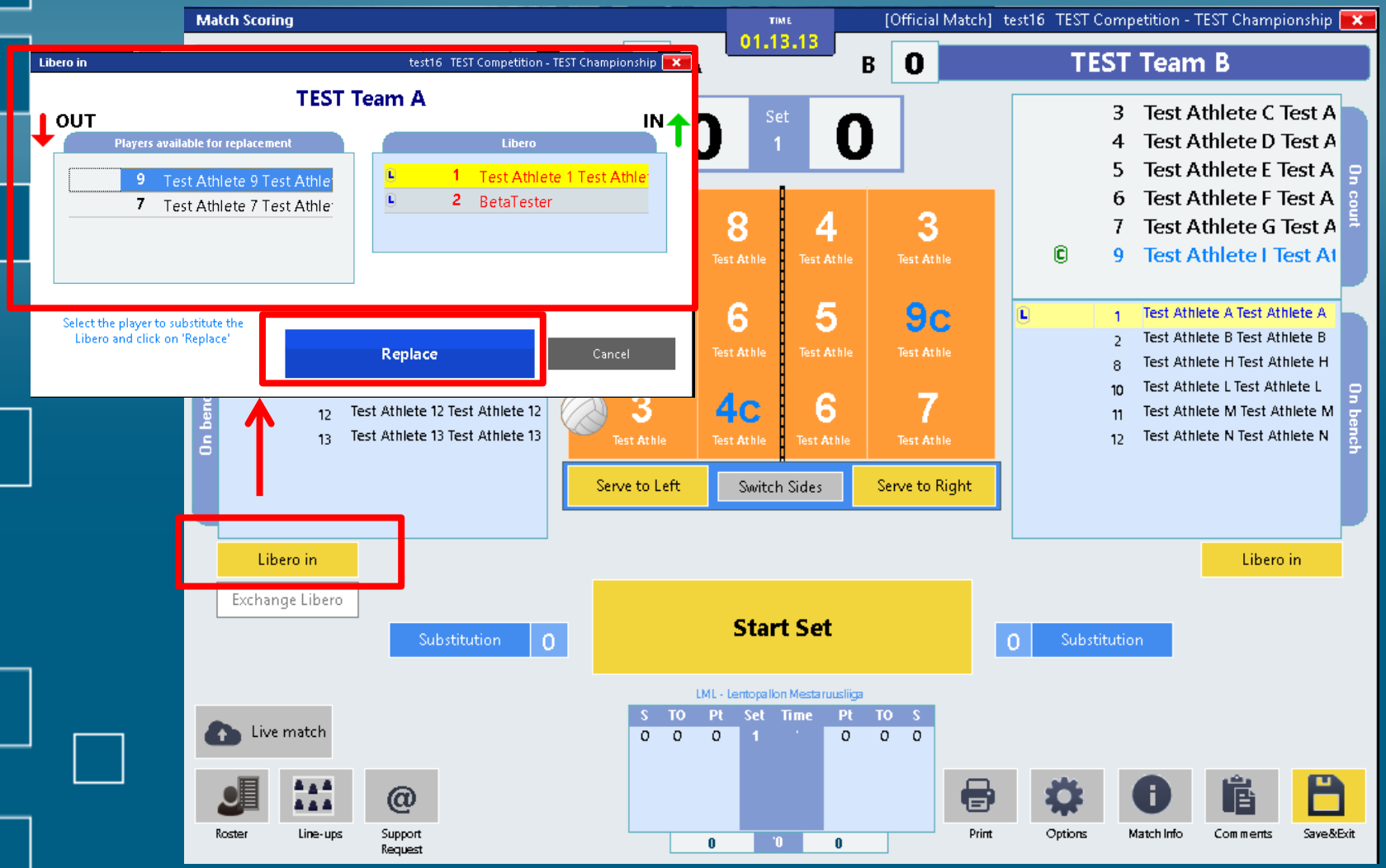
VALITTUA LIBEROA EI VOI LAITTAA ALOITUSKUUSIKKOON!



Vaihda 2:n liberon käytännössä oikea libero ja vahvista kuusikko

HUOM! Liberokäytäntöä voi vaihtaa Starting line up kautta vain 1.erän alussa!

LIBEROT SISÄÄN ERÄN ALUSSA TARKASTI!



OTTELUN AIKANA

ERÄN ALOITTAMINEN

Match Scoring

TEST Team A 0 A

Confirm start of set

Onhan oikea syöttäjä?

Set starting time

Serve 3 Test Athle

18.00

Confirm start of set

Cancel

On court

3 Test Athlete 3 Test A
4 Test Athlete 4 Test A
6 Test Athlete 6 Test A
8 Test Athlete 8 Test A
7 Test Athlete 7 Test A
9 Test Athlete 9 Test A

On bench

1 Test Athlete 1 Test Athlete 1
2 BetaTester
10 Test Athlete 10 Test Athlete 10
11 Test Athlete 11 Test Athlete 11
12 Test Athlete 12 Test Athlete 12
13 Test Athlete 13 Test Athlete 13

Serve to Left | Switch Sides | Serve to Right

Libero in/out for TEST Team B [IN 1 - OUT 3]

Undo

Libero out

Exchange Libero

Substitution 0

Start Set

Erän aloitus tästä!

Live match

Roster | Line-ups | Support Request

Print | Options | Match Info | Comments | Save&Exit

LML Tools

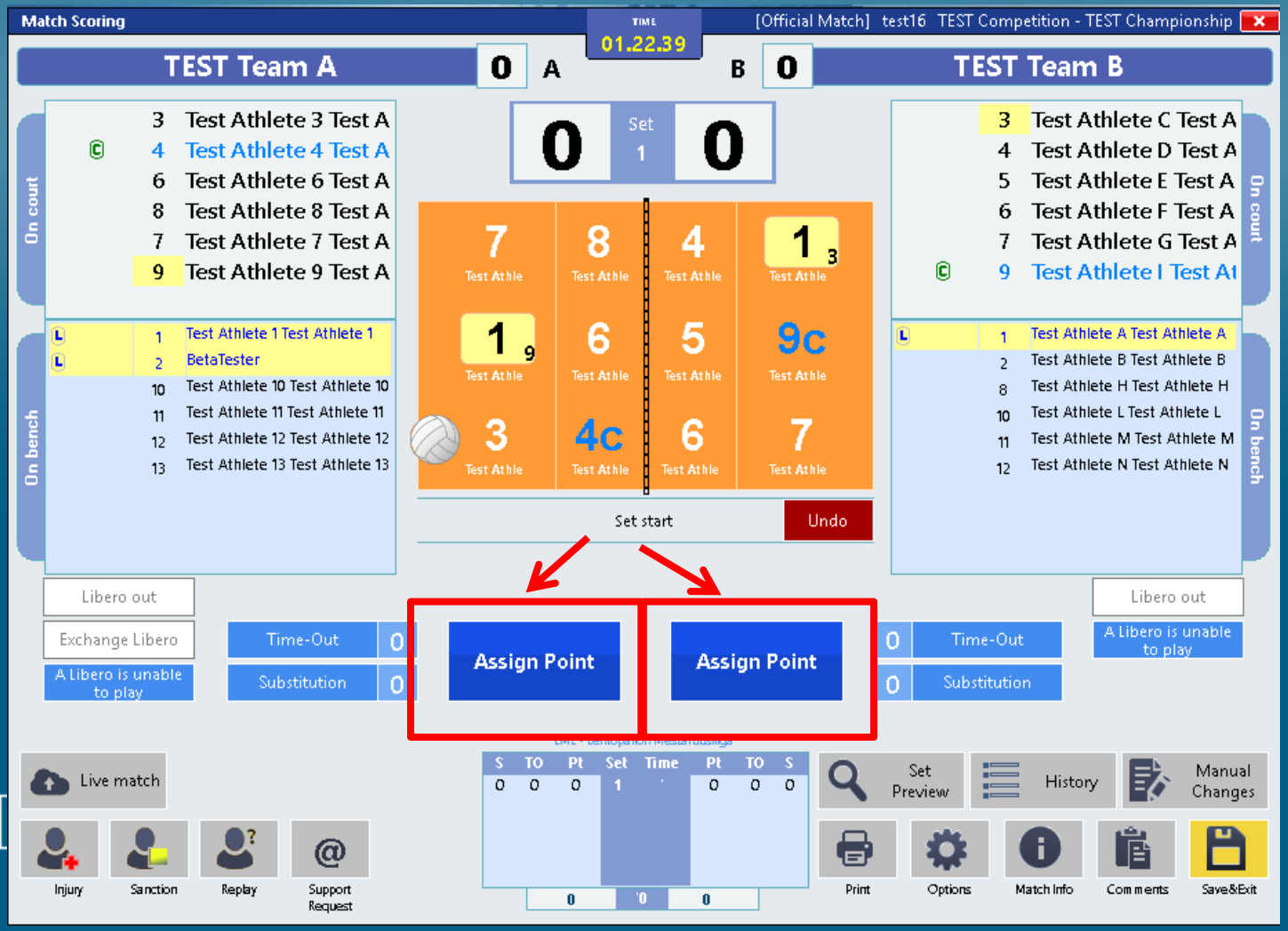
Live match

Disable Live match

Last live match update: 2:07:19 (Click Here to update now)

Onhan yhteys vielä päällä?!? Enable!

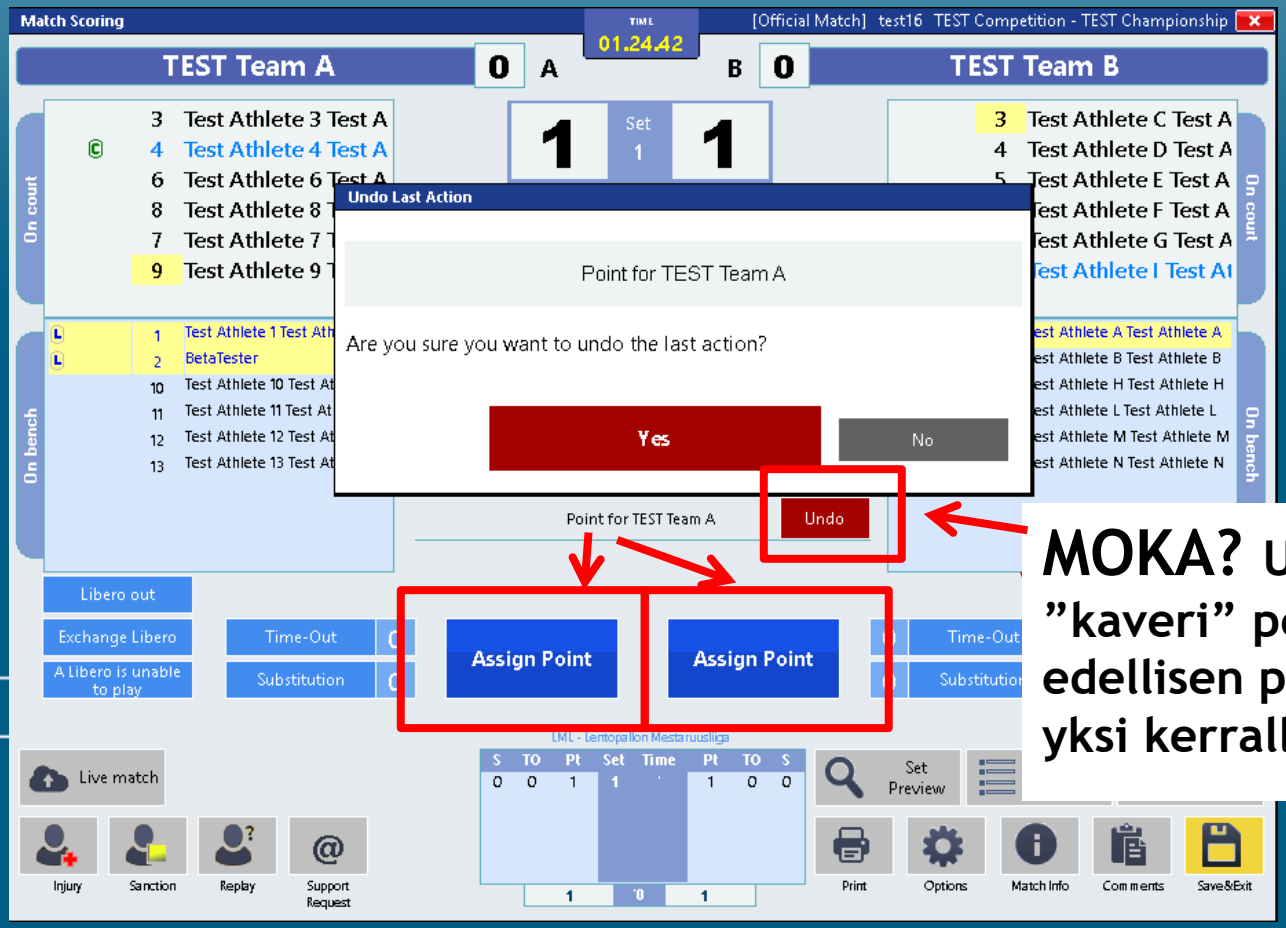
OTTELU ALKAA > PISTEEN ANTAMINEN TUOMARIN MUKAAN



Huom! Pöytäkirjan pitäjä EI SAA ohjata peliä aloittajan osalta eli JOS VÄÄRÄ SYÖTTÄJÄ, odota syötön alkua ja sitten ilmoita siitä syötön tapahduttua!

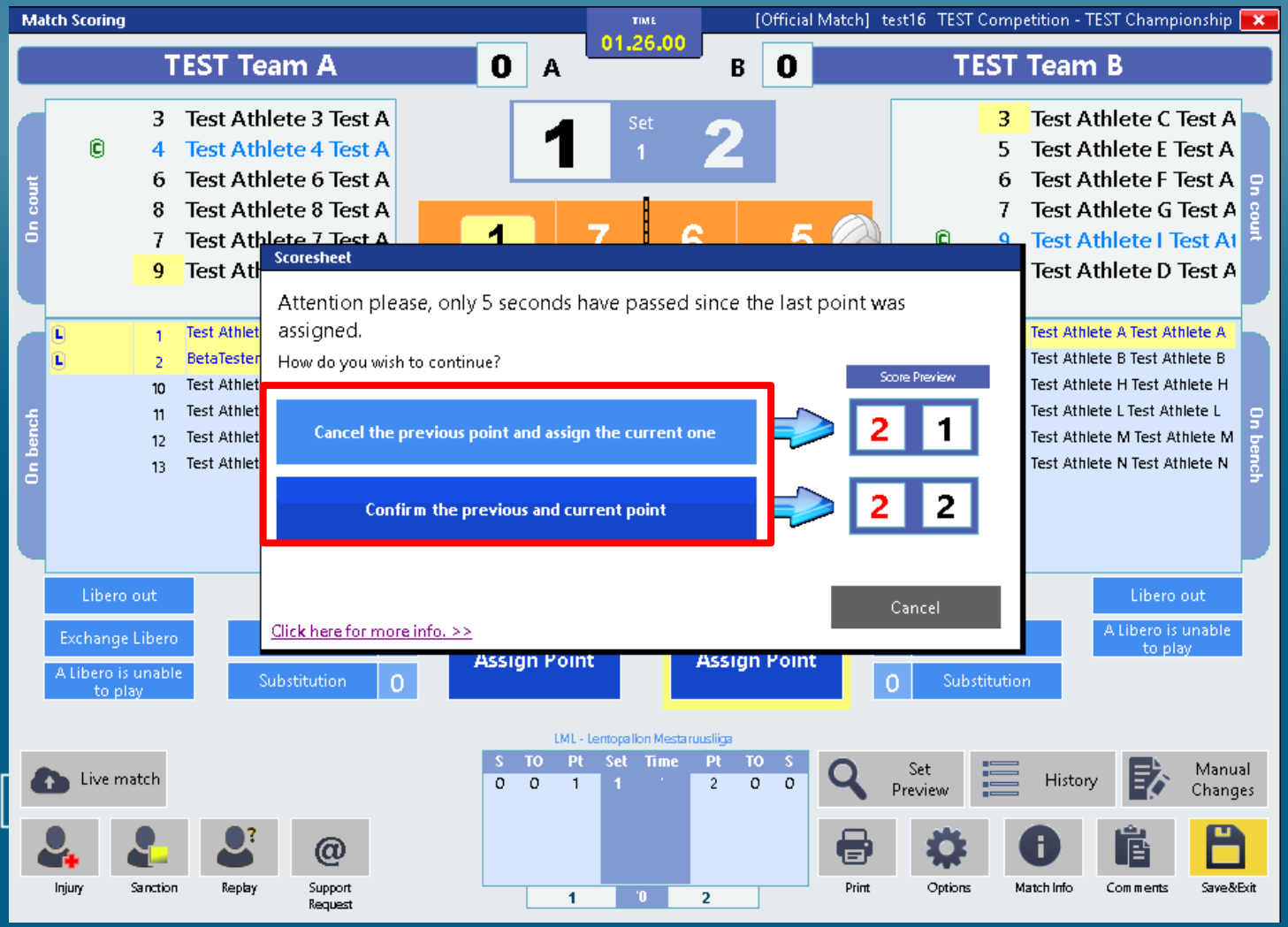
UNDO-”KAVERISTA” APUA VIRHEISIIN TMS!

Huom! Yksittäisen virheellisen painalluksen kirjuri voi korjata UNDO-painikkeen kautta, mutta isommissa korjauksissa kirjurin tulee keskeyttää peli välittömästi ja kutsua verkkotuomari apuun tilanteen selvittämiseksi.

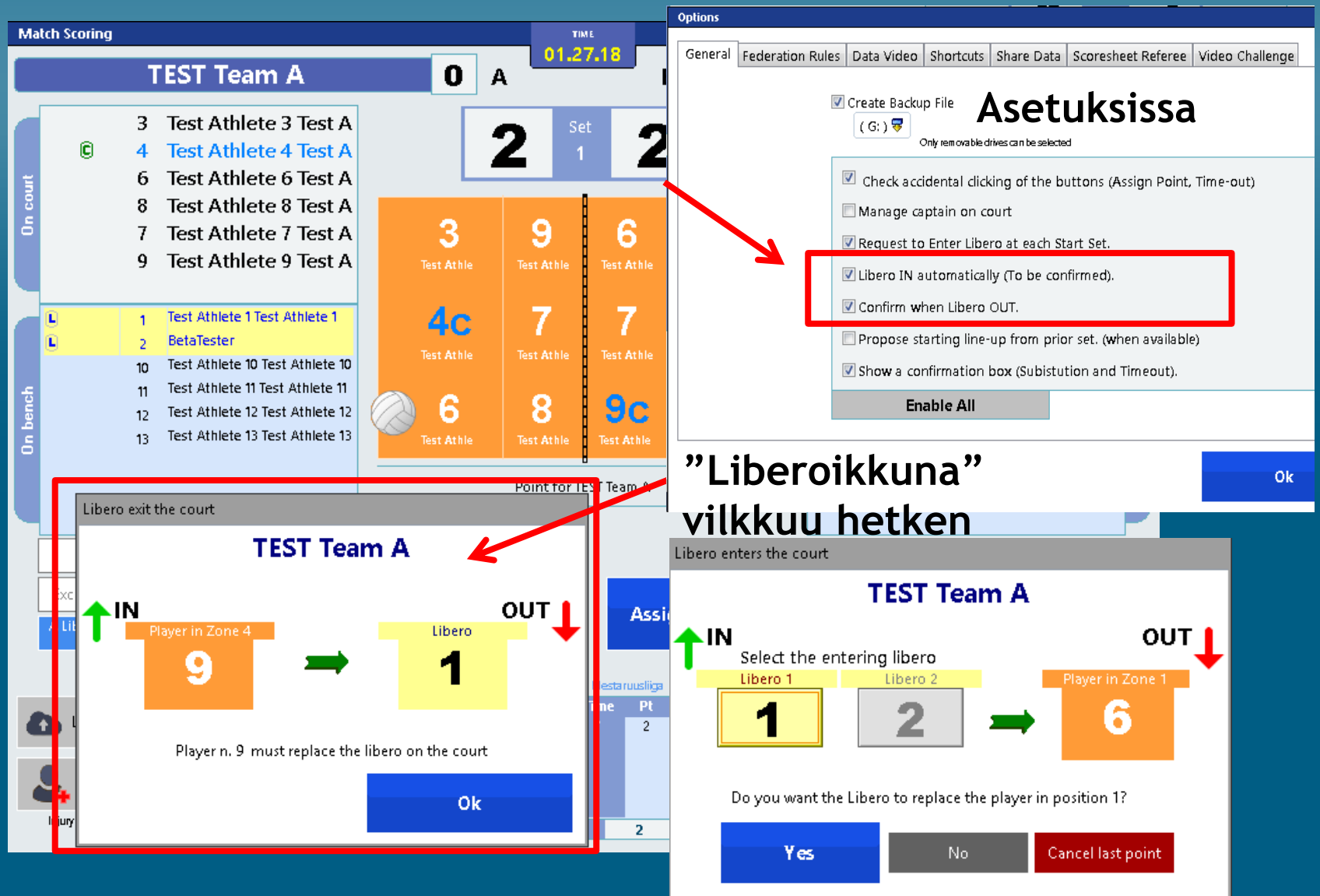


MOKA? Undo-”kaveri” pelastaa edellisen painalluksesi yksi kerrallaan

VAHINKOPISTE TMS. LIIAN NOPEA (alle 8s)

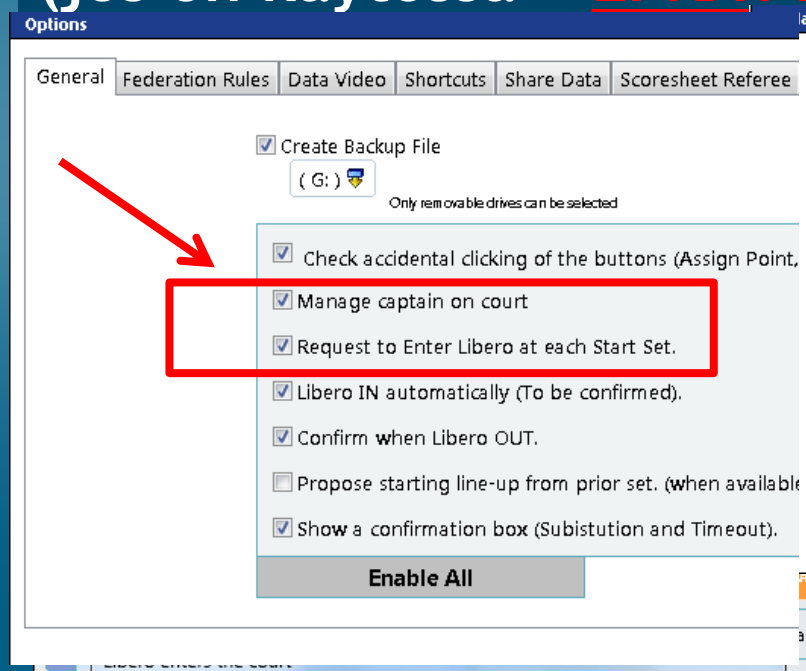


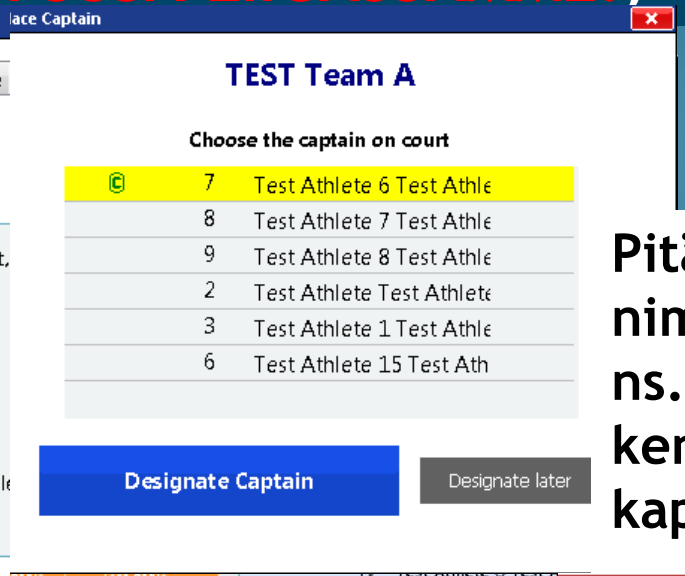
LIBEROVAIHDOT ULOS/SISÄÄN ILMOITUKSET (jos on käytössä Asetuksissa)



FIVB LIBERÖSÄÄNTÖ JA KENTÄLLÄ OLEVAN LIBERON VAIHTAMINEN (EXCHANGE LIBERO)

ASETUSVALIKOSTA KAPTEENIKENTÄLLÄ ILMOITUKSET (jos on käytössä > EI KÄYTÖSSÄ LIIGASSAMME!)

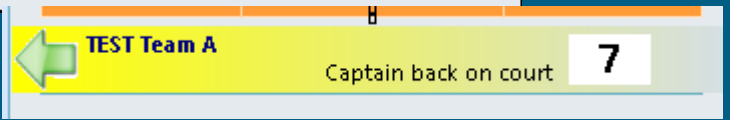




Pitää nimetä ns. kenttä-kapteeni!

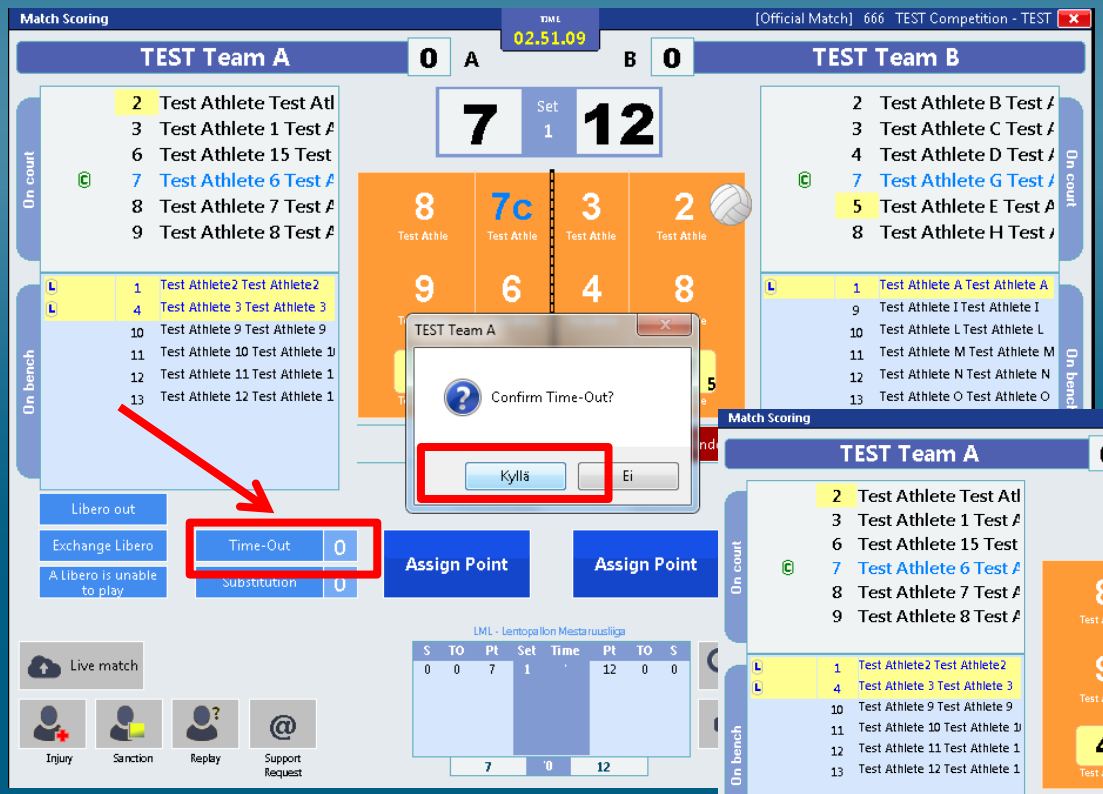
ESIM. KT = kapteeni! Liberovaihtoon!

YES / NO?

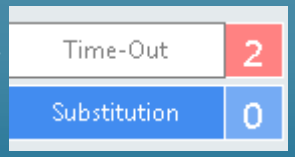


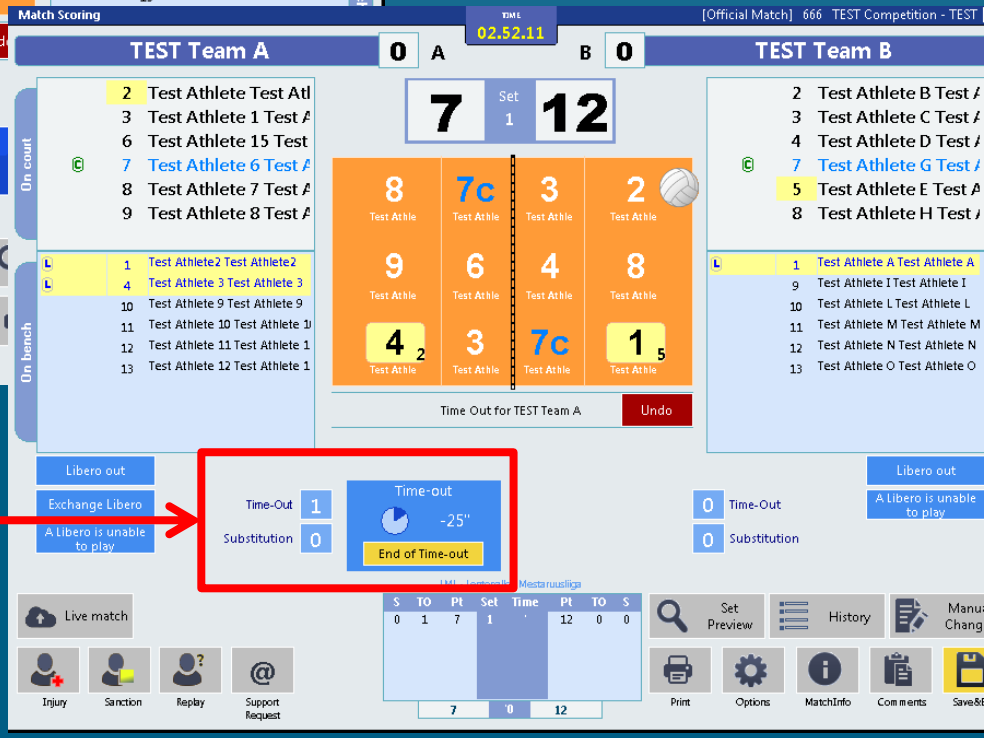
Kun oikea kapteeni sisällä ilmoitus!

AIKALISÄT



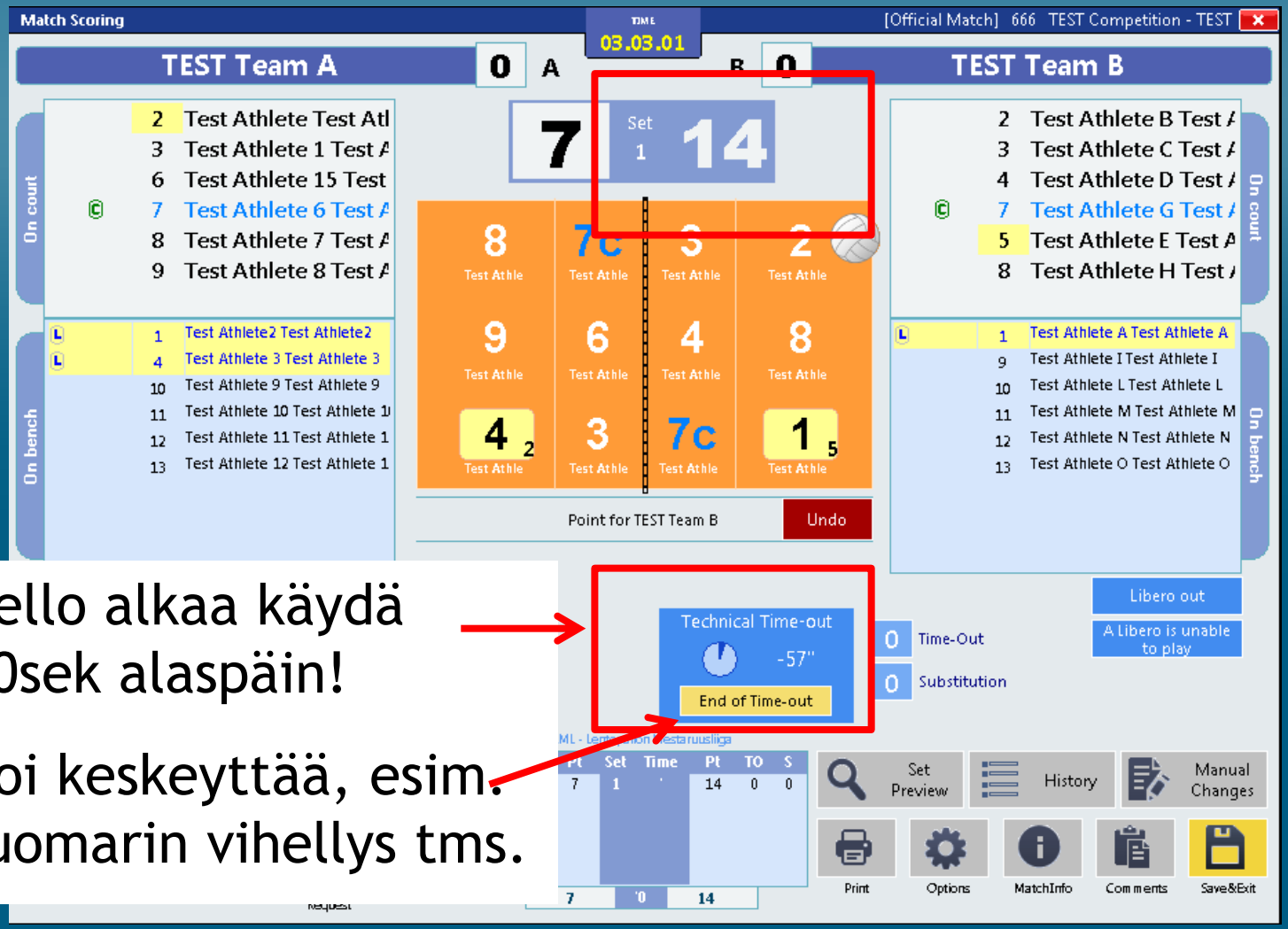
HUOM! Kun 2 aikalisää käytetty > ei voi valita!





Kello alkaa käydä 30sek alaspäin!

TEKNINEN AIKALISÄ – ”SUOMISÄÄNNÖT” 14 PISTEESSÄ



Kello alkaa käydä 60sek alaspäin!

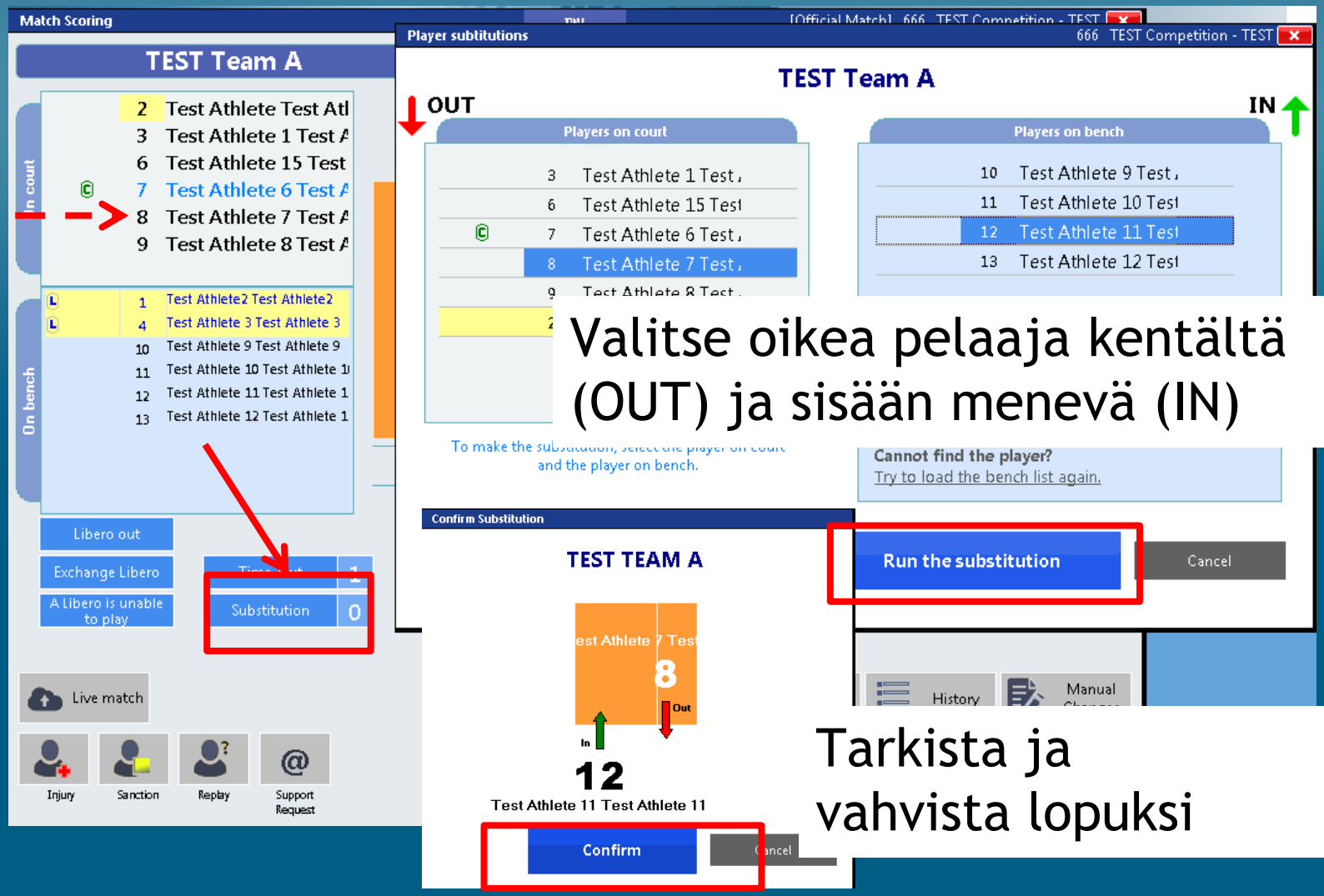
Voi keskeyttää, esim. tuomarin vihellys tms.

PELAAJAVAIHTO TAPA1 (nopein)
”Raahaa vaihtopelaaja kentältä vaihtoon tulevan päälle”

„Raahaa” hiirellä pelaajavaihto

Tarkista ja vahvista lopuksi!

PELAAJAVAIHTO TAPA2
”Substitution nappi” tai ”klikkaa” vaihtoon tulevaa pelaajaa On court



Valitse oikea pelaaja kentältä (OUT) ja sisään menevä (IN)

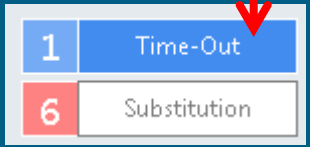
Tarkista ja vahvista lopuksi

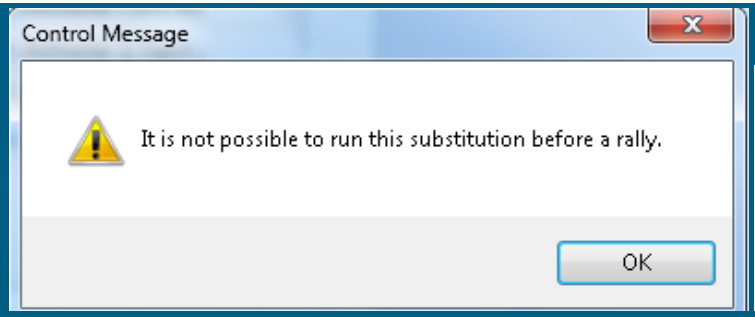
(TUPLAVAIHTO=2 KERTAA VAIHTO!)

PELAAJAVAIHTO TAKAISIN ”RAAHAAMALLA” TAI PAINIKKEEN KAUTTA!

VOIT VALITA VAIN SAMAN PELAAJAN!

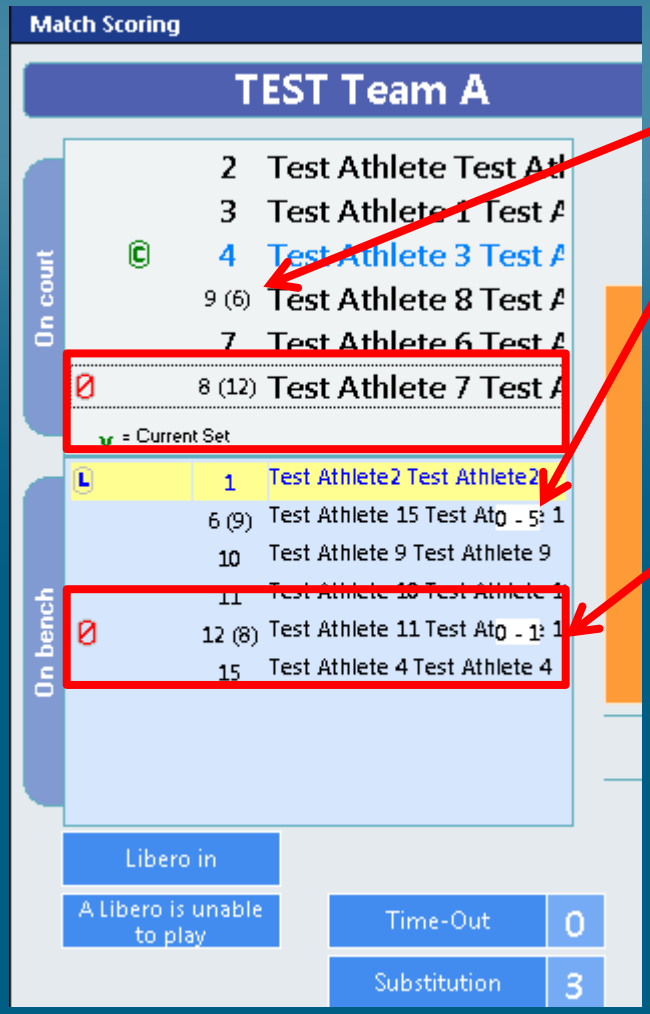
HUOM! Kun vaihdot käytetty > ei voi valita!





Väärävaihto: vaihtojen välillä pitää olla vähintään yksi ralli!

PELAAJAIKKUNAN IKONIT KERTOVAT PALJON

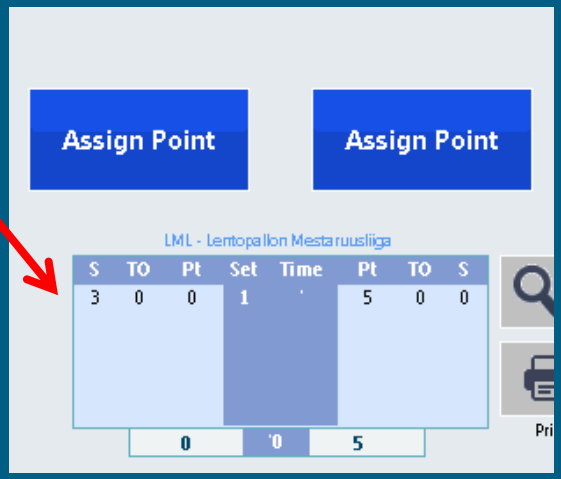


Pelaajavaihto tehty kerran (suluissa minkä nro Kanssa)

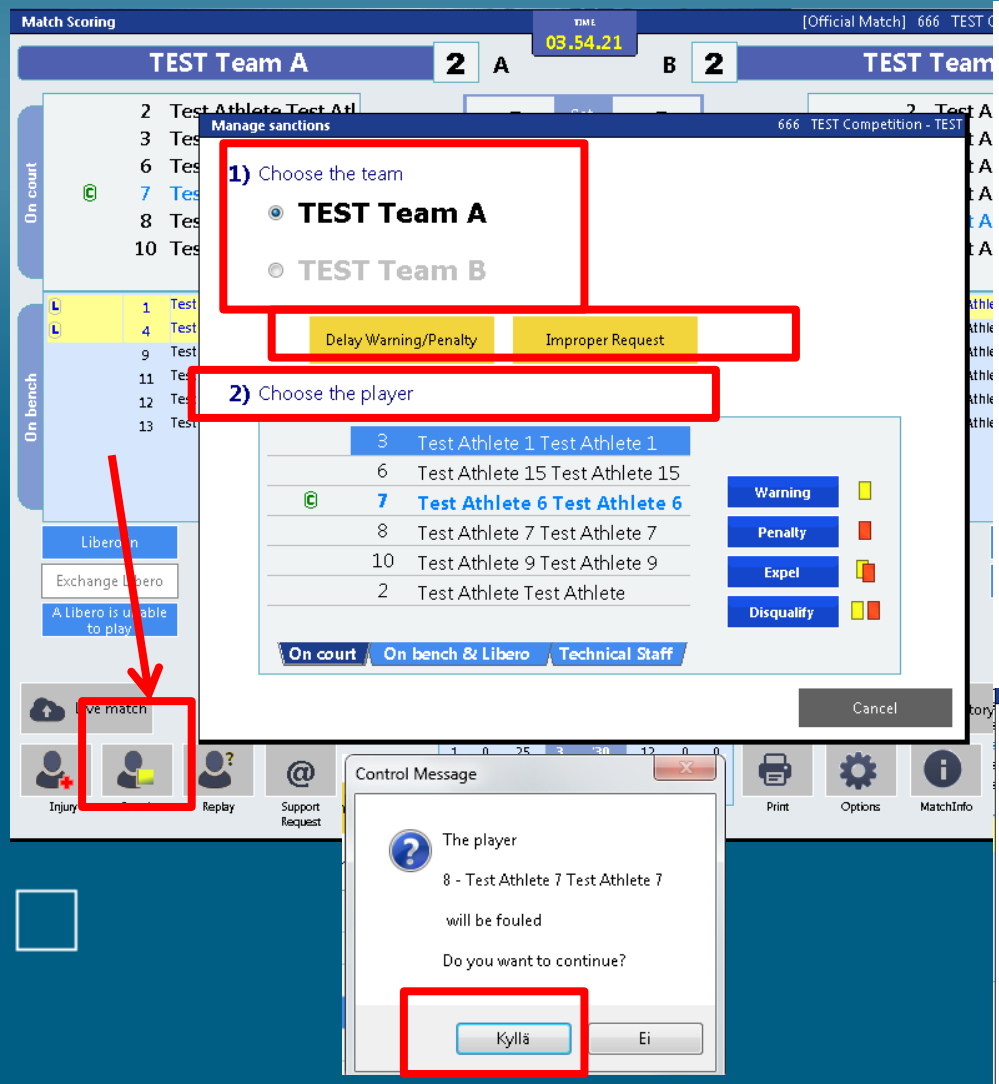
Pelaajavaihtopari käytetty (punainen ikoni)

Pistetilanne rivillä pienellä

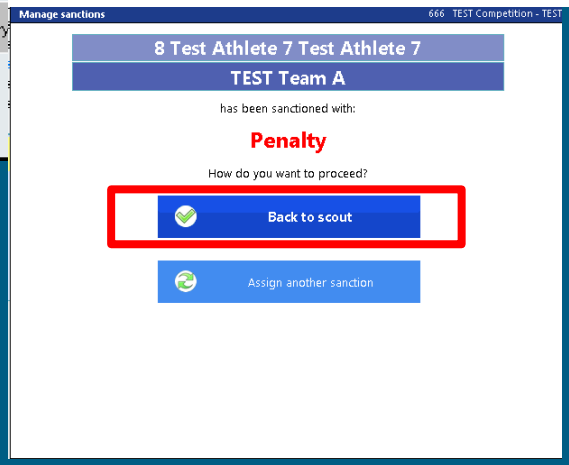
”koonti-ikkunassa vaihtojen lukumäärä!



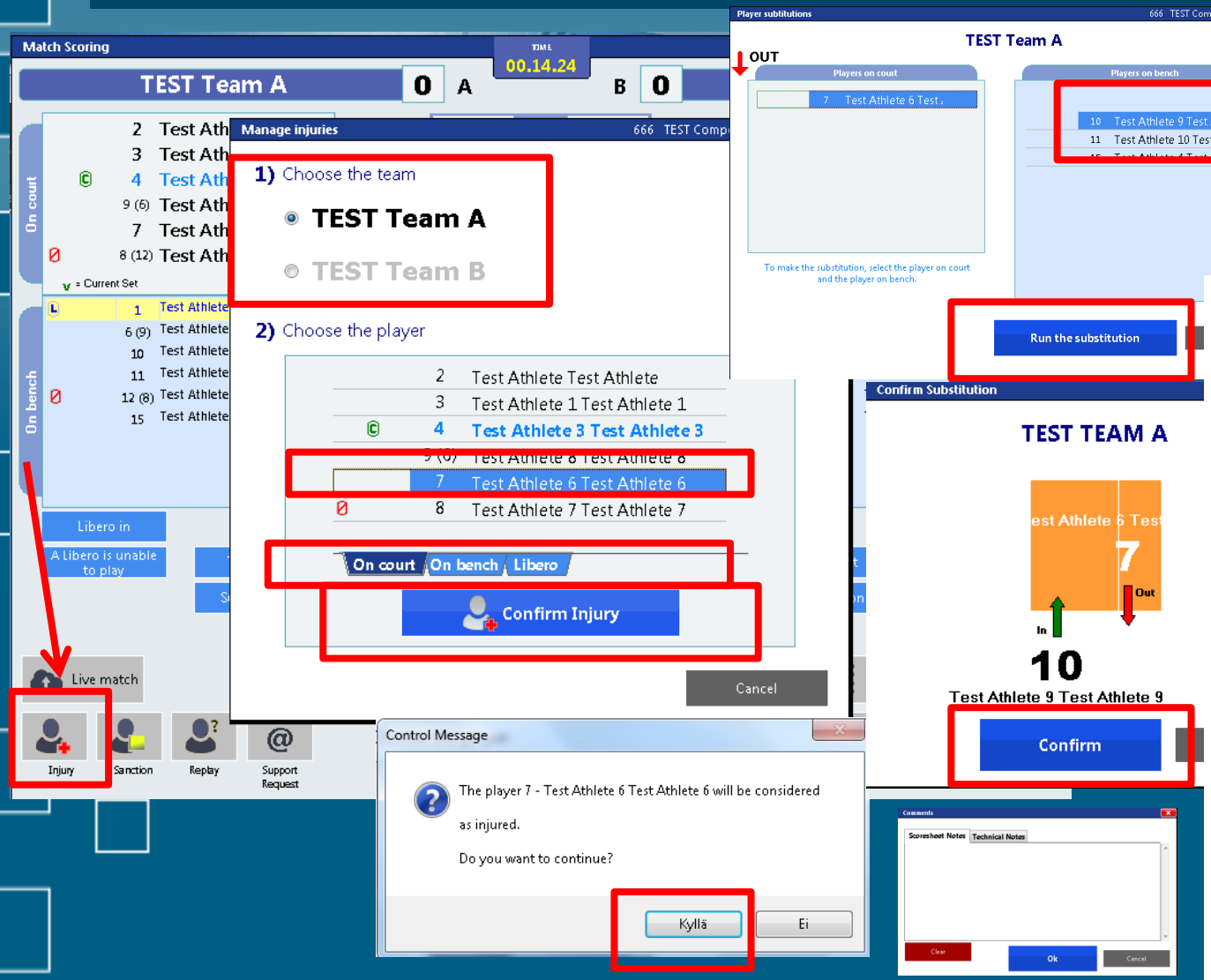
VAROITUKSET JA RANGAISTUKSET (tuomarin kanssa!)



1. Sanctions-painike
2. Valitse joukkue
3. Joukkuerangaistus vai pelaajakohtainen?
4. Valitse oikea henkilö (kentällä, vaihdossa, staffi) ja varoituksen tyyppi
5. Vahvista ja kuittaa
6. Palaa peliin



LOUKKAANTUNEEN PELAAJAN VAIHTO POIKKEUKSELLISELLA VAIHDOLLA (käytä tätä vasta ,kun joukkueen kaikki vaihdot käytetty!!)



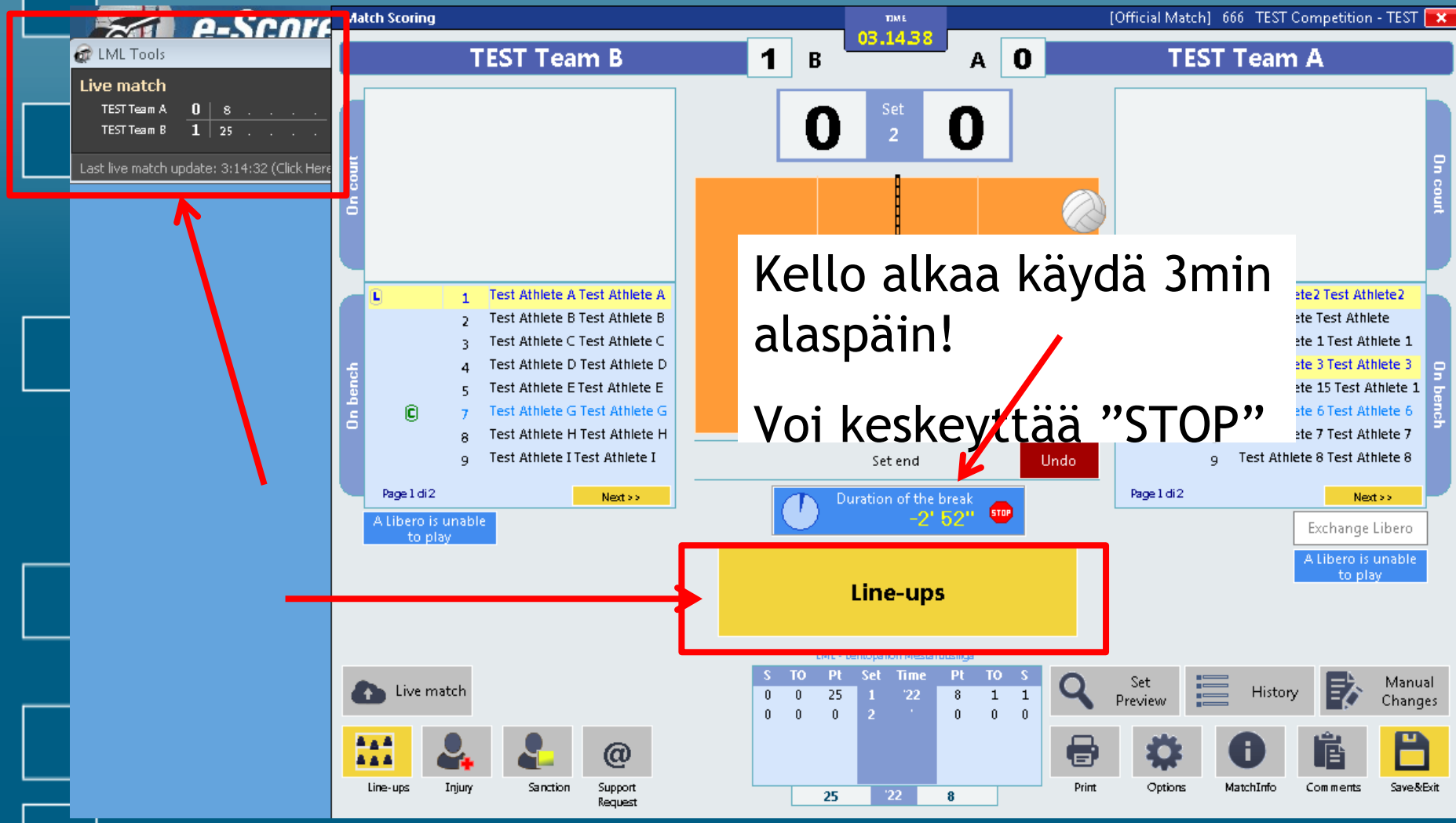
1. Injury-painike
2. Valitse joukkue
3. Valitse loukkaantunut henkilö (kentällä, vaihdossa, libero)
4. Vahvista ja kuittaa
5. Valitse kentälle tuleva pelaaja
6. Vahvista ja palaa peliin
7. Anna seloste (tee tuomarin kanssa!) > Comments

ERÄN PÄÄTTÄMINEN

Tarkista erän tiedot (oikea joukkue, pisteet, päättymishetki)!

UUSI ERÄ - alkaa kuten ottelukin

Kello käy…toimiihan livescore vielä?



Kello alkaa käydä 3min alaspäin!

Voi keskeyttää ”STOP”

UUSI ERÄ – alkaa kuten ottelukin

1. Kuusikot (Line-ups), erän aloittava libero (jos 2 liberoa)
2. Libero kentälle (Libero in)
3. Erän aloittaminen (Start Set)
4. (Vahvista erän aloitusaika)
5. Kirjaa tapahtumat erän aikana
6. Päätä erä (tarkista tulos ja kellon aika)

PITKÄ ERÄTAUKO 2.-3.ERÄN VÄLISSÄ (15min vai 18min)

Kello käy…toimiihan livescore vielä?

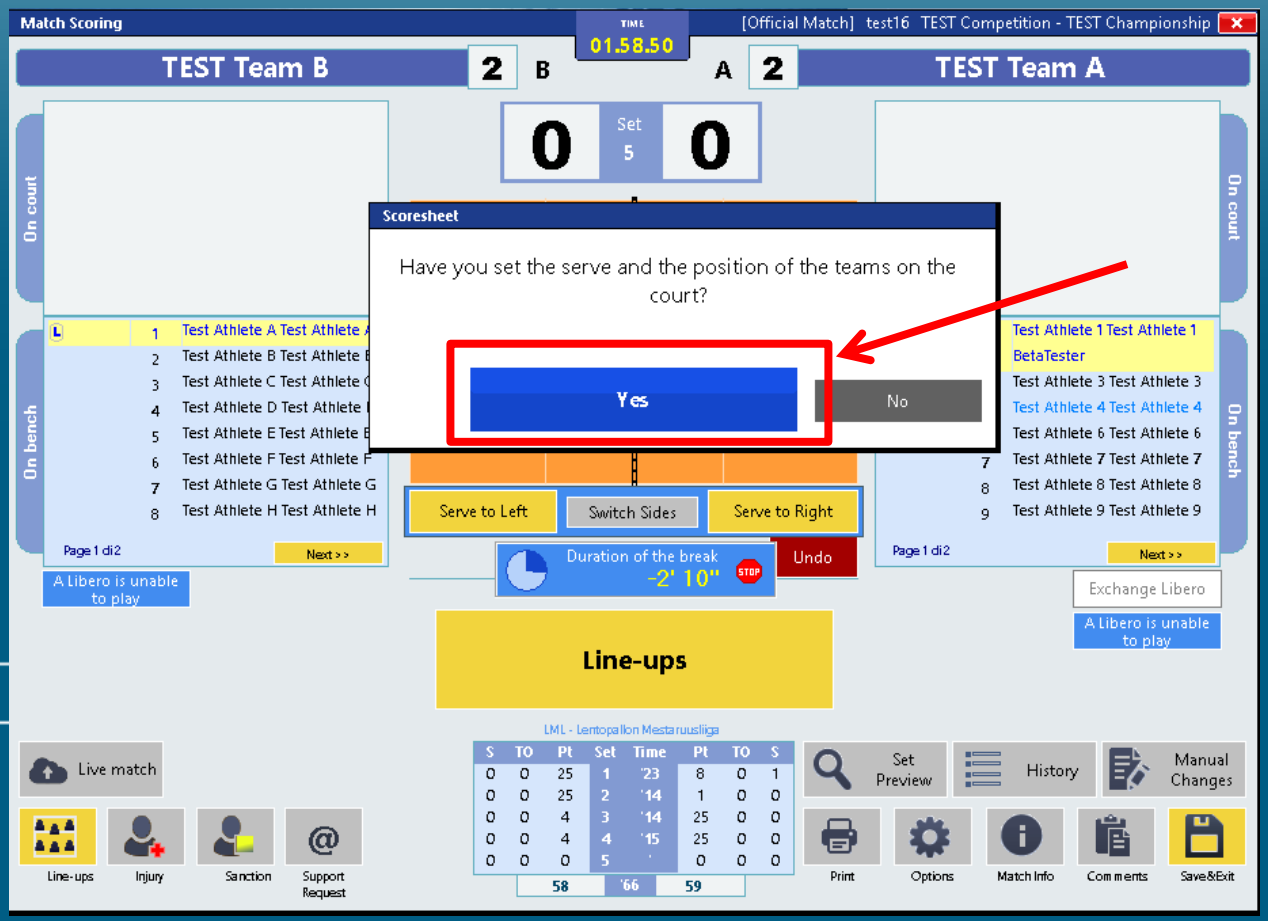
Kello alkaa käydä 15min alaspäin!

VIIDES ERÄ

Ennen erää puolten vaihto kuten aikaisemmissakin erissä.

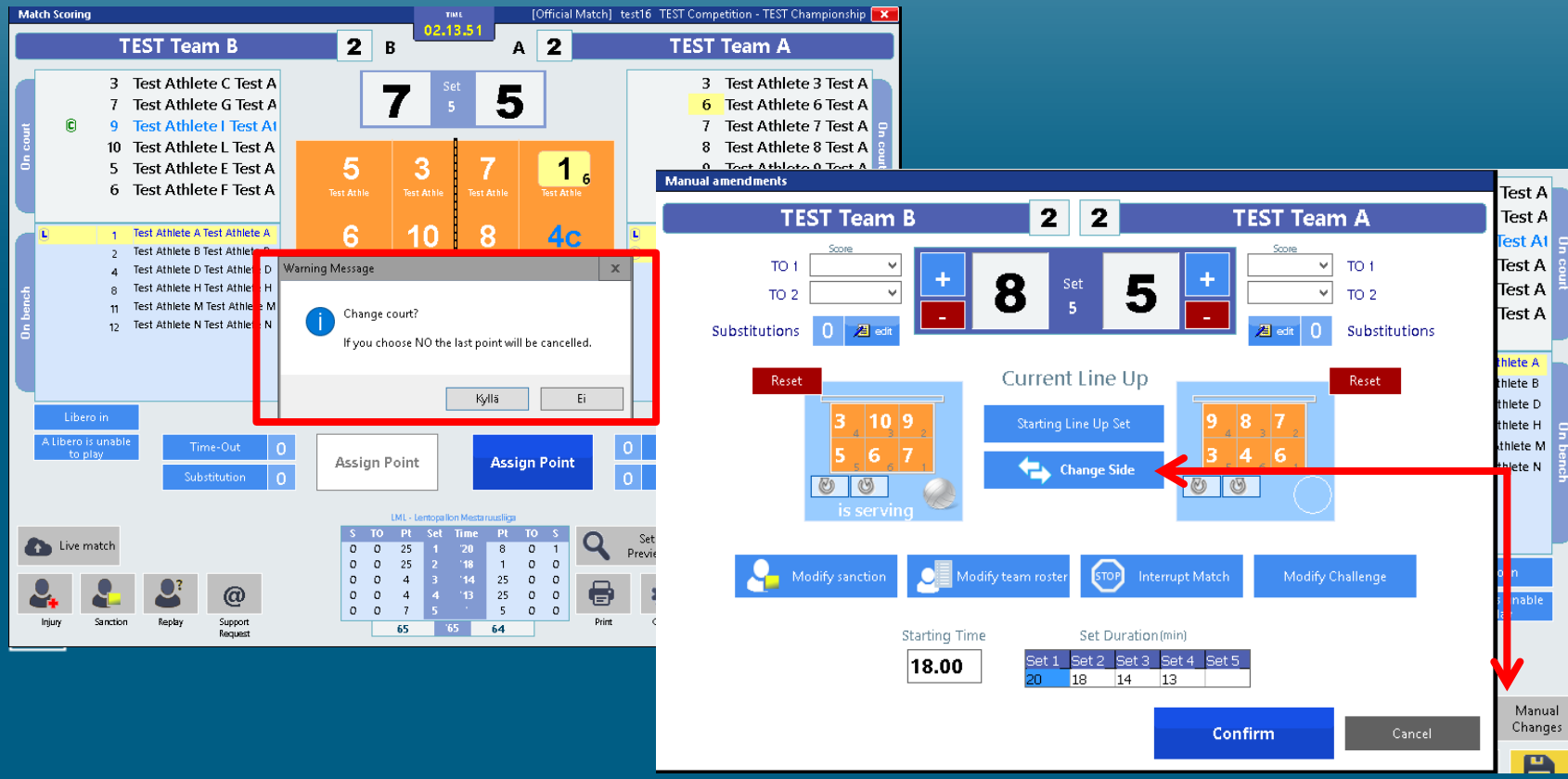
<u>Ei arvontaa ja erän puolessa välissä ei suoriteta puoltenvaihtoa!</u>

>> TARKISTA OIKEAT PUOLET SEKÄ ALOITTAVA JOUKKUE!



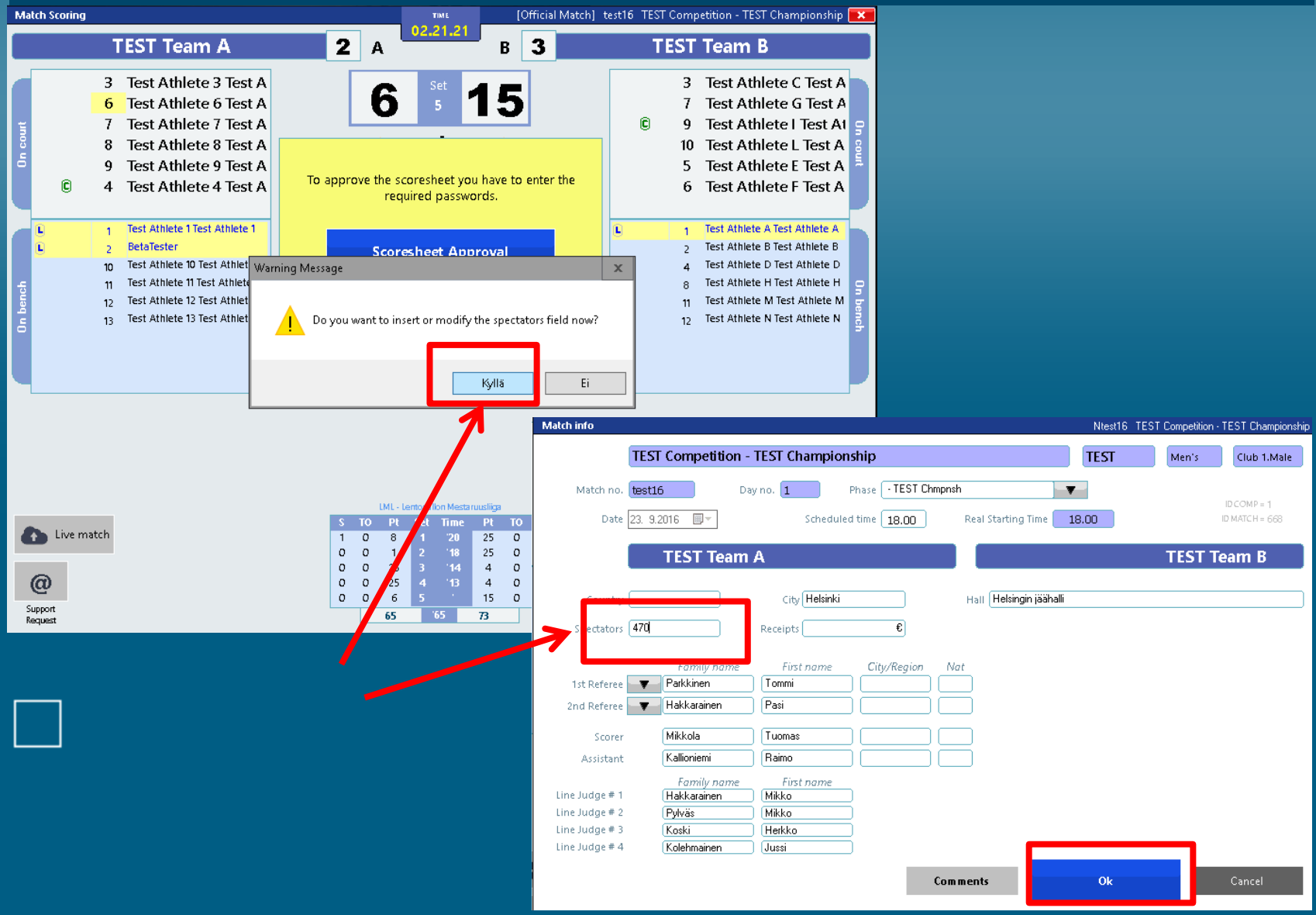
VIIDES ERÄ – 8. puoltenvaihto VIKA?

Jos ohjelma vaihtaa puolia, niin korjaa ne Manual Changes > Change side kautta!
(>> käytä aina viimeisintä versiota!)

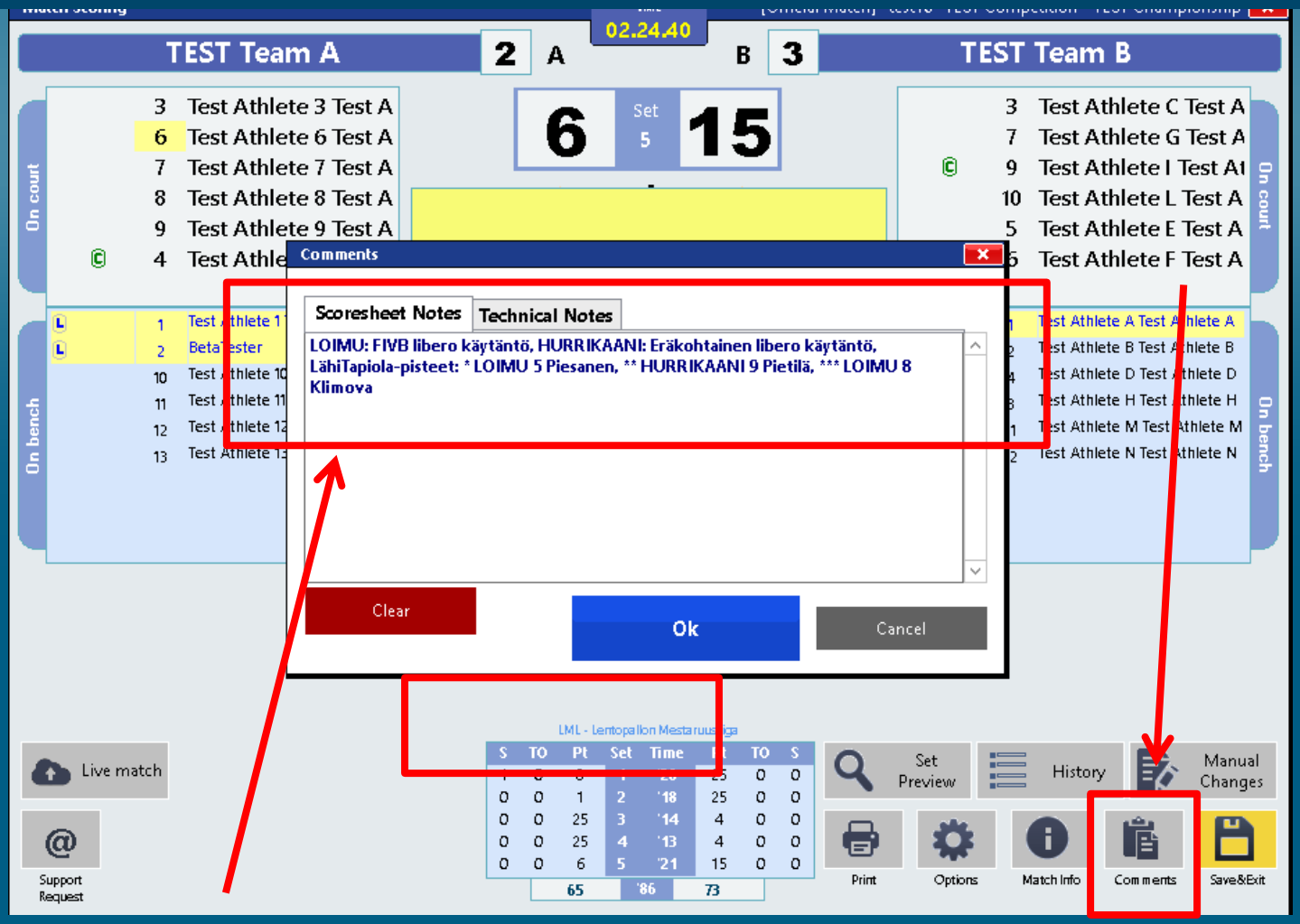


OTTELUN JÄLKEEN

VIIMEISEN ERÄN JÄLKEEN, PÄÄTÄ OTTELU JA LISÄÄ YLEISÖMÄÄRÄ (huom. Kultainen erä jatkuisi tästä)

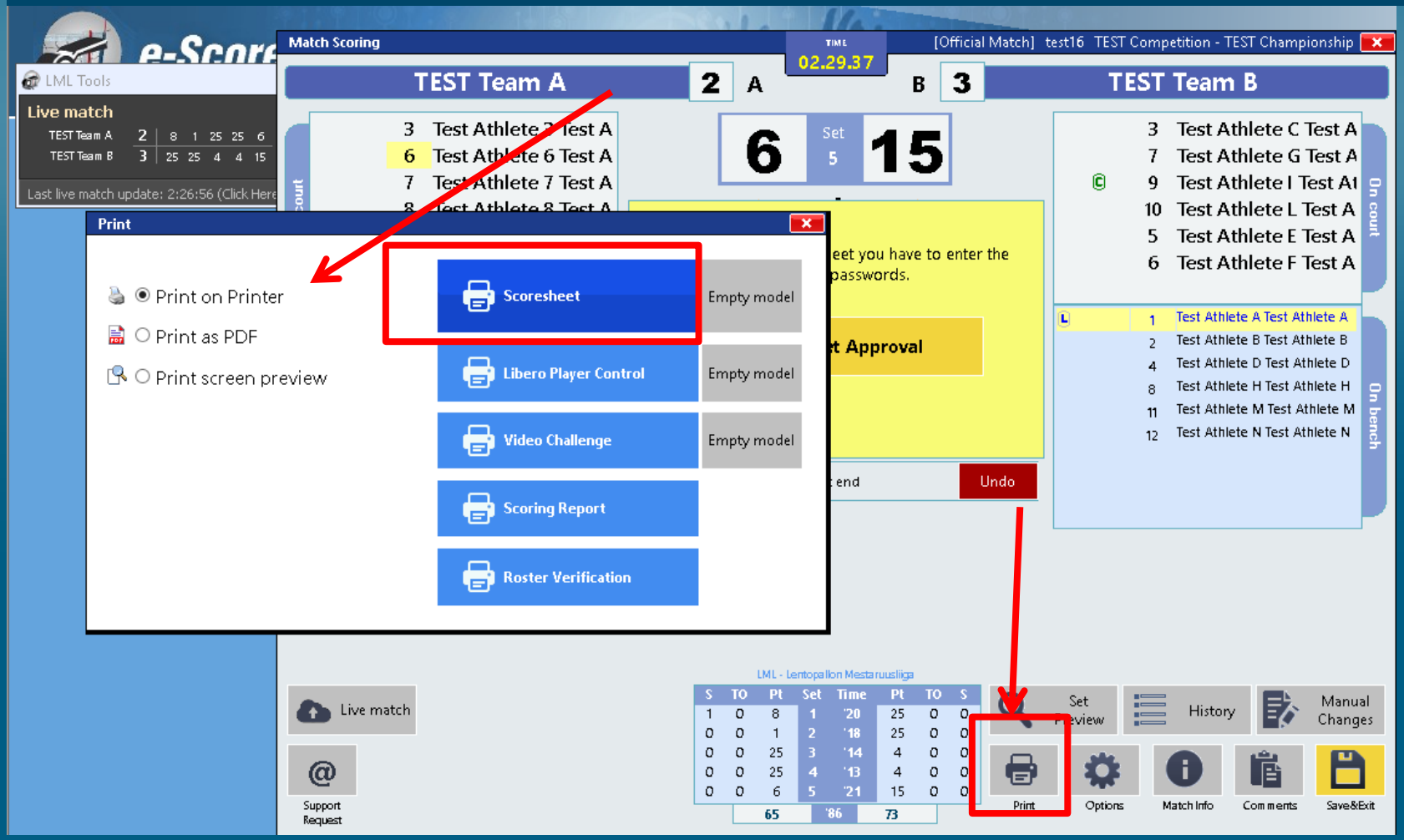


LÄHITAPIOLA-KISAN PISTEET LISÄTÄÄN COMMENTS TILAAN (Comments > Scoresheet Notes)



Selkeästi (näkyy pöytäkirjassa) esim. LähiTapiola-pisteet: * LOIMU 5 Piesanen, ** HURRIKAANI 9 Pietilä, *** LOIMU 8 Klimova

OTTELUN PÖYTÄKIRJAN TULOSTAMINEN, TARKISTAMINEN JA ALLEKIRJOITUKSET



ALLEKIRJOITUKSET ENNEN SÄHKÖISTÄ HYVÄKSYMISTÄ (Scoresheet Approval)

OTTELUN PÖYTÄKIRJAN TULOSTAMINEN, TARKISTAMINEN JA ALLEKIRJOITUKSET JOUKKUEILTA

TEST Competition - TEST Championship
Men's, Club 1.Male

Match no. test16 Day: 1 | 23 Sep 2016 18.00.00 | City: Helsinki Hall: Helsingin jäähalli | Country:

TEST Team A Ⓐ Ⓑ TEST Team B

SET	Team	Start	End	I	II	III	IV	V	VI	Points
1	Ⓐ TEST Team A	18.00 S		3	4	6	8 (12, 2:3)	7	9	
	Ⓑ TEST Team B		01.38 R	3	4	5	6	7	9	
2	Ⓑ TEST Team B	01.41 S		3	5	6	7	9	11	
	Ⓐ TEST Team A		01.49 R	4	7	13	10	8	6	
3	Ⓐ TEST Team A	02.07 S		3	6	7	8	11	10	
	Ⓑ TEST Team B		01.51 R	3	4	5	7	8	12	
4	Ⓑ TEST Team B	01.54 S		8	3	4	5	6	10	
	Ⓐ TEST Team A		01.57 R	3	4	6	7	9	11	
5	Ⓑ TEST Team B	02.00 R		3	5	6	7	9	10	
	Ⓐ TEST Team A		02.21 S	3	4	6	7	8	9	

Service Order / No. of Starting player / Substitutes / No. of player / Score at change / Service Rounds

Change: TEST Team B Points at Change 8:5

LähiTapiola-pisteet näkyvät täällä!

Ⓐ TEST Team A		Ⓑ TEST Team B	
N	Name of the player	N	Name of the player
3	TEST ATHLETE 3 TEST ATHLETE	3	TEST ATHLETE C TEST ATHLETE
4	TEST ATHLETE 4 TEST ATHLETE	4	TEST ATHLETE D TEST ATHLETE
5	TEST ATHLETE 6 TEST ATHLETE	5	TEST ATHLETE E TEST ATHLETE
7	TEST ATHLETE 7 TEST ATHLETE	6	TEST ATHLETE F TEST ATHLETE
8	TEST ATHLETE 8 TEST ATHLETE	7	TEST ATHLETE G TEST
9	TEST ATHLETE 9 TEST ATHLETE	8	TEST ATHLETE H TEST ATHLETE
10	TEST ATHLETE 10 TEST	9	TEST ATHLETE I TEST ATHLETE I
11	TEST ATHLETE 11 TEST	10	TEST ATHLETE L TEST ATHLETE
12	TEST ATHLETE 12 TEST	11	TEST ATHLETE M TEST
13	TEST ATHLETE 13 TEST	12	TEST ATHLETE N TEST ATHLETE

SANCTIONS: W P E D A/B Set Score

Remarks:
LOIMU: FIVB libero käytäntö, HURRIKAANI: Eräkohtainen libero käytäntö, LähiTapiola-pisteet: * LOIMU 5 Pietiläinen, ** HURRIKAANI 9 Pietilä, *** LOIMU 8 Kilmova

ALLEKIRJOITUKSET

LIBERO					
L1	1	TEST ATHLETE 1 TEST	L1	1	TEST ATHLETE A TEST
L2	2	TEST ATHLETE2 TEST	L2	2	TEST ATHLETE B TEST

OFFICIALS			
C	Pajala Olavi	C	Mäkikyrö Teemu

SIGNATURES	
Team Captain:	Team Captain:
Coach:	Coach:

APPROVAL

Referees	Name	Country	Signature
1°	Parkkinen Tommi		
2°	Hakkarainen Pasi		
Scorer	Mikkola Tuomas		
Assistant	Kallioniemi Raimo		
	Hakkarainen Mikko - 1	Lines	2 - Pyfväs Mikko
	Koski Herkko - 3	Judges	4 - Koiehmainen Jussi
	A	Team Captain	B

RESULTS

Team A T	S	W	P	Set	Time	Team B P	W	S	T
0	1	0	8	1	20	25	1	0	0
0	0	0	1	2	'18	25	1	0	0
0	0	1	2	3	'14	4	0	0	0
0	0	1	25	4	'13	4	0	0	0
0	1	0	6	5	'21	15	1	0	0
0	1	2	65		'86	73	3	0	0

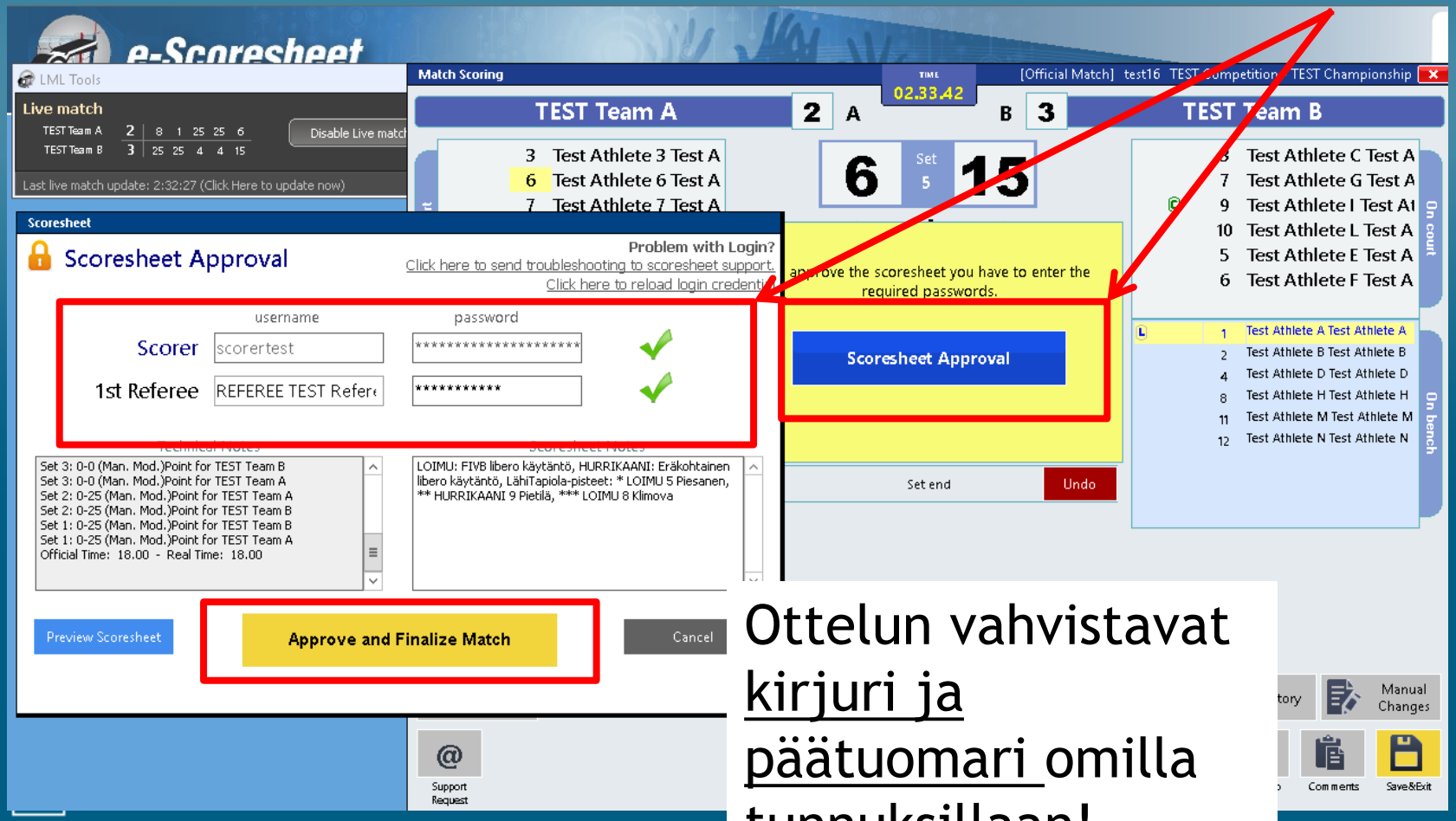
Start	End	Duration
18.00	02.21	08.21

WINNER: TEST TEAM B 3 - 2

Software by Data Project S.r.l.

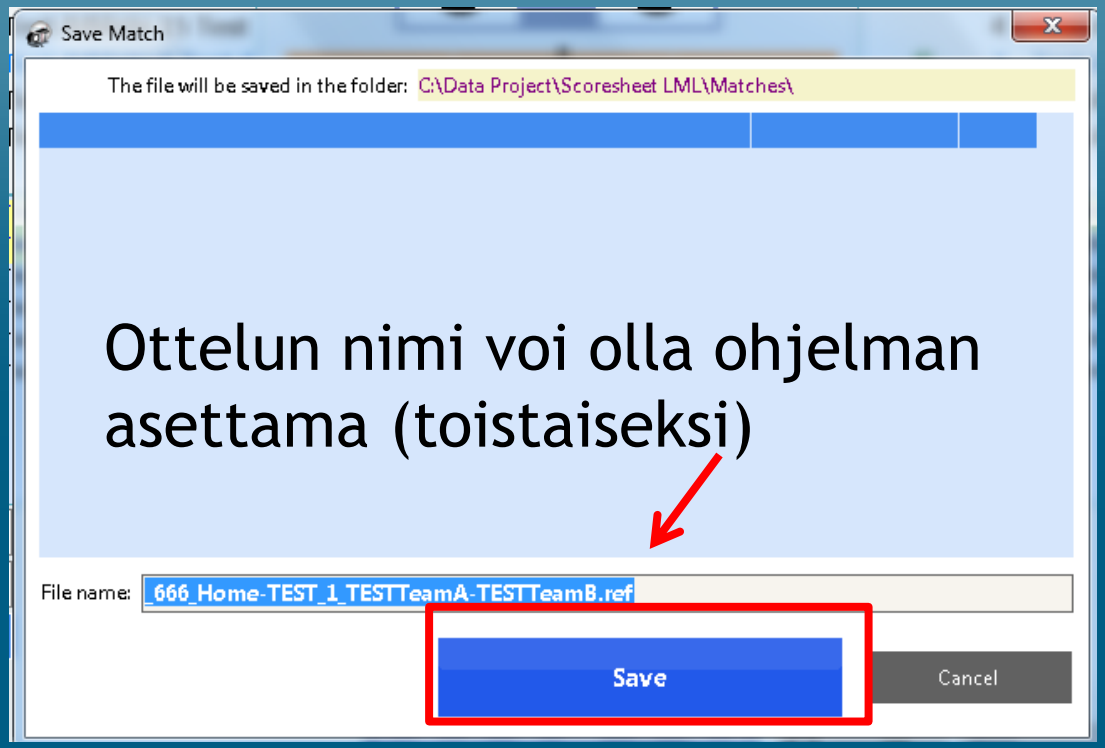
Printed by eScoresheet Release 2016.09.08 licensed to LML - Lentopallon Mestaruusliiga

OTTELUN VAHVISTAMINEN TIETOKANTAAN

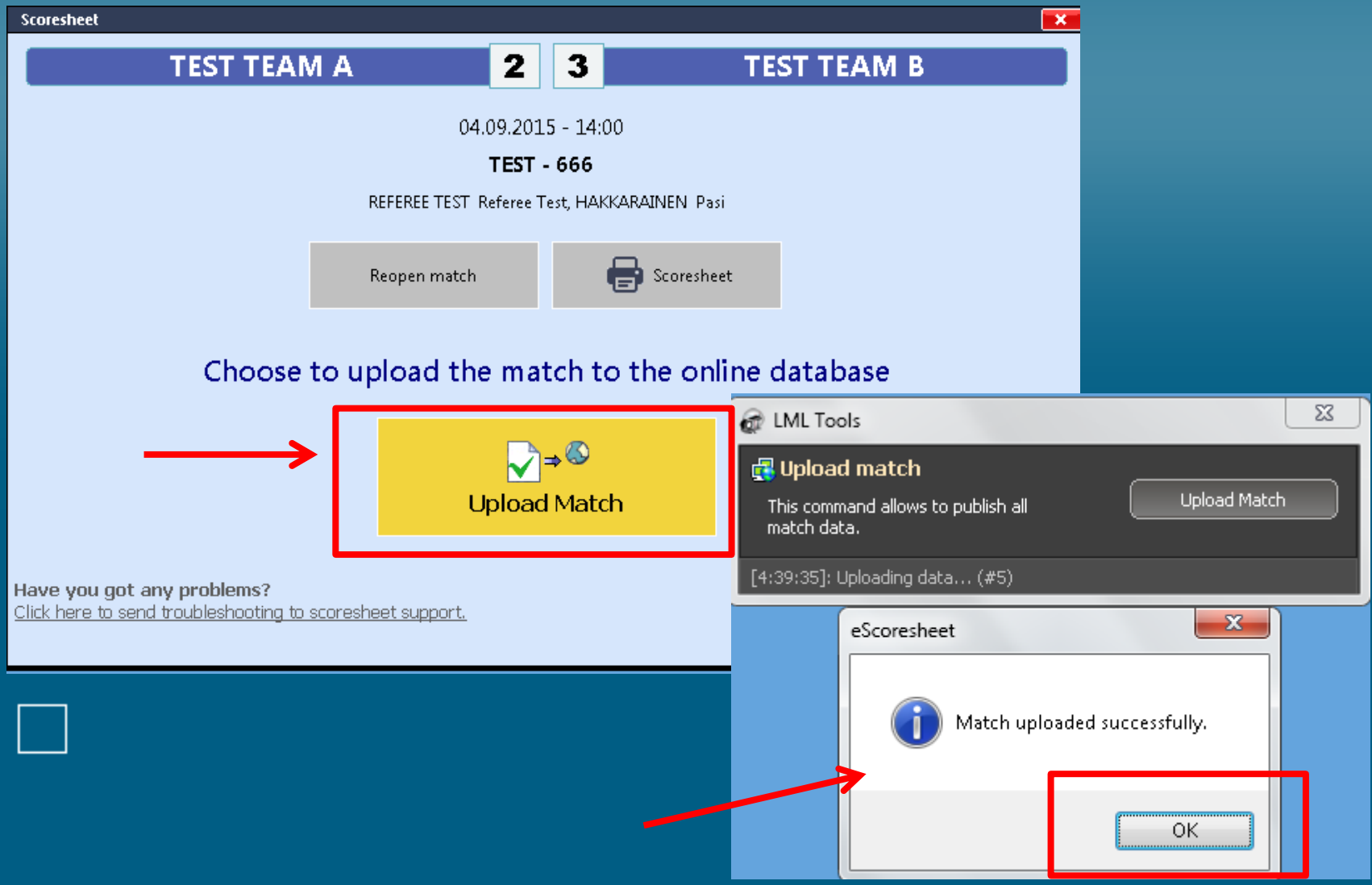


Ottelun vahvistavat <u>kirjuri ja päätuomari</u> omilla tunnuksillaan!

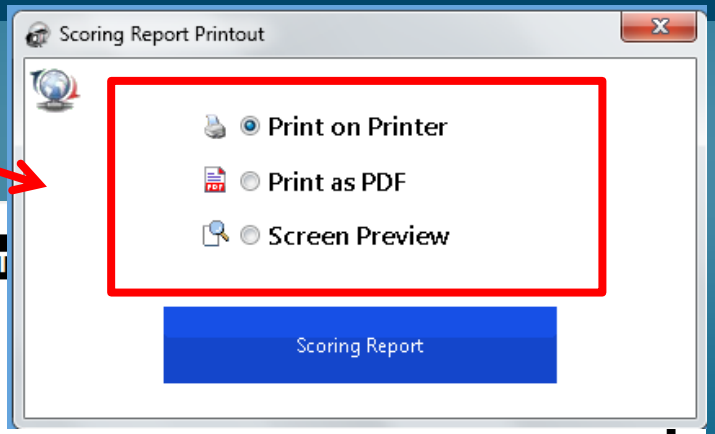
OTTELUN TALLENTAMINEN



OTTELUN TOIMITTAMINEN TIETOKANTAAN



OTTELURAPORTIN TULOSTAMINEN / TARKISTELU



SCORING REPORT

Printed:	12.9.2015 04.42.37		
Match no.:	666	**Date:**	4 Sep 2015
Competition:	TEST Competition - TEST [Updated: 12 Sep 2015]		
Division:	Club 1.Male	**Phase:**	Home - TEST
Home:	TEST Team A	**Away:**	TEST Team B
1st Referee:	Referee Test Referee Test	**Supervisor:**	
Spectators:	350		

	1	2	3	4	5
Home	8	25	25	14	5
Away	25	6	12	25	15
Duration	'22	'20	'30	'29	'20

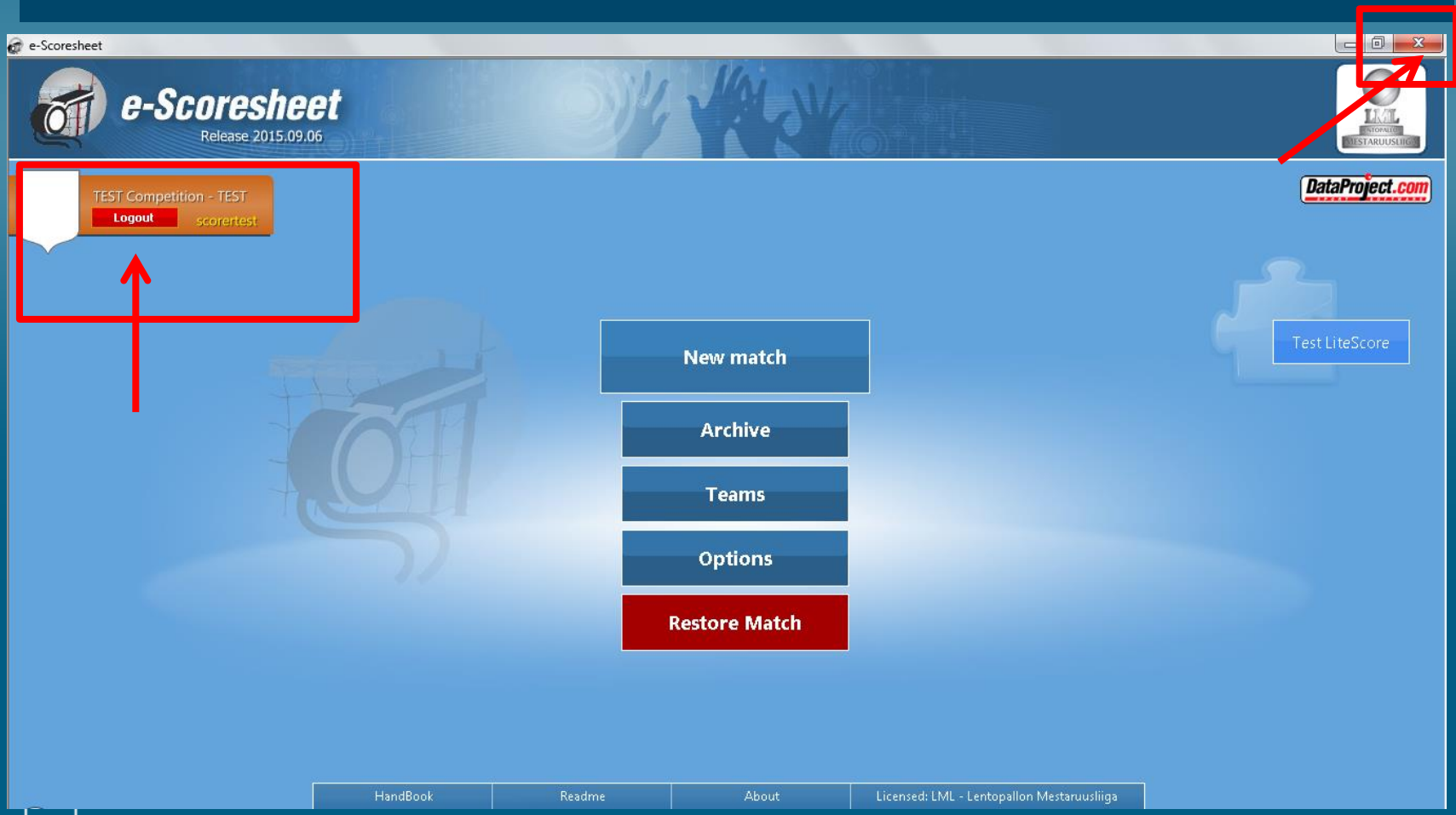
Live match	DONE	**Match Finished**	YES
Final Approval	DONE	**Final Upload**	DONE

Technical Comments

Official Time: 14.00 - Real Time: 14.00

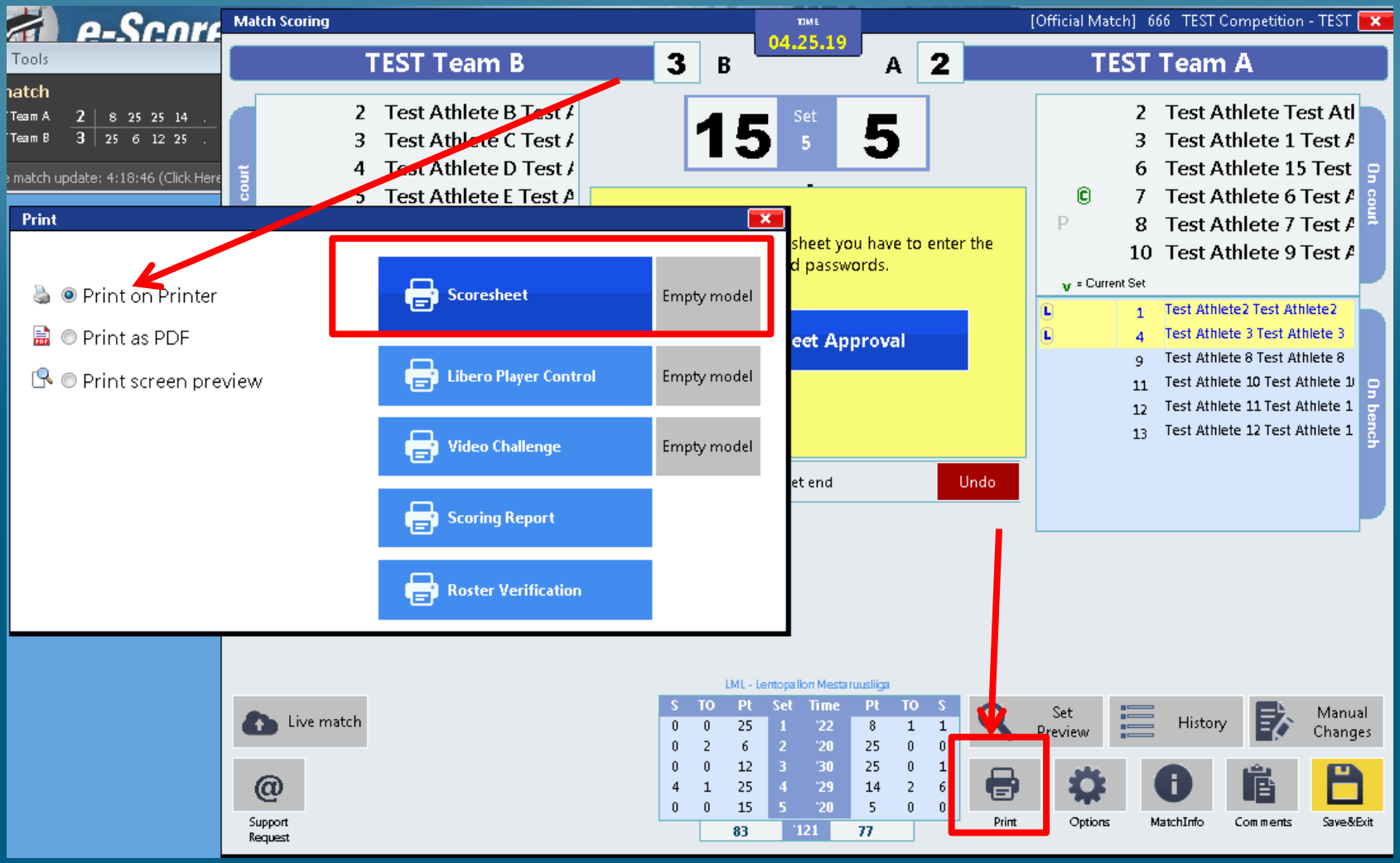
Comments

OTTELUN SULKEMINEN, ULOSKIRJAUTUMINEN JA OHJELMAN SULKEMINEN

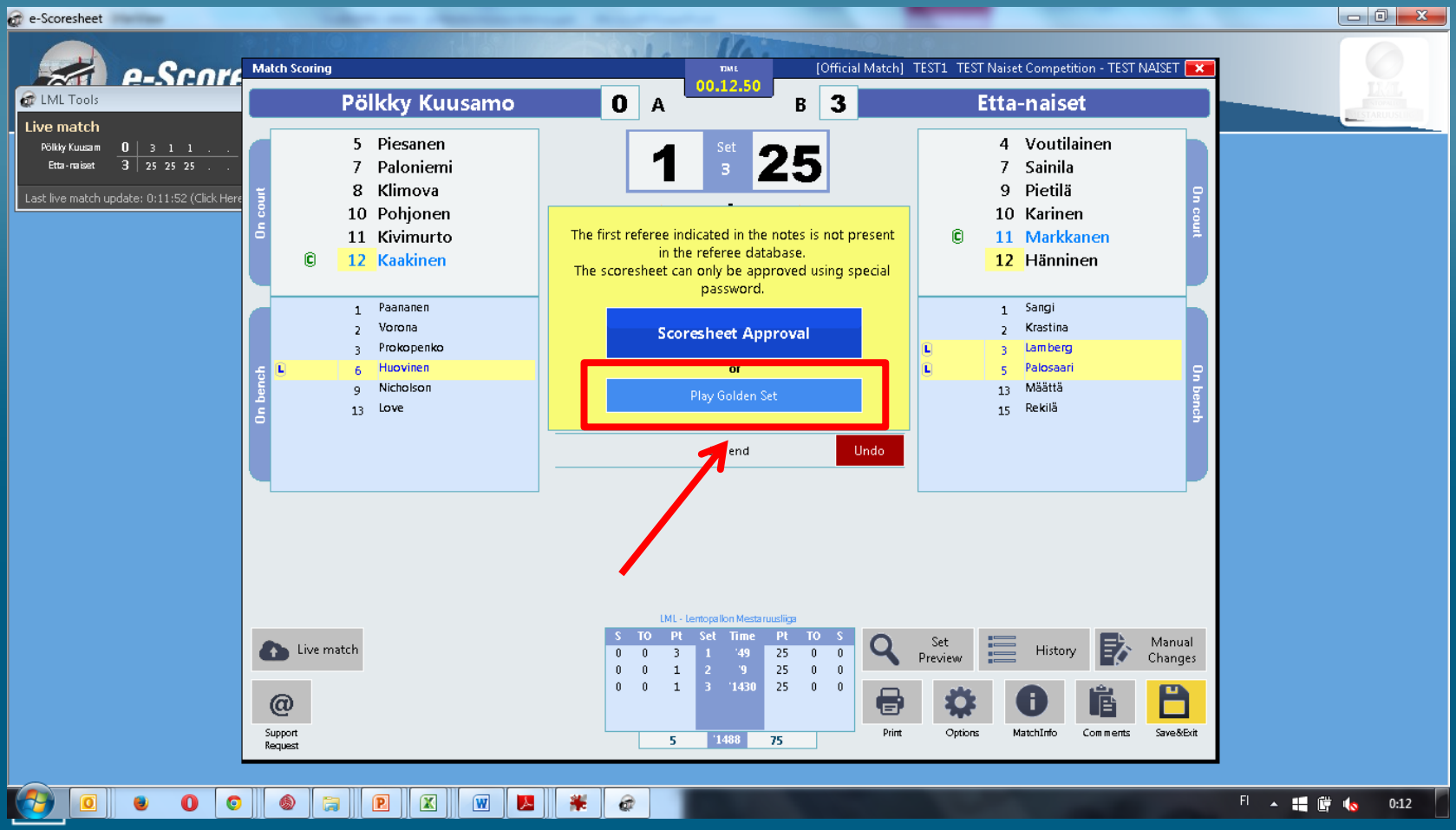


GOLDEN SET - Kultainen erä

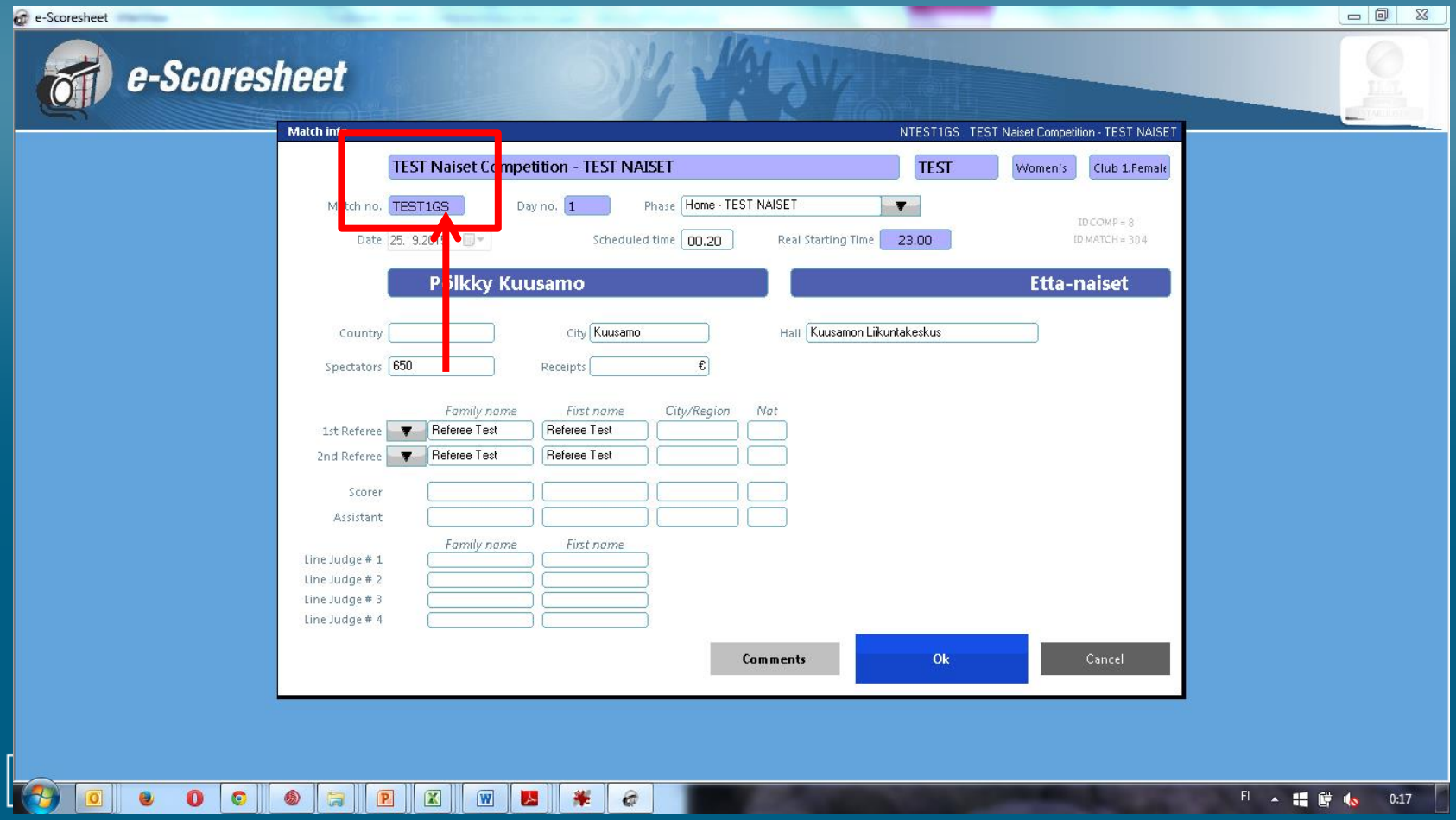
TULOSTA VARSINAISEN OTTELUN PÖYTÄKIRJA JATKA SITTEN KULTAISEEN ERÄÄN (allekirjoitukset ottelun jälkeen)



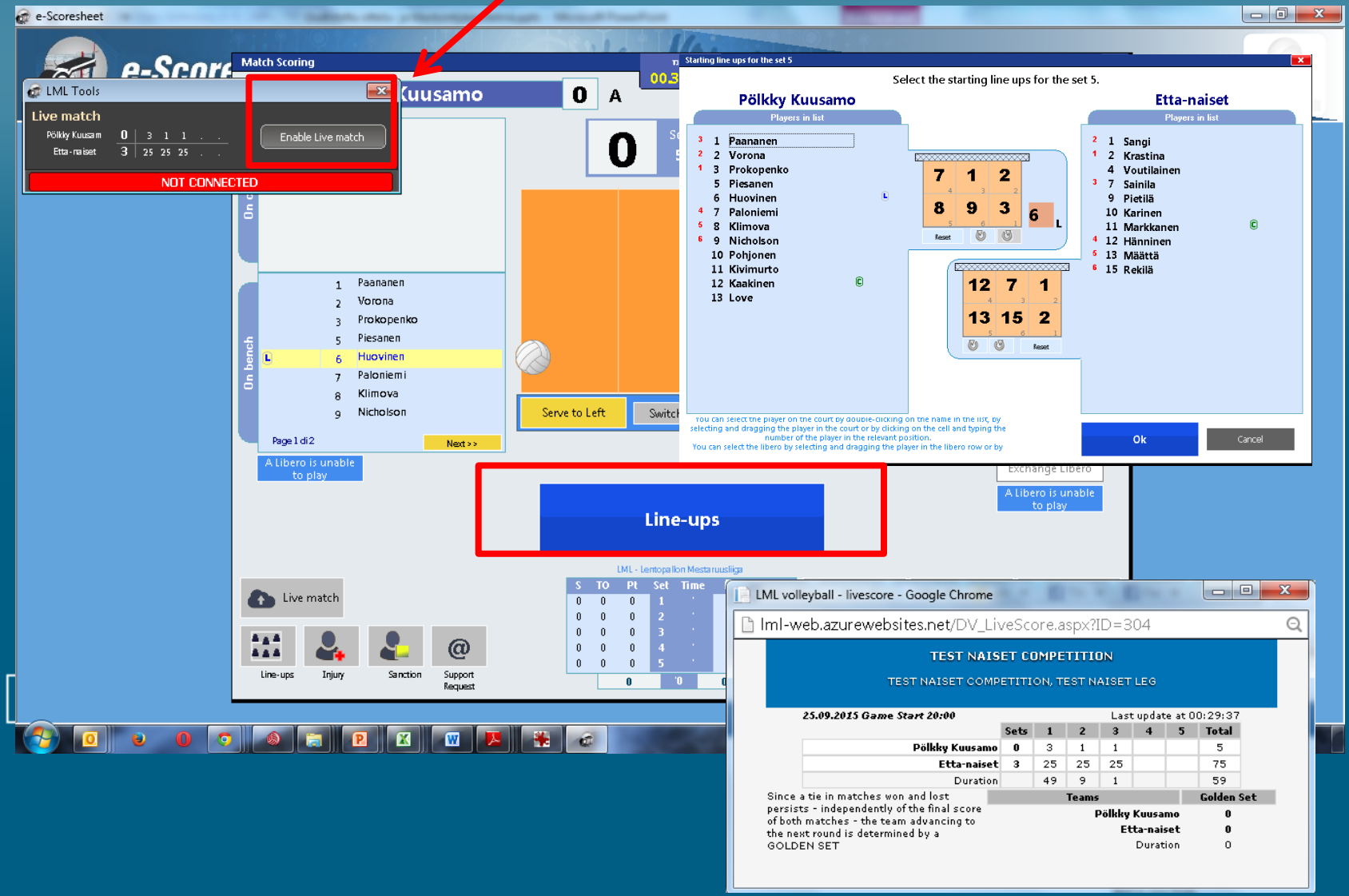
KULTAISEN ERÄN ALOITTAMINEN (kuten muutkin erät)



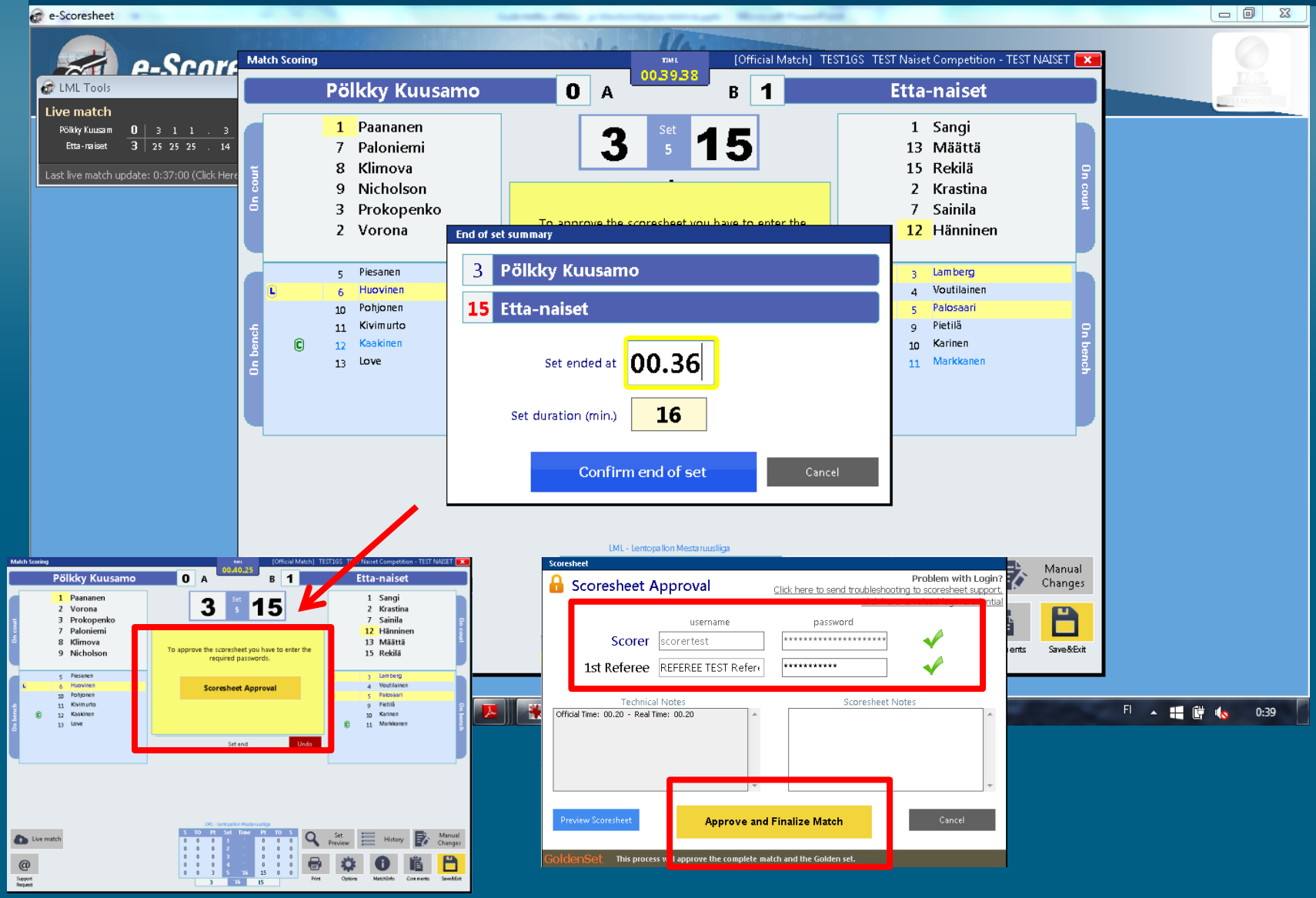
KULTAINEN ERÄ – tarkista ottelun nro …GS-pääte



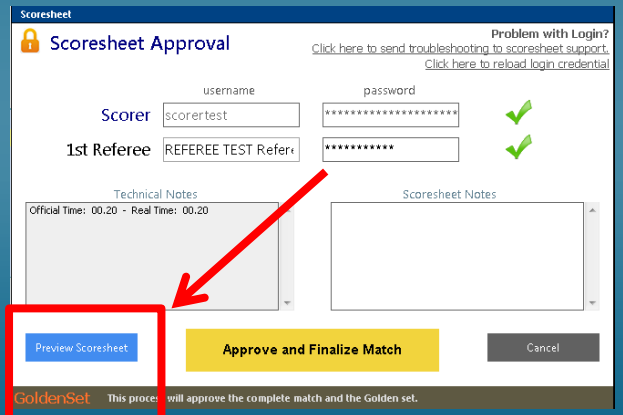
KULTAINEN ERÄ - Lisää kuusikot ja liberot- aloita erä normaalisti (TARKISTA YHTEYS!)

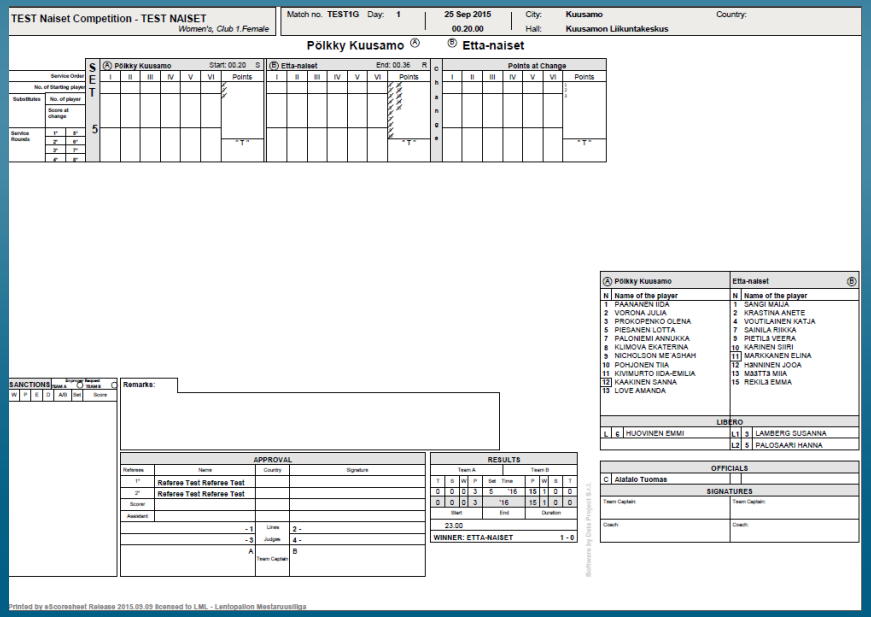


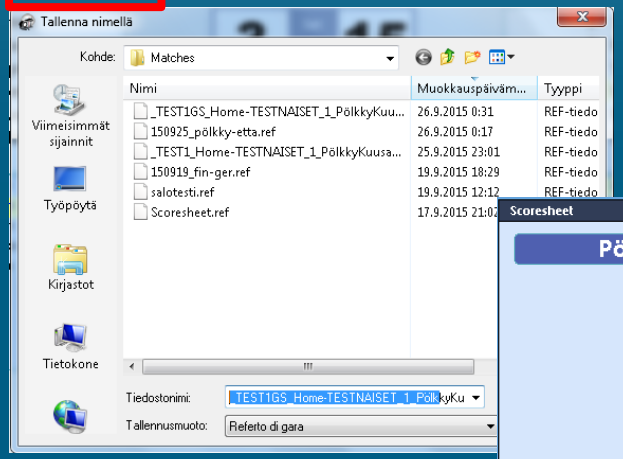
KULTAINEN ERÄ – ottelun päättäminen ja tuloksen vahvistaminen

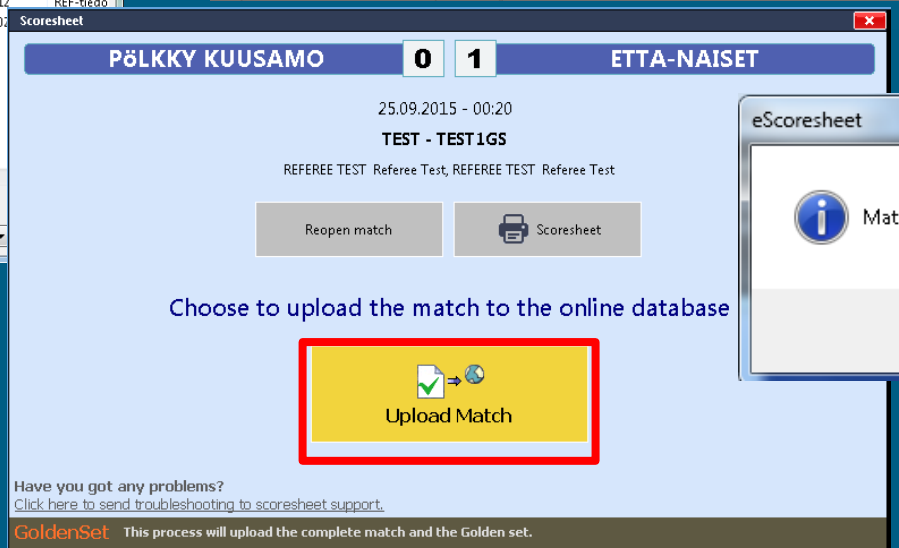


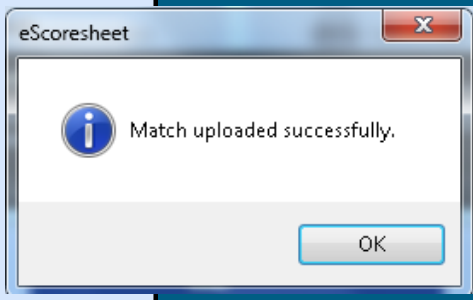
KULTAINEN ERÄ - Kultaisen erän pöytäkirjan tarkistaminen (sen jälkeen varsinaisen ottelun!)





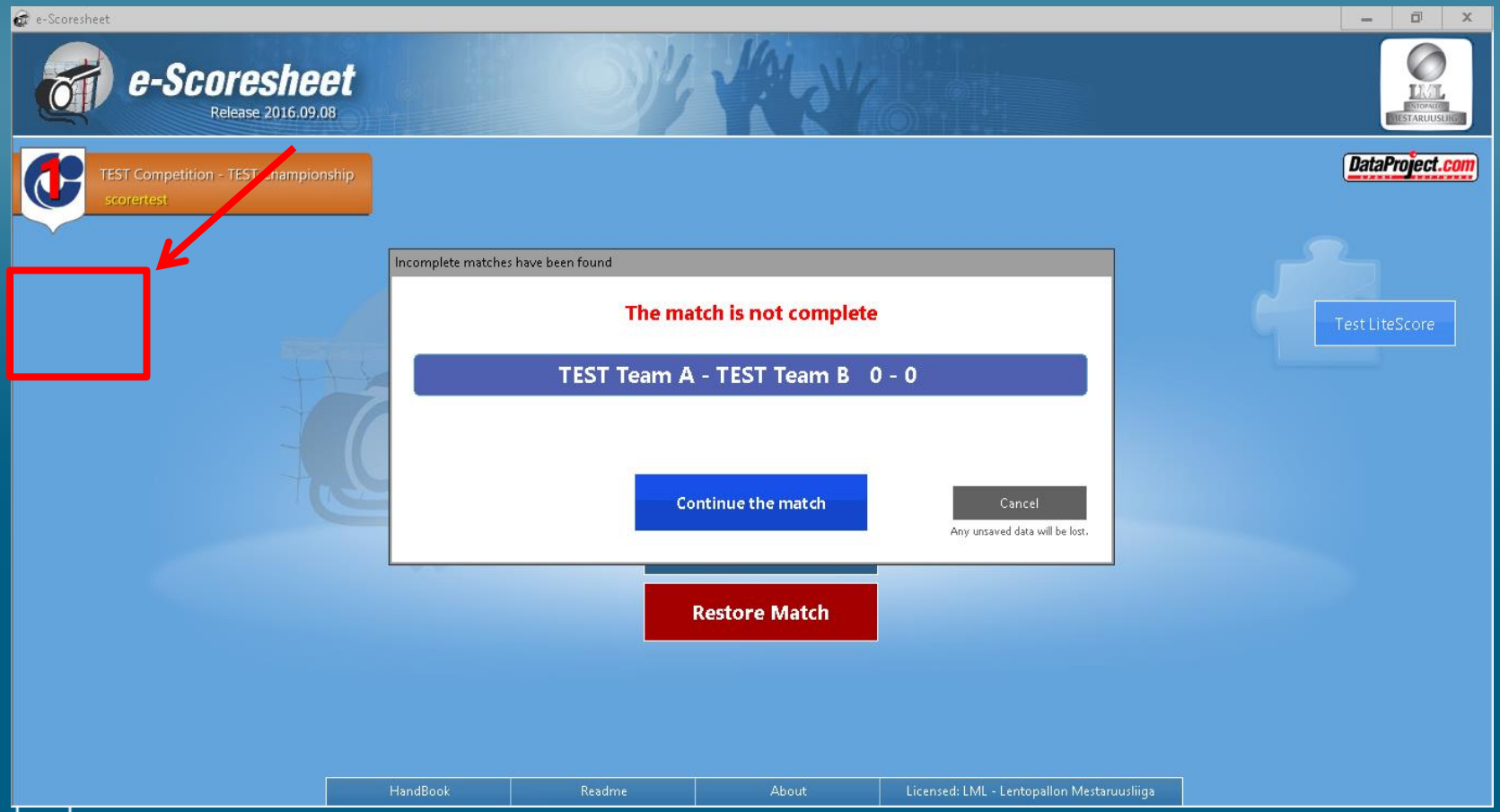




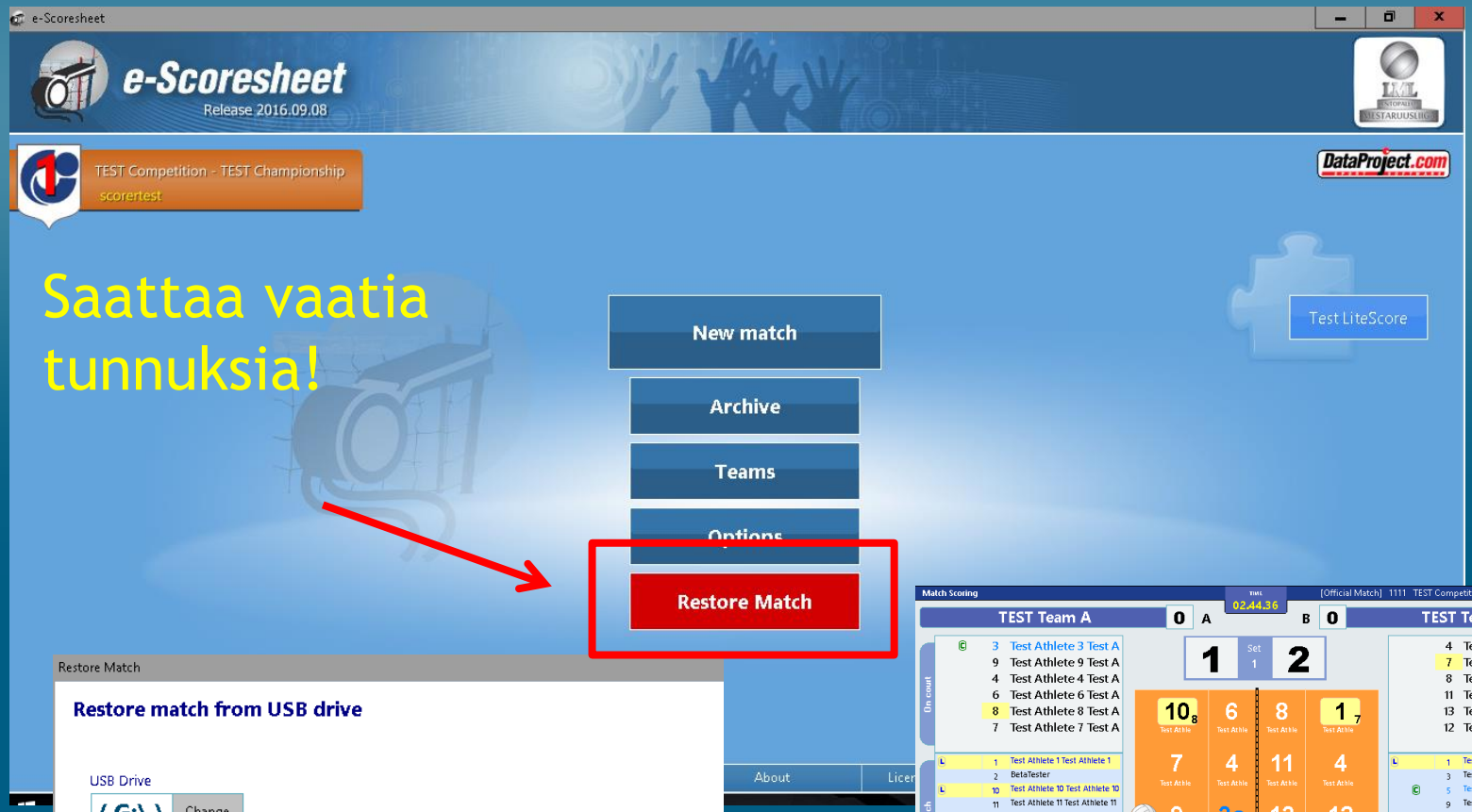


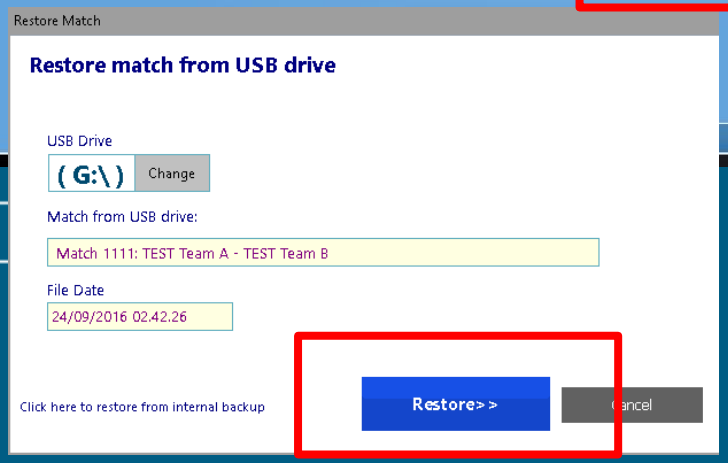
ONGELMAKOHTIA
(täydentyy vielä)

OHJELMA KAATUU > AVAA UUDESTAAN JA OHJELMA EHDOTTAA JATKAMISTA



KONE RIKKOUTUU > AVAA TOINEN KONE JA KYTKE USB BACKUP > AVAA SAMA OHJELMA=RESTORE MATCH > PELI JATKUU





ONNEKSI OLKOON, OLET ONNISTUNUT OTTELUSSASI!

Mikäli ohjelman käytössä ilmeni teknisiä ongelmia, soita Tuomas Mikkolalle 050-4115121