

# Peruspöytäkirja / kirjurin pikaopas

Ohje päivitetty 28.3.2022

Palaute ja kehitysehdotukset: [tulospalvelu@pesis.fi](mailto:tulospalvelu@pesis.fi)

## Harjoittelu testijoukkueilla

Siirry harjoittelemaan kirjausta testiympäristöön osoitteessa [ttk-test.pesistulokset.fi](http://ttk-test.pesistulokset.fi). Klikkaa "luo ottelu" kohdasta luo ottelu harjoittelua varten. Siirry ohjeissa kohtaan I.

## Virallinen ottelu tai harjoitusottelu omalla joukkueella

Kaksi tapaa päästä kirjaamaan: Kirjaudu sisään tai kirjaudu koodilla osoitteessa [ttk.pesistulokset.fi](http://ttk.pesistulokset.fi). Seuran tai joukkueen hallintaoikeuksien haltija myöntää käyttöoikeudet tai ottelukohtaisen koodin.

Valitse ottelu, jota lähdet kirjaamaan, etusivulta tai oman joukkueen otteluista (valittavissa aikaisintaan 60 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa) tai luo harjoitusottelu hallintapuolen etusivulta.

## I Ottelun etusivu

1. Lisää ottelun tuomareiden nimet (valmiina testiympäristössä)
2. Joukkueet tallentavat itse kokoonpanonsa viimeistään 30 minuuttia ennen ottelulle määrättyä alkamisaikaa (pl. peräkkäiset ottelut turnauksissa ja leireillä). Mikäli kokoonpanoa ei ole tallennettu, pyydä joukkuetta tallentamaan se pikaisesti.  
Tarvittaessa myös kirjurilla on mahdollisuus lisätä ja muokata kokoonpanotietoja (testiympäristössä kirjuri syöttää testijoukkueiden kokoonpanot).
3. Lukitse ottelun kirjaaminen itsellesi. Tämän jälkeen vain kirjuri pääsee tekemään muutoksia pöytäkirjaan. Täytä kirjurin nimi ja puhelinnumero sekä muut ruudulla tässä vaiheessa kysyttävät tiedot, joita pystyy päivittämään myös myöhemmin ottelun aikana.
4. Siirry kirjaamiseen ja kirjausnäkyymään klikkaamalla "avaa peruspöytäkirja", kun pelituomari viheltää kolme pitkää vihellystä ottelun alkamisen merkiksi.

## II Kirjausnäky

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

KJ - VJ

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

Kotijoukkue Vierajoukkue

1. JAKSO

VALITSE HUTUNKEITON VOITTAJA

OTTELUN LISÄTIEDOT

PALKITUT

TILASTOT

KOKOONPANOT

AIKAJANA

v1.22.3.28

## III Vuoroparinäkymä

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

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

SULJE VUOROPARI 1J1A, KJ

KJ - VJ

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

Ei paloja

Tapahtumat

Viimeinen lyöjä 9

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

JUOKSU PALO

JOKERIT Käytetty: Jäljellä: J10

MUUT TOIMINNOT

## Jakson ja ottelun päättäminen

1. Päätä jakso tai ottelu kirjausnäkyästä. Jatka tarvittaessa kotiutuskilpailuun. Ottelun päättämisen jälkeen voit vielä tarvittaessa palata kirjaamiseen.
2. Tarkista vielä, että ottelun lisätiedot ovat kunnossa ja että esimerkiksi palkitut on tallennettu pöytäkirjaan.
3. Peruspöytäkirjassa ottelutuloksen vahvistavat molempien joukkueiden hallintaoikeuksien haltijat. Ohjeet tästä ja päivitys ohjelmaan toteutetaan huhtikuun 2022 aikana.
4. Nyt voit sulkea kirjaamisen. Kiitos tästä ottelusta, toivottavasti palaamme samoissa merkeissä pian uudelleen!