

Toimitsijapöydän ohjeistus 2015 - 2016

Sihteeri 1 (pöytäkirja)

Kirjaa ylös

- AIKA (jonka tapahtumakellon pitäjä sanoo ääneen)
- LAKIN VÄRI
- PELINUMERO
- TAPAHTUMANUMERO
- MAALITILANNE (jos tulee maali)

1. Maali

- Aika (jonka tapahtumakellon pitäjä sanoo ääneen)
- Lakin väri
- Pelinumero
- Tapahtumanumero 1
- Maalitilanne (koti - vieras)

2. Paha virhe

- Aika (jonka tapahtumakellon pitäjä sanoo ääneen)
- Lakin väri
- Pelinumero
- Tapahtumanumero 2, 3, 4, 5

3. Aikalisä

- Aika (jonka tapahtumakellon pitäjä sanoo ääneen)
- Lakin väri kirjoitettuna
- Aikalisä kirjoitettuna (esim. "4.59 AIKALISÄ VALKOINEN")

Muita ohjeita:

- Jokaisen erän jälkeen vedä viiva, jotta erät on helppo erottaa toisistaan.
- Jokaisen erän jälkeen laske maalit kunkin joukkueen merkintöjen mukaan nimien alapuolelle erien alla olevaan yhteenvetosarakkeeseen.
- Merkitse joukkueiden käyttämät aikalisät niille varattuihin ruutuihin rastilla.
- Kirjoita erien maalitulokset ja ottelun lopputulema niille varattuihin paikkoihin lomakkeessa.
- Laske pahat virheet.

Peli aika (30 sek + kokonaispeli aika)

- Peli aika päälle kun pelaaja ottaa pallon
- Peli aika katkaistaan kun tuomari viheltää pilliin
- Peli aika lähtee käyntiin uudelleen kun pallo irtoaa katkon jälkeen kädestä
- Uusi 30 sek kun tulee heitto maalia kohden (uusi hyökkäysaika alkaa kun heiton jälkeen pelaaja saa pallon haltuun. Nollausnappi painetaan pohjaan kun heitto lähtee ja vapautetaan kun pelaaja saa pallon haltuun.)
- Hyökkäysaika ei näy mikäli peliaikaa on vähemmän kun hyökkäysaika. Käytä peliaikaa silti normaalisti tuomarin vihellysten ja pelin etenemisen mukaan.
- Uusi 30 sek kun palloa hallussa pitävä joukkue vaihtuu
- Ottelun viimeisestä minuutista tiedotetaan tuomarille

Tapahtumakello

Kello laitetaan päälle laitteen takaa. Näyttöön tulee näkymään "Waterpolo": valitaan "YES". Näyttöön tulee näkymään "Download previous game" valitaan "No". Kello on valmis.

Tapahtumakellon käyttäjä sanoo pöytäkirjan pitäjälle kellonajan, jona ottelutapahtuma tapahtui.

- **Maali** merkitään valitsemalla vasemmasta (koti) tai oikeasta (vieras) reunasta ruutu +1 ja valitsemalla valikosta maalin tehneen pelaajan pelaajanumero.
- **Paha virhe** merkitään valitsemalla vasemmasta (koti) tai oikeasta (vieras) reunasta ruutu jossa on **kortti kädessä sekä pieni kello** ja valitsemalla valikosta virheen tehneen pelaajan pelaajanumero (myös rankkari).
- **Pahan virheen jälkeen** liputetaan virheen tehneen pelaajan lakin värisellä lipulla kun pelaaja pääsee pois jäähyltä
- **Aikalisä** merkitään valitsemalla vasemmasta (koti) tai oikeasta (vieras) alareunasta ruutu jossa on aikalisän merkki (käsillä näytettynä).
- **Erän päättyessä** ottelukello pois päältä, sitten painetaan "PRD (tai jotain)" - nappulasta vasemmassa yläreunassa ja valitaan oikean pituinen erätauco (eka ja kolmas "tauco1" 2 min, toinen "tauco 2" 5 min). Tauko aika alkaa juosta heti erän päättyttyä joten toimenpiteen nopeudella ei ole vaikutusta tauon pituuteen.

Korjaukset:

- **Aikalisät pitää poistaa jokaisen erän jälkeen.** Valitaan "Shift" ja valitaan vasemmasta (koti) alareunasta ruutu jossa on aikalisän merkki (käsillä näytettynä). Sama toistetaan vierasjoukkueen aikalisälle valitsemalla uudelleen "Shift" sekä oikeasta (vieras) alareunasta ruutu jossa on aikalisän merkki (käsillä näytettynä).

- **Väärälle henkilölle merkattu paha virhe** poistetaan **välittömästi** painamalla "Shift" vasemmasta (koti) tai oikeasta (vieras) reunasta ruutu jossa on **kortti kädessä sekä pieni kello**, valitsemalla valikosta virheen tehneen pelaajan pelaajanumero ja painamalla "Enter". Myöhemmin virheen saa poistettua painamalla **ENSIN** ruutua jossa on **kortti kädessä sekä pieni kello**, sitten "Shift" ja sitten **valitsemalla** valikosta virheen tehneen pelaajan pelaajanumero.
- **Väärälle henkilölle merkattu maali** poistetaan painamalla ensin "Shift" ja sitten valitsemalla vasemmasta (koti) tai oikeasta (vieras) reunasta ruutu +1 ja valitsemalla valikosta maalin tehneen pelaajan pelaajanumero.
- **Jos joudut väärään paikkaan, paina "ESC"**