KÄYTTÖOHJEET, DIGITAALINEN PÖYTÄKIRJA (eSCO)

Digitaalisen pöytäkirjan nimi Koripalloliitossa on eSCO. FIBA Organizer -sarjanhallinnasta käytetään tässä dokumentissa lyhennettä FORG.

Kirjaudu osoitteeseen: esco.basket.fi

LAITTEET JA KÄYTTÖJÄRJESTELMÄT JA SELAIMET

eSCO toimii parhaiten seuravilla laitteilla ja selaimilla

Laite	Käyttöjärjestelmä	Selaimet
PC	Windows	Chrome, Edge, Firefox, Brave, Opera,
MAC	MacOs	Chrome, Edge, Firefox, Brave, Opera, Safari
Tabletti	Windows	Chrome, Edge, Firefox, Brave, Opera,
Tabletti	Ios	Chrome, Edge, Firefox, Brave, Opera, Safari
Tabletti	Android	Chrome, Edge, Firefox, Brave, Opera,
Chromebook	ChromeOS	Chrome

Varmista myös, että sinulla on käytössä käyttämäsi selaimen uusin versio. Jos selaimesi versio on vanha, eSCO antaa sinulle päivitysohjeet. Pöytäkirjan pitämisen kannalta on suotavaa, ettei tietokoneessa ole automaattisen päivityksen toimintoa käytössä pöytäkirjan pitämisen hetkellä.

SISÄLLYSLUETTELO

LAITTEET JA KÄYTTÖJÄRJESTELMÄT JA SELAIMET 1
SISÄLLYSLUETTELO 2
1. KIRJAUTUMINEN 3
2. PÄÄVALIKKO 4
3. PELAAJAT 5
Lisää pelaajia 5
Pelaajan pelinumeron muuttaminen tai poistaminen Pelaajat-listalta 7
Lisää valmentaja 9
4. TULEVAT OTTELUT 10
5. OTTELUN KOKOONPANOT 11
Lisää pelaaja tai valmentaja 12
Kapteenin merkitseminen 12
6. OTTELUN TIEDOT 14
7. OTTELU JA PÖYTÄKIRJAN PITÄMINEN 17
Pisteet 19
Virheet 20
Vaihdot 22
Aikalisä 23
Neljänneksen vaihtaminen 24
8. PÖYTÄKIRJAN MERKINNÄN KORJAAMINEN 25
Tapahtuman muuttaminen Tapahtumat-logissa 25
Henkilökohtaisen virheen korjaaminen 26
Korin korjaaminen 26
Aikalisän muuttaminen 27
9. OTTELUN PÄÄTTÄMINEN 28
Vaihtunut erotuomari 28
Ottelun päätyttyä – Tallenna 29
10. VASTALAUSEVARAUS 30
11. VIKATILAT 31
Internet-yhteys katkeaa 31
Käytettävä laite sammuu tai jumiutuu 31

1. KIRJAUTUMINEN

Kirjautumista varten käytössä on kaksi eri tunnusta; joukkuetunnus ja seuratunnus. Joukkuetunnuksella pääsee hallinnoimaan yhden joukkueen pelaajatietoja ja pitämään joukkueen ottelupöytäkirjaa.

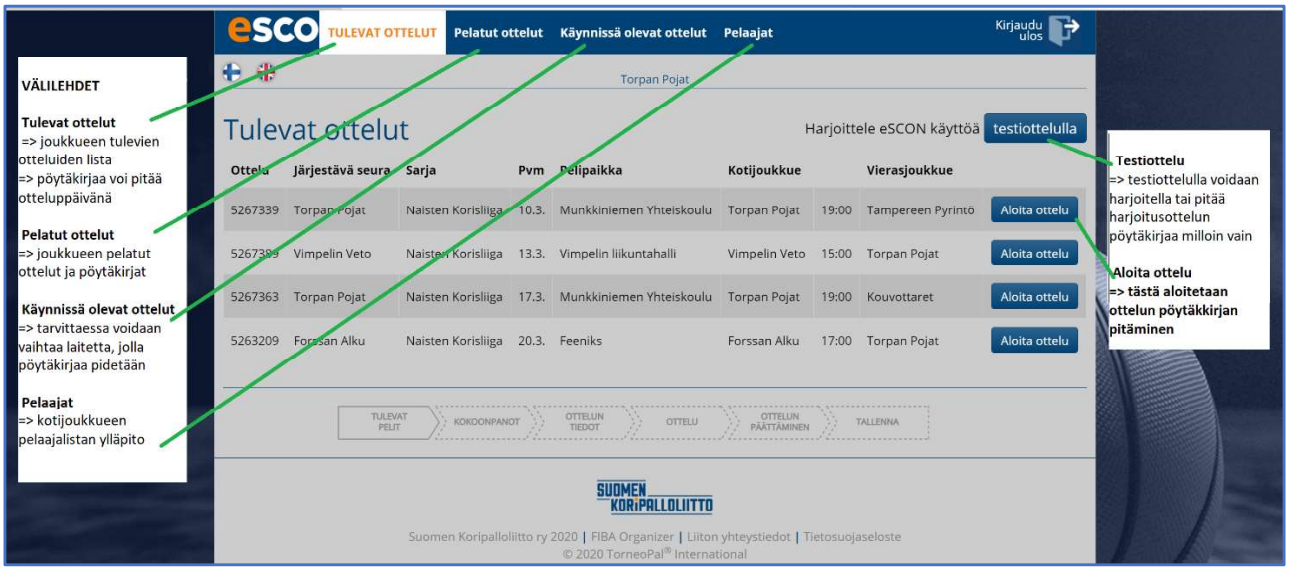
Jokaiselle joukkueelle toimitetaan sähköpostitse joukkueen tunnus, jonka syöttämällä pääsee kirjautumaan:

Jos olet unohtanut joukkuekoodin, voit tilata sen sähköpostiisi ”Tilaa unohtunut joukkuekoodi”.

Koodi lähetetään henkilölle, joka on FIBA Organizerissa ns. ensisijainen joukkueen yhteyshenkilö.

2. PÄÄVALIKKO

Tässä yleiskuvaus eSCO:n päävalikosta.



Tulevat ottelut listassa näkyy kaikki joukkueen kaikki tulevat ottelut, myös vierasottelut. Ottelun pöytäkirjan pääsee aloittamaan vain varsinaisena pelipäivänä.

3. PELAAJAT

Joukkueen yhteyshenkilö päivittää oman joukkueensa kokoonpanolistan eSCO:on hyvissä ajoin ennen ensimmäisten otteluiden alkua. Kokoonpanosta jokaiseen yksittäiseen otteluun valitaan kyseisen ottelun pelaajat. Pelaajia voi lisätä kauden aikana ja heidän pelinumeroitaan voi muuttaa järjestelmässä.

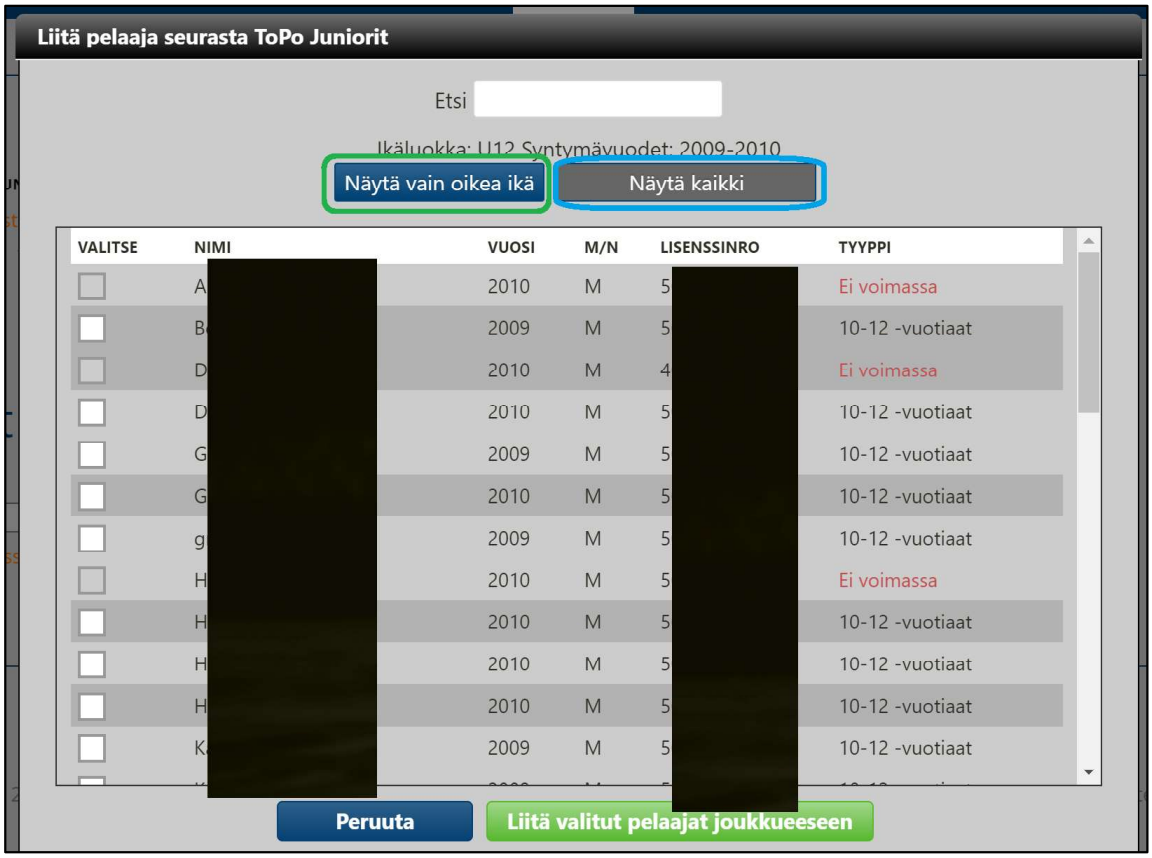
Lisää pelaajia

eSCO-pöytäkirjasovellus on yhteydessä Sense-lisenssirekisteriin. Pelaajat kokoonpanoon **tuodaan kaikissa alueellisissa ja valtakunnallisissa sarjoissa** ”Lisää pelaaja lisenssilistasta” -kohdasta

Kaikki maksetut lisenssit oman seuran pelaajien osalta, jotka mahtuvat kyseisen sarjan ikäluokkaan, näkyvät listalla, josta ne voi poimia kokoonpanoon.

Etsi-toimintoa käyttämällä voi etsiä henkilön nimellä tai listana syntymävuoden perusteella.

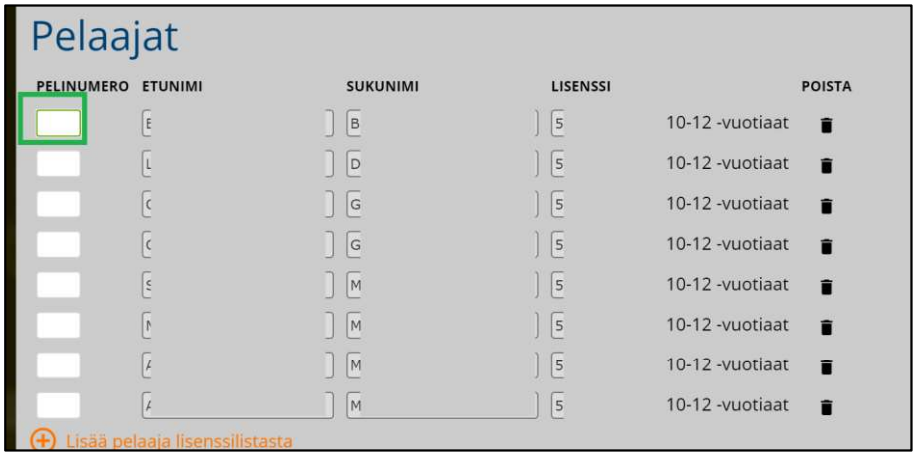
Ikäluokka-kohdan alla voi valita listalle joko "*Näytä vain oikea ikä*", jolloin listalla näkyy vain ko. sarjan ikäluokan pelaajat tai "*Näytä kaikki*", jolloin listalla näkyy seuran kaikki lisenssit. Voit valita nuorten sarjoissa nuorempia pelaajia joukkueeseen. Yli-ikäispelaajat lisätään joukkueeseen luvan myöntäjän toimesta.



Kuvasta piilotettu nimet ja lisenssinumerot.

Rastita joukkueesi pelaajat listasta ja klikkaa "*Liitä valitut pelaajat joukkueeseen*".

Merkitse pelaajien pelinumerot ja klikkaa vielä *"Tallenna"*.



Tämän lisäksi yksittäisen pelaajan voi lisäksi lisätä yksittäiseen otteluun ottelukohtaisessa kokoonpanolistassa, mutta silloin pelaajan tai valmentajan maksetusta lisenssistä on vastuussa joukkue, jonka kokoonpanoon henkilö on lisätty. Järjestelmä lähettää pelaajasta myös automaattisen lisenssintarkistusviestin Koripalloliittoon mahdollisen edustuskelvottomuuden tarkistamiseksi.

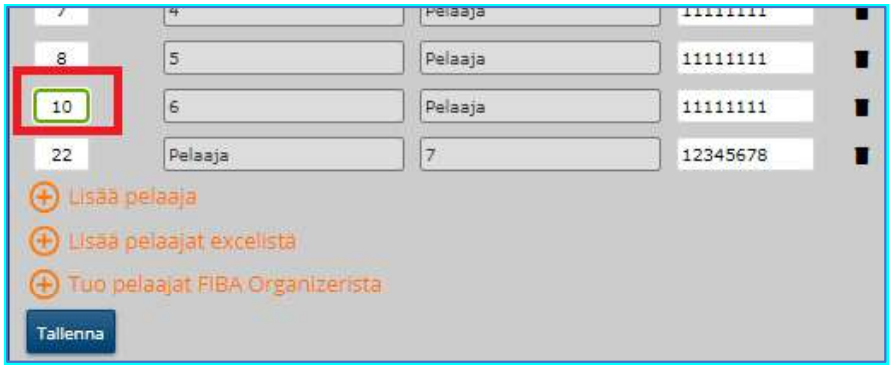
Pelaajan pelinumeron muuttaminen tai poistaminen Pelaajat-listalta

Pelaajat-näkymässä voit myös:

- vaihtaa pelaajan pelinumeroa
- poistaa pelaajan joukkueen pelaajat-listalta (joukkueen vastuu poistaa kauden aikana joukkueesta poistuneet pelaajat listalta)

PELAAJAN PELINUMERON MUUTTAMINEN

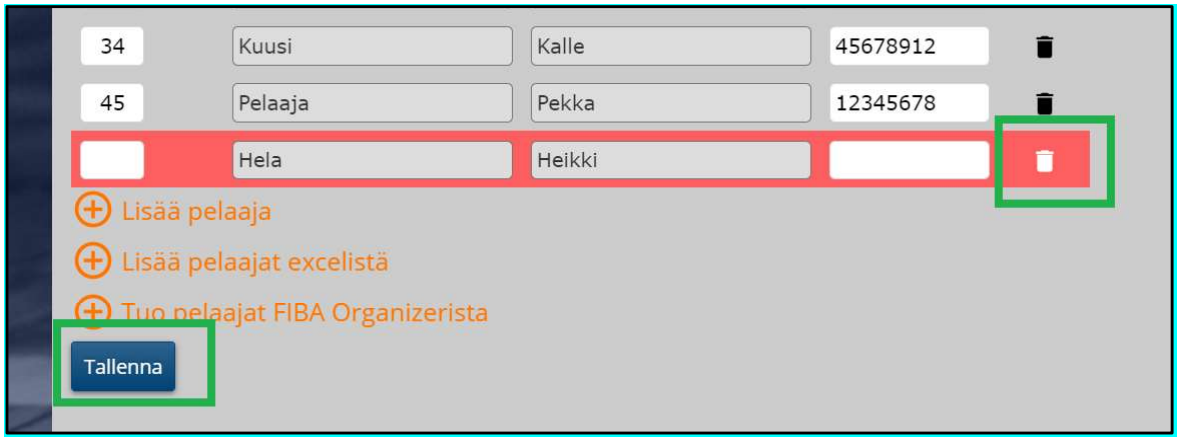
1. klikkaa pelinumero ruutuun
2. vaihda pelinumero
3. klikkaa *Tallenna*



PELAAJAN POISTAMINEN PELAAJAT-LISTALTA

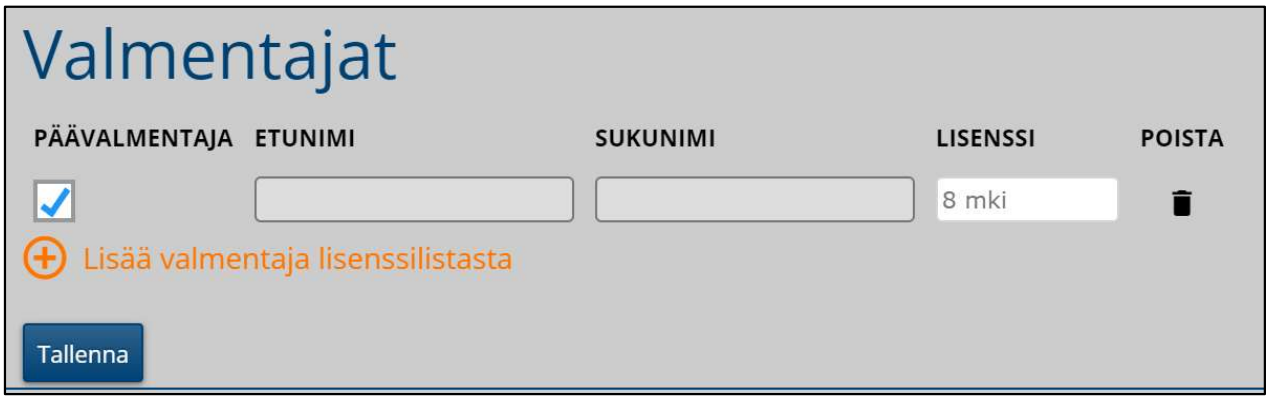
Pelaajan voi poistaa Pelaajat-listalta (joukkueen vastuulla poistaa joukkueesta poistuneet pelaajat tältä listalta)

- klikkaa rivin lopussa olevaa ”roskakorin” kuvaa
- pelaajan tieto rivi aktivoituu ja muuttuu punaiseksi
- klikkaa tallenna
- jos aktivoit vahingossa väärän pelaajan, klikkaa uudestaan yläpalkissa Pelaajat-painiketta niin aktivointi poistuu



Lisää valmentaja

Myös valmentajien tiedot löytyvät lisenssilistan takaa. Klikkaa +Lisää valmentaja lisenssilistasta



Valikosta löytyy oman seuran pelaajalisenssin maksaneet henkilöt. Mikäli henkilöllä on vain tekninen lisenssi tai hän toimii esimerkiksi pelaajana tai valmentajana toisessa seurassa, voi hänen tietonsa liittää joukkueeseen Hae valmentaja lisenssinumerolla -toiminnolla.

Muista klikata "*Tallenna*" kun lista on valmis!

4. TULEVAT OTTELUT

Etusivulla näkee kaikki joukkueen kotiottelut. Kun pelaajatiedot on varmistettu, valitse oikea ottelu ja paina ***Aloita ottelu***

Ottelun pöytäkirjan pääsee aloittamaan ja tekemään vain ottelupäivänä klo 08:00 alkaen.

Näytön alalaidassa ”nuolikaaviolla” kuvataan missä vaiheessa ottelun aloittamisessa ja liikutaan vaiheesta seuraavaan.

vihreällä nuolella edetään pöytäkirjan aloittamisessa pitämisessä

mustalla nuolella pääsee takaisin päin edelliseen vaiheeseen

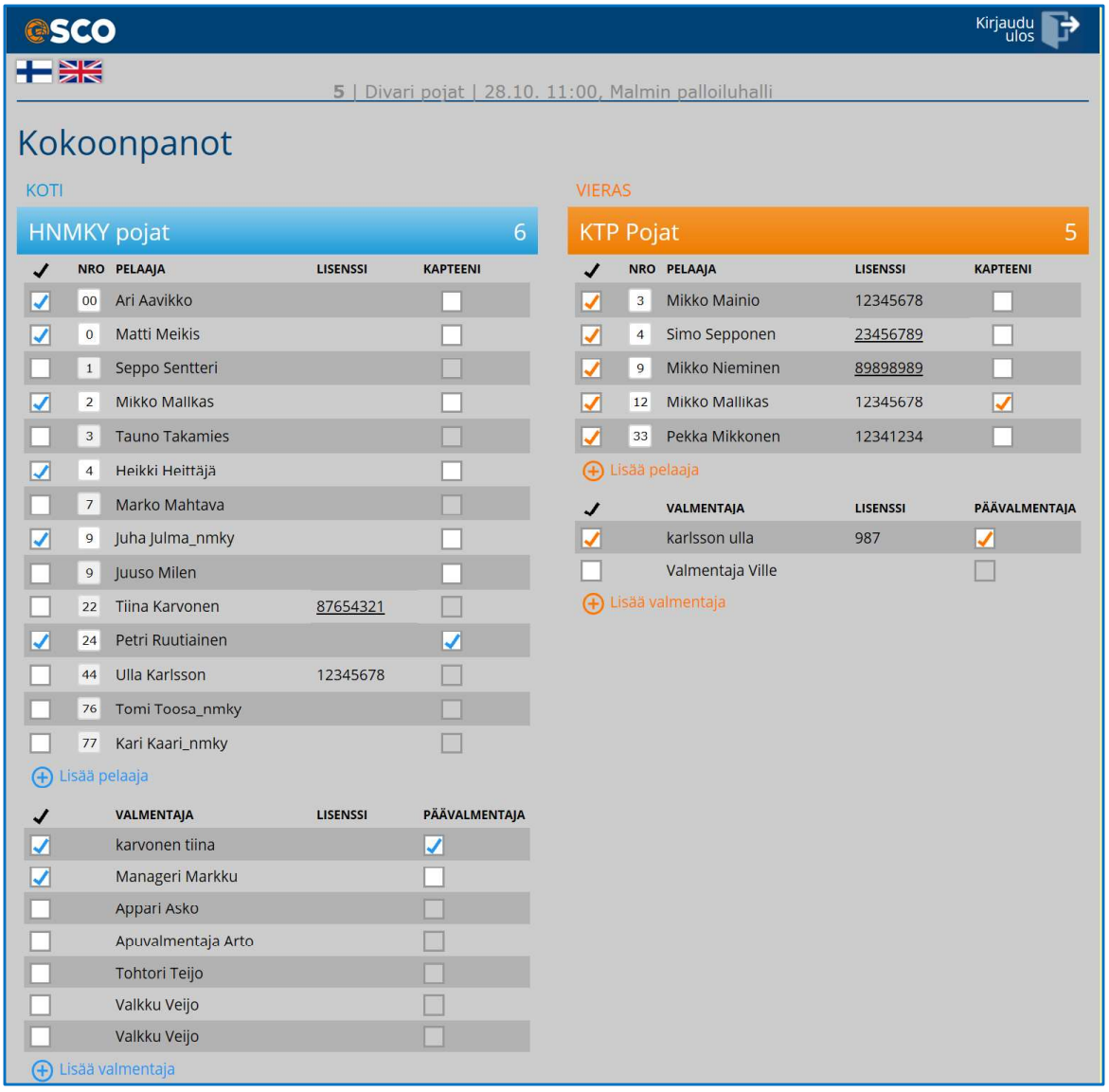
5. OTTELUN KOKOONPANOT

Ensimmäisellä sivulla valitaan yksittäisen ottelun kokoonpanoon pelaavat pelaajat ja ottelun valmentajat. Tässä näkyy molempien joukkueiden Pelaajat-välilehdellä valitut pelaajat ja valmentajat.

Kokoonpanosivulla voi muuttaa pelaajien pelinumeroita. Huomioi, että samalla numerolla yhdessä ottelussa ei voi esiintyä kahta pelaajaa. Yksittäiseen otteluun voi merkitä enintään 12 pelaajaa.

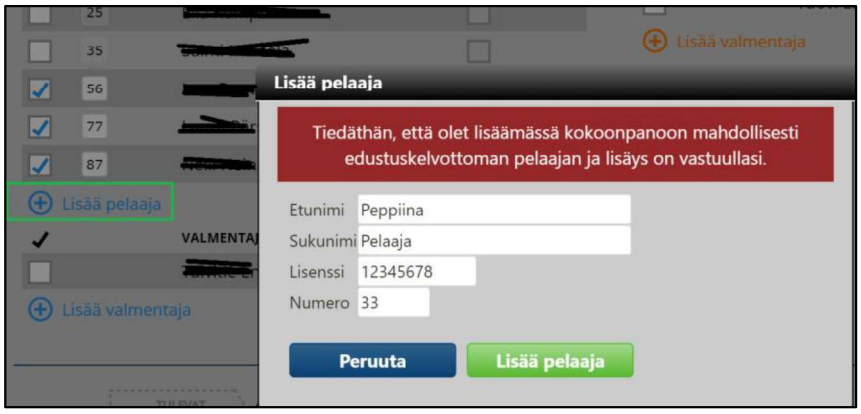
Valmis näkymä pelaajavalintoineen ja valmentajavalintoineen:

- Rastita nimen eteen pelaajat, jotka ovat ottelussa
- Tarkista pelaajien pelinumerot
- Merkitse kapteeni
- Rastita nimen eteen valmentajat, jotka ovat ottelussa
- Merkitse päävalmentaja



Lisää pelaaja tai valmentaja

Pelaajaa tai valmentajaa lisätessä tulee lisätä lisenssinumero ja pelaajan/valmentajan pelinumero. Voit lisätä henkilön, mutta eSCO muistuttaa, että olet lisäämässä lisenssittömän pelaajan. Tässä kohtaa lisätyt pelaajat/valmentajat eivät tallennu joukkueen varsinaiseen pelaajalistaan (FORG tai eSCO). Käy lisäämässä ottelun jälkeen lisätty pelaaja/valmentaja myös eSCO:n pelaajat listaan.

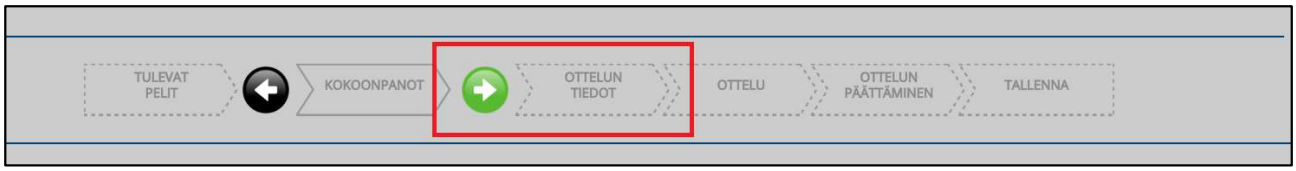


Pelaajan tai valmentajan lisenssinumero tulee listalle punaisella, koska eSCO ei ole tarkistanut sitä lisenssijärjestelmästä.

Kapteenin merkitseminen

Kummankin joukkueen kapteeni on valittava tässä näkymässä. Myös valmentaja sekä päävalmentajatieto (kaksi rastia henkilöllä) pitää tässä näkymässä merkitä molemmille joukkueille, muuten tulee virheilmoitus:

Kun olet tehnyt valinnat otteluun, siirry seuraavalle sivulle vihreästä nuolinäppäimestä sivun alalaidassa. Näiltä sivuilta pääsee vielä palaamaan takaisin korjaamaan tietoja. Ottelu-sivultakin pääsee vielä palaamaan, mutta kun otteluun on merkitty ensimmäinen tapahtuma ottelun aloittamisen jälkeen, ei taaksepäin enää pääse. Palaamaan edelliseen näkymään pääsee niin kauan kuin ottelun pöytäkirjassa on klikattu ”Aloita” näppäintä ja siirretty ensimmäisen neljänneksen alkuun.

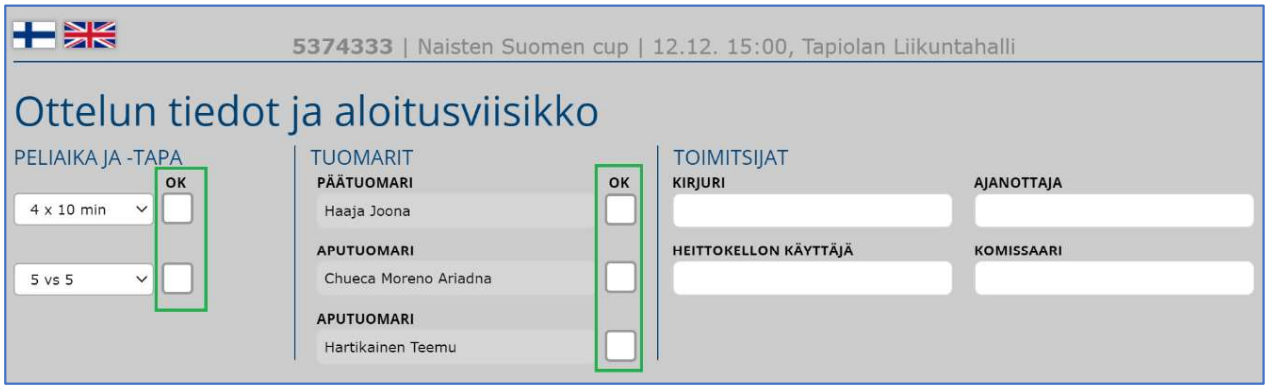


6. OTTELUN TIEDOT

Valitse oikea peliaika alasvetovalikosta sekä pelitapa (oletus 4x10min / 5v5) ja kuittaa OK:lla.

Otteluun nimetyt tuomarit näkyvät tässä – kuittaa OK:lla, mikäli ovat oikein. Ottelun päättämisen sivulla vahvistetaan vielä tuomarit.

Jos ottelusta puuttuu erotuomari tai paikalla on joku muu kuin nimetty erotuomari, päivitetään muutokset ottelun päättymisen jälkeen



Kirjoita tekstikenttiin ottelun toimitsijat:

Kentät muuttuvat sinisiksi kun valinnat on tehty ja toimitsijat kirjattu:

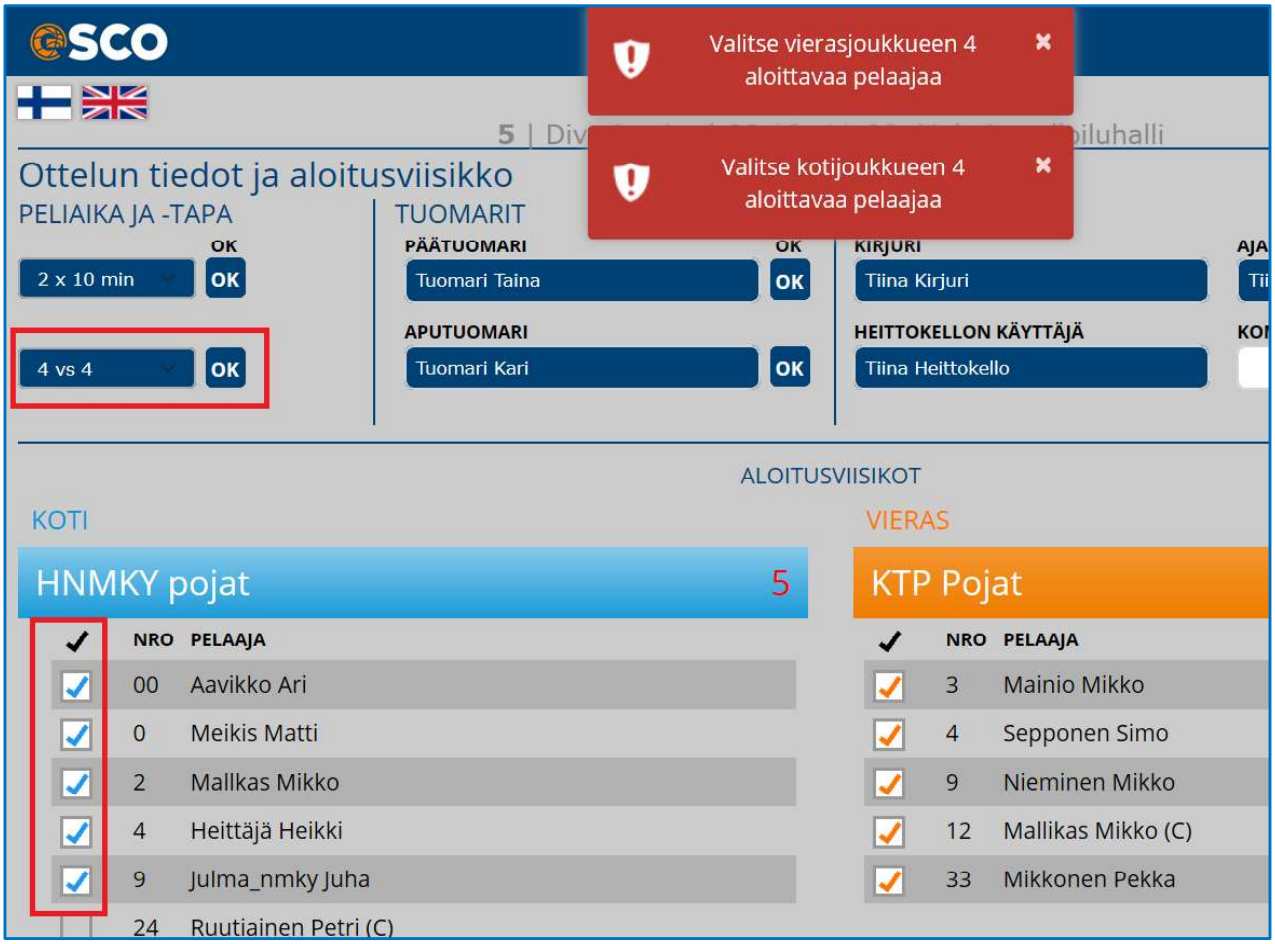
Valitse sitten valmentajan ilmoittama ottelun aloitusviisikko.

Valmentajien tulee tässä kohtaa kuitata kokoonpano ja aloitusviisikko lisenssinumerollaan. Pöytäkirjanpitäjä näyttää päävalmentajalle aloitusviisikkoon valitut pelaajat. Valmentaja kuittaa aloitusviikon joko itse kirjoittamalla sovellukseen lisenssinumeronsa tai antaa pöytäkirjanpitäjälle luvan tehdä sen hänen puolestaan.

Kohdasta pääsee eteenpäin ilman toimitsijoiden merkitsemistä, mutta toimitsijoita ei voi myöhemmässä vaiheessa lisätä:

Kun tiedot on tarkistettu, pääsee eteenpäin taas sivun alalaidan vihreällä nuolella:

Mikäli on valittu eri määrä aloitusviisikon pelaajia pelitapaan nähden, ohjelma antaa virheilmoituksen:

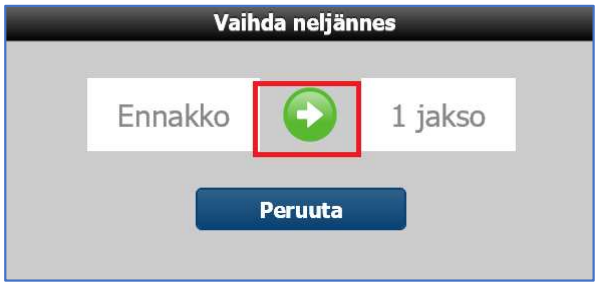


7. OTTELU JA PÖYTÄKIRJAN PITÄMINEN

Kun aloitat ottelun ja teet ensimmäisen pöytäkirjamerkinnän, et pääse enää takaisin muokkaamaan kokonpanoa tai aloitusviisikkoa.

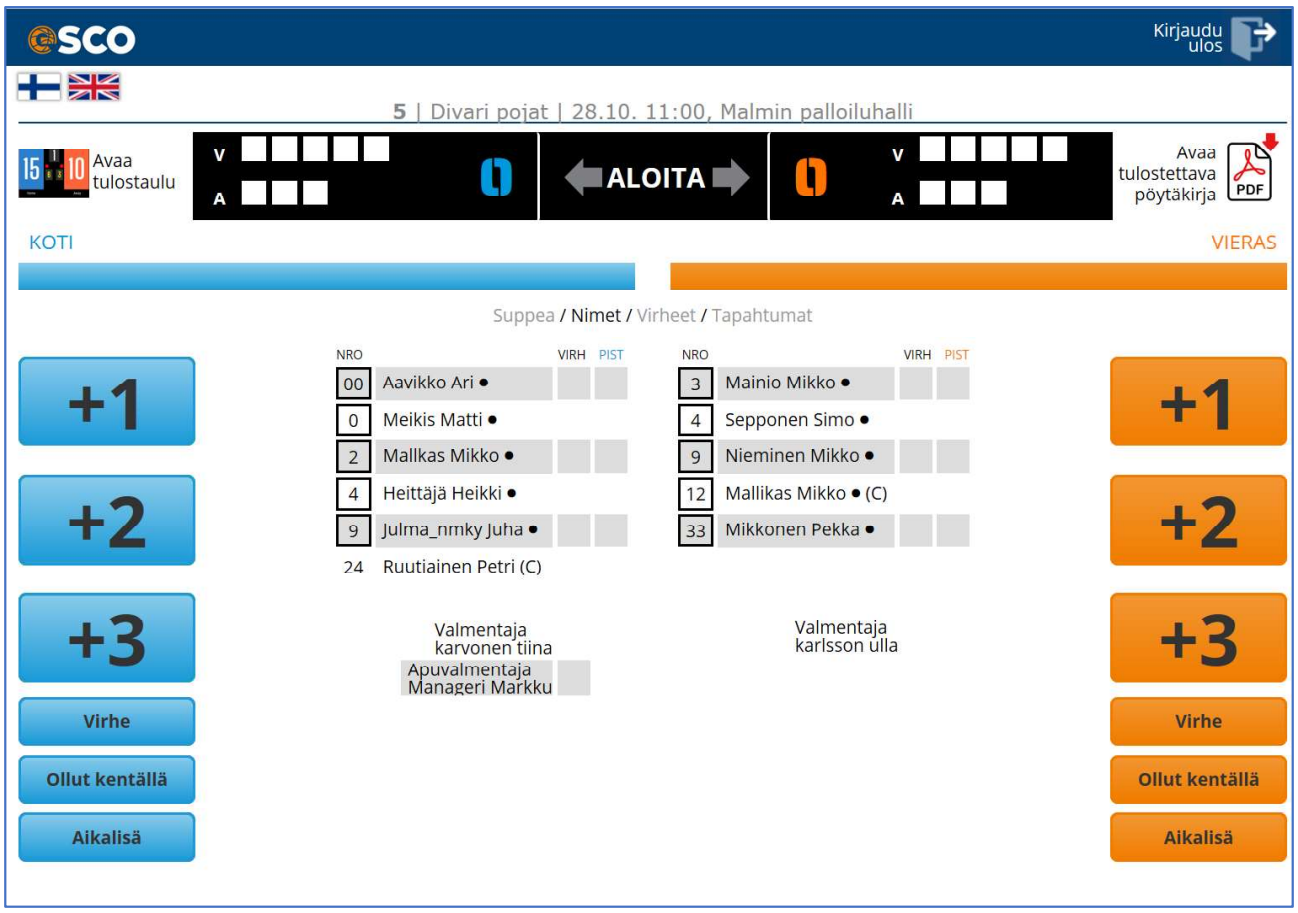
Aloita ottelu ao. ohjeen mukaisesti vasta kun ottelun ylösheitto on suoritettu.

Paina siis aloita ja valitse jakso:



Tämän jälkeen ei enää pääse palaamaan taaksepäin.

Seuraavassa näkymässä on itse ottelun pöytäkirjan pitäminen.



Pelaajien nimien näkymää voi vaihtaa listan yläpuolelta

Pisteet

Valitaan ensin pistemäärä, sitten pelaaja, joka pisteet teki:

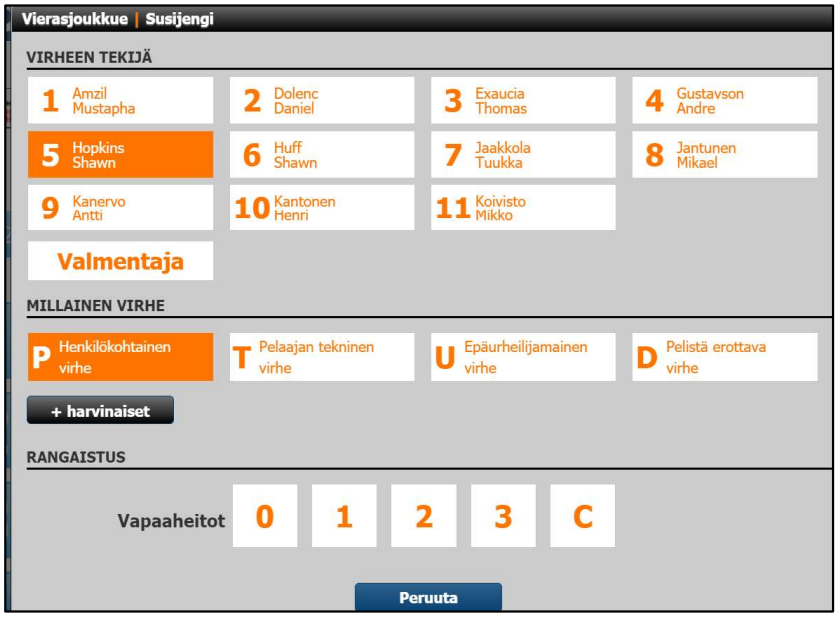
Virheet

Klikkaa virheen tehneet joukkueen ”Virhe” -näppäintä.

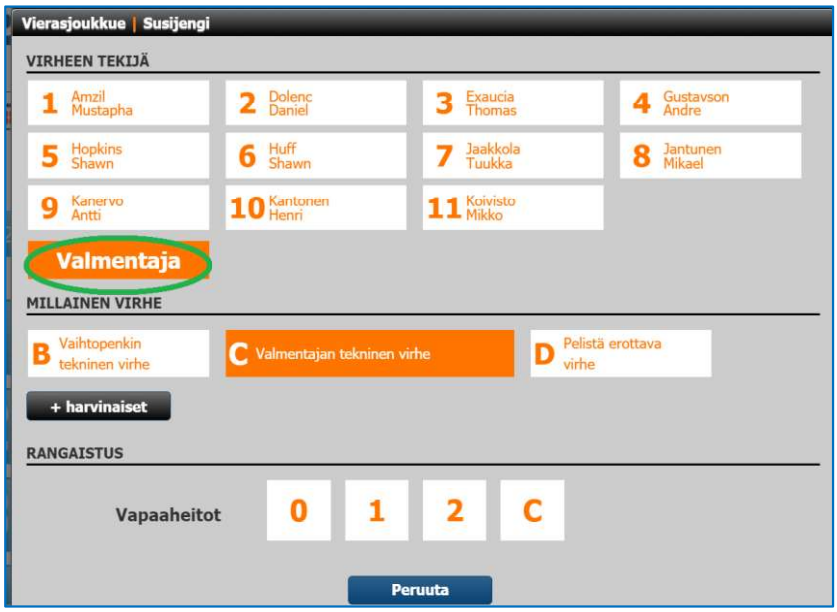
Valitse joukkueenjäsen, joka teki virheen; pelaajan nimi tai valmentaja

Kun pelaajan nimi tai valmentaja on valittu, avautuu näkymä, jossa valitaan millainen virhe on tuomittu, valitse virheen nimike.

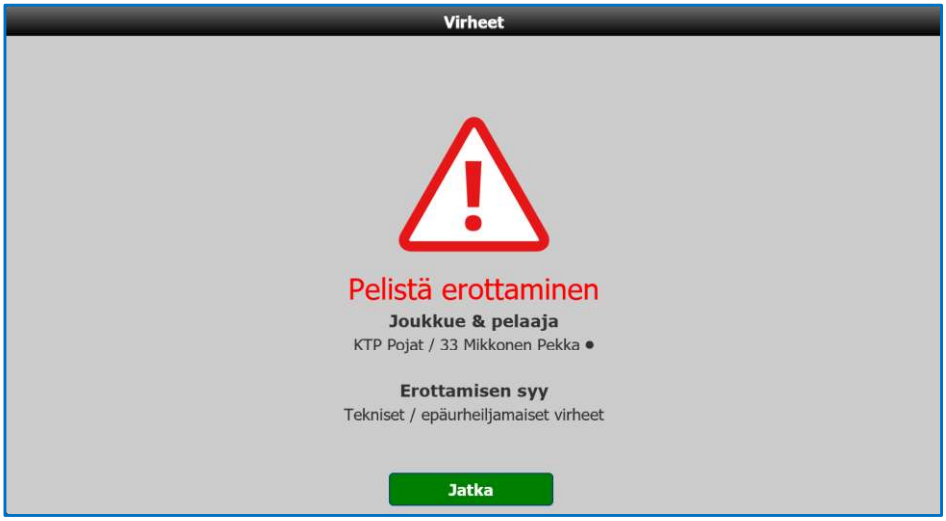
Merkkaa viimeisenä, montako vapaaheittoa virheestä seuraa (0-3 vapaaheittoa)



Valmentajan virheen osalta virheiden nimike on alla olevan mukainen.



Järjestelmä ilmoittaa sääntöjen mukaisista pelistä erottamisista, esim.



Virheet kirjautuvat joukkuevirheiksi normaalisti yläosaan

Vaihdot

Kun pelaaja tulee kentälle, merkitään hänet kentällä olleeksi:

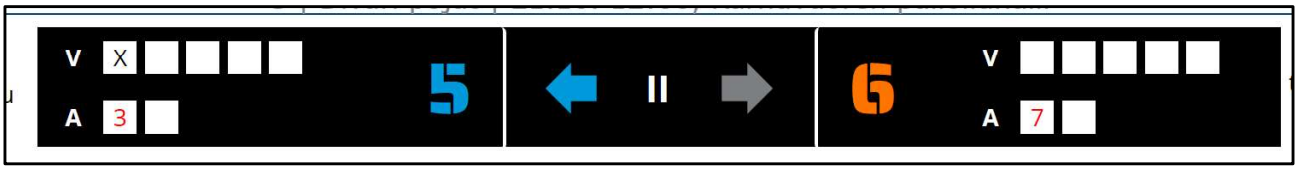
Aikalisä

Valitse joukkueen puolelta aikalisä. Valitse lisäksi minuutti, jolla aikalisä käytetään.

Esim. jos ottelun neljännestä (10 minuutin neljännes) on aikaa jäljellä 2 minuuttia, merkitse aikalisä 8 minuutille.

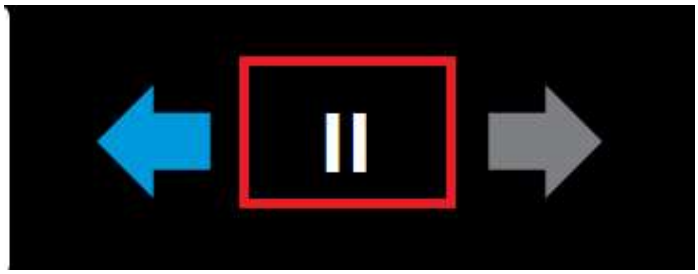
Käytetty aikalisä merkitään sille kuuluvaan ruutuun merkitsemällä minuutti, jolla aikalisä käytetään. Esimerkiksi jos tulostaulussa ottelua on aikaa jäljellä 2:20 (10 minuutin neljänneksessä), merkitään pöytäkirjaan aikalisäruutuun 8. Jos tulostaulussa aikaa on jäljellä 0:05, merkitään pöytäkirjaan 10. Helppo muistisääntö on, että laske 10 min – taulussa oleva minuutti ja merkitse saatu tulos ruudukkoon, eli edellisten esimerkkien mukaisesti 10-2=8 ja 10-0=10.

Aikalisät kirjautuvat myös automaattisesti näkymän yläosaan.



Neljänneksen vaihtaminen

Nuolinäppäinten välissä on kuluva erä (I, II, III, IV, 1 JATKOAIKA). Klikkaamalla roomalaista numeroa, pääset vaihtamaan neljänneksen, hyväksy vihreästä nuolesta:



8. PÖYTÄKIRJAN MERKINNÄN KORJAAMINEN

Pöytäkirjaan tehtyjä merkintöjä voi korjata ottelun aikana.

Joukkueiden kokoonpanojen, nimien yläpuolella on näkymässä vaihtoehdot

1) suppea (kokoonpano ilman nimiä)
2) nimet (kokoonpano nimien kanssa)
3) virheet (pelaajakohtaiset virheet)
4) tapahtumat (tapahtumien muuttaminen)

   => klikkaa tapahtumat -osaa ja siirryt ns. tapahtumat -logiin

Tapahtuman muuttaminen Tapahtumat-logissa

Pöytäkirjaan merkittyjä tapahtumia voidaan muuttaa ja korjata Tapahtumat-logissa.

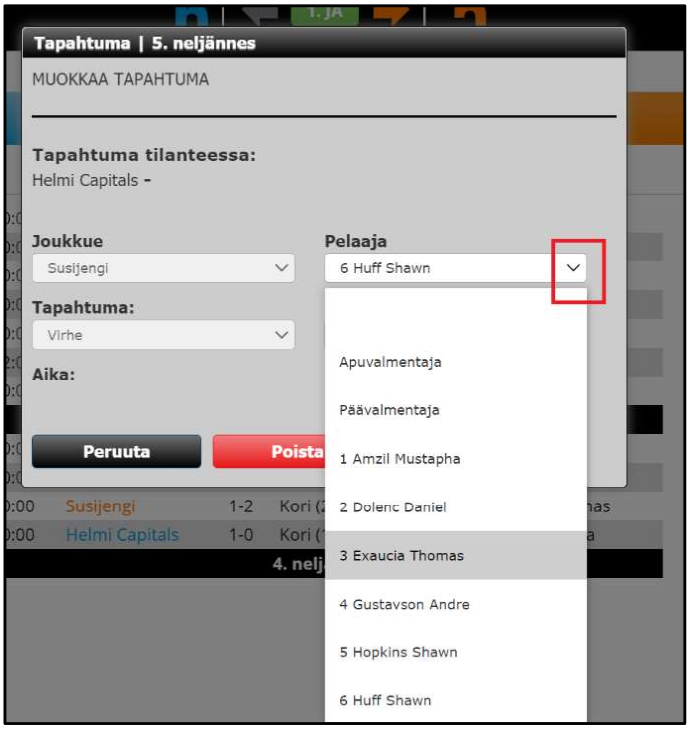
Aktivoi haluamisia korjattava tapahtuma klikkaamalla tapahtuman riviä.

Henkilökohtaisen virheen korjaaminen

Virheen osalta voi muuttaa samassa joukkueessa

a) virheen tekijää
b) virheen laatua (T, P, EU jne.)
c) virheestä määräytyneiden vapaaheittojen määrää

Jos virhe on merkitty väärän joukkueen pelaajalla tai valmentajalle, poista tapahtuma ja lisää oikea tapahtuma toiselle joukkueelle.

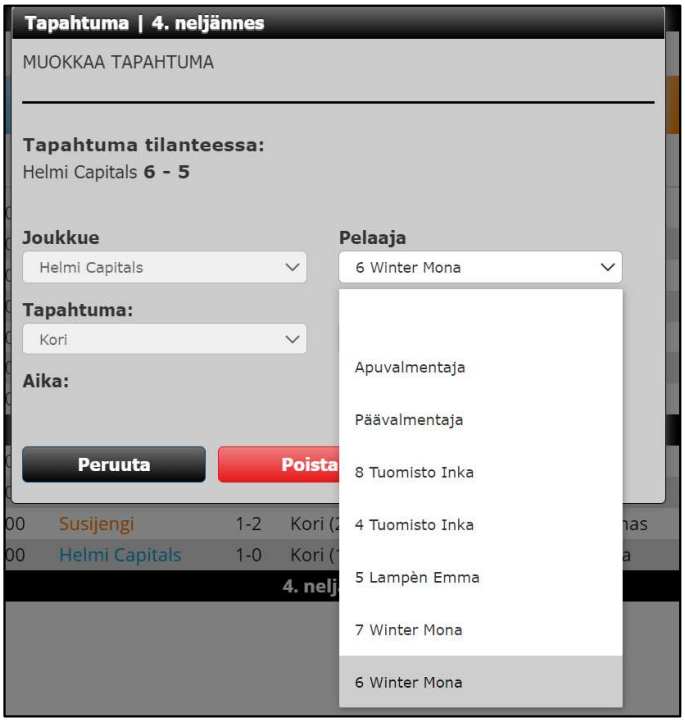


Korin korjaaminen

Tehdyn korin osalta samassa joukkueessa voi korjata:

a) korin tekijän nimen
b) korin pistemäärän

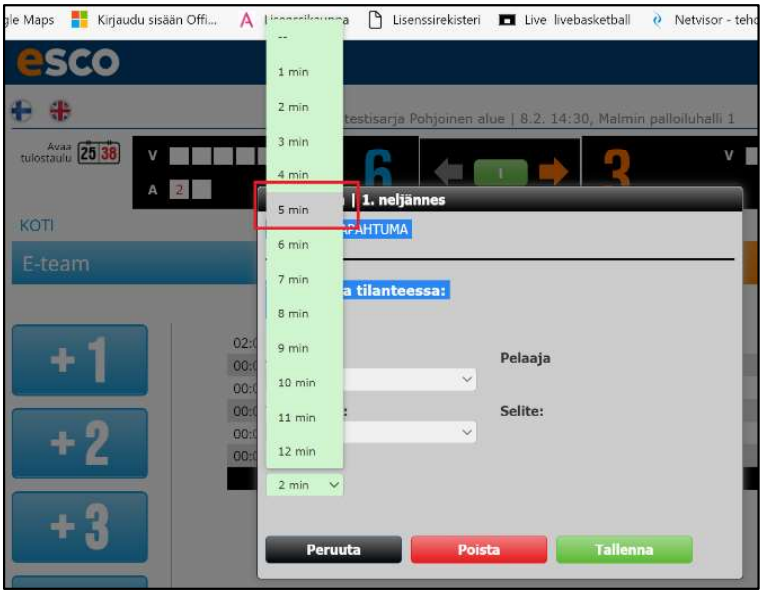
Jos kori on merkitty kokonaan väärälle joukkueelle, poista tehty väärän joukkueen kori ja tee uusi tapahtuma korin tehneelle joukkueelle.



Aikalisän muuttaminen

Merkityn aikalisän osalta voit muuttaa tiedon, millä
minuutilla aikalisä on pidetty.

Jos aikalisä on merkitty kokonaan väärälle joukkueelle, tulee virheellinen aikalisä poistaa väärältä joukkueelta ja lisätä oikealle joukkueelle.



9. OTTELUN PÄÄTTÄMINEN

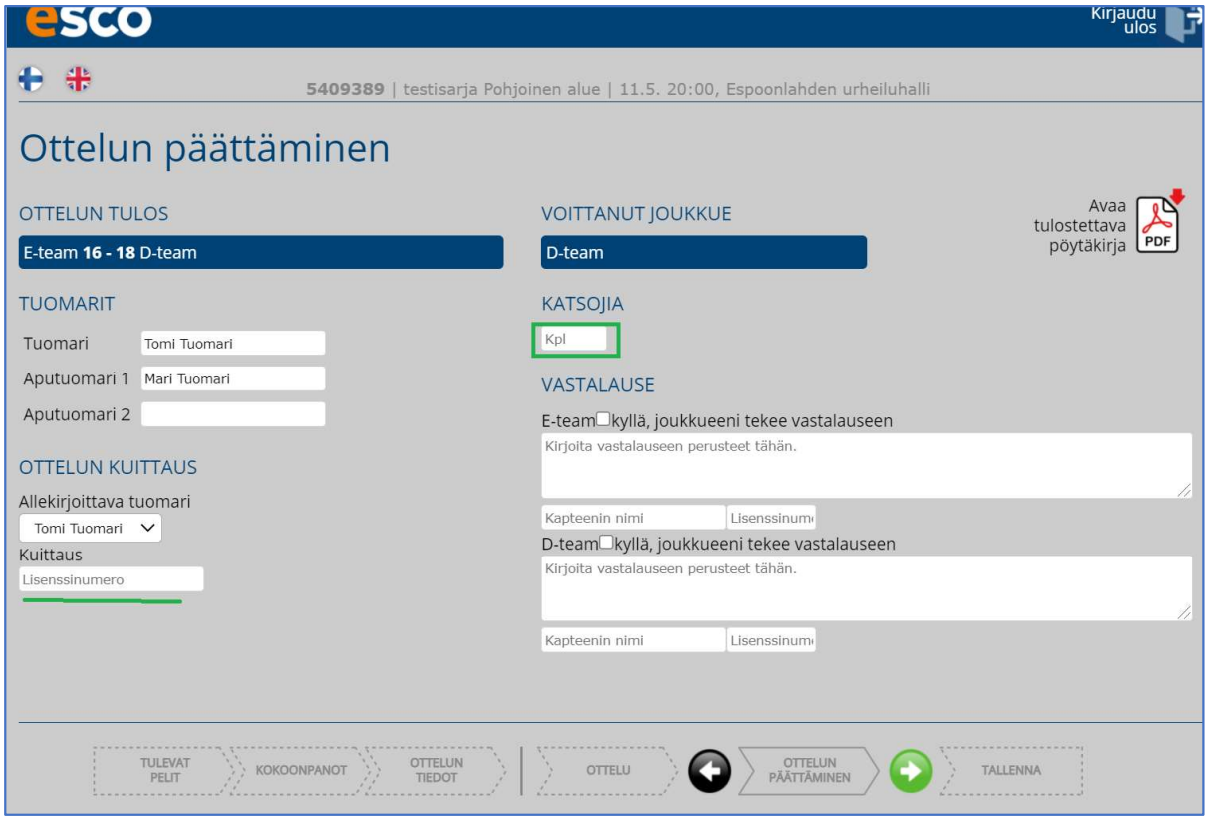
Kun varmasti ottelun viimeiset merkinnät on tehty, voidaan ottelu päättää sivun alaosan nuolinäppäimellä ja vastaamalla Kyllä:

Vaihtunut erotuomari

Jos ottelussa on joku muu kuin nimetty erotuomari, voidaan hänen nimensä korjata tässä vaiheessa pöytäkirjaan.

Ohjelma kertoo, kumpi joukkue on voittanut ja pyytää erotuomarin kuittausta. Päätuomari vahvistaa pöytäkirjan kirjoittamalla oman lisenssinumeronsa pöytäkirjaan ottelun päättymisen jälkeen.

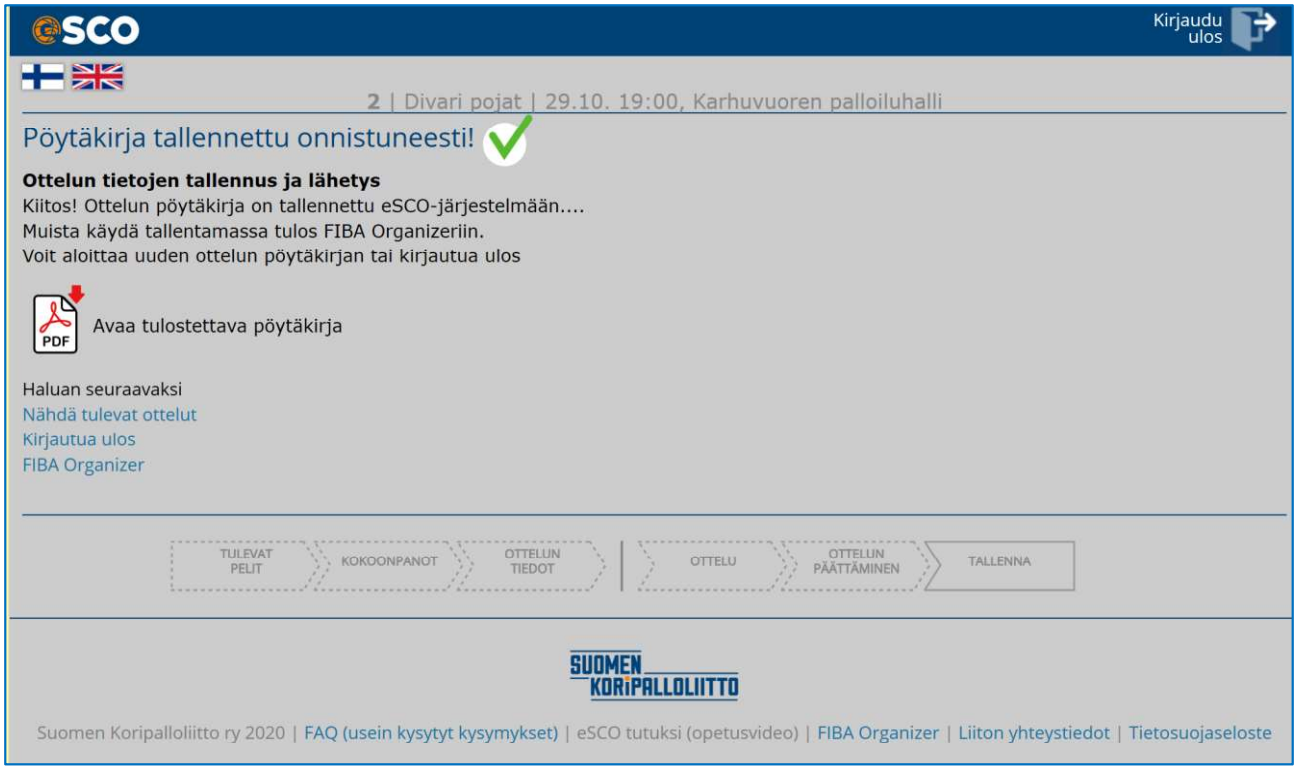
Samalla pöytäkirjaan lisätään katsojamäärä.



Ottelun päätyttyä – Tallenna

Kun viimeisetkin tuomari- ja mahdolliset vastalausemerkinnät on tehty ja varmistettu, ettei lisämerkintöjä tarvita, paina **Tallenna** sivun alalaidasta:

Ohjelma kertoo ottelupöytäkirjan tallentamisen onnistuneen.

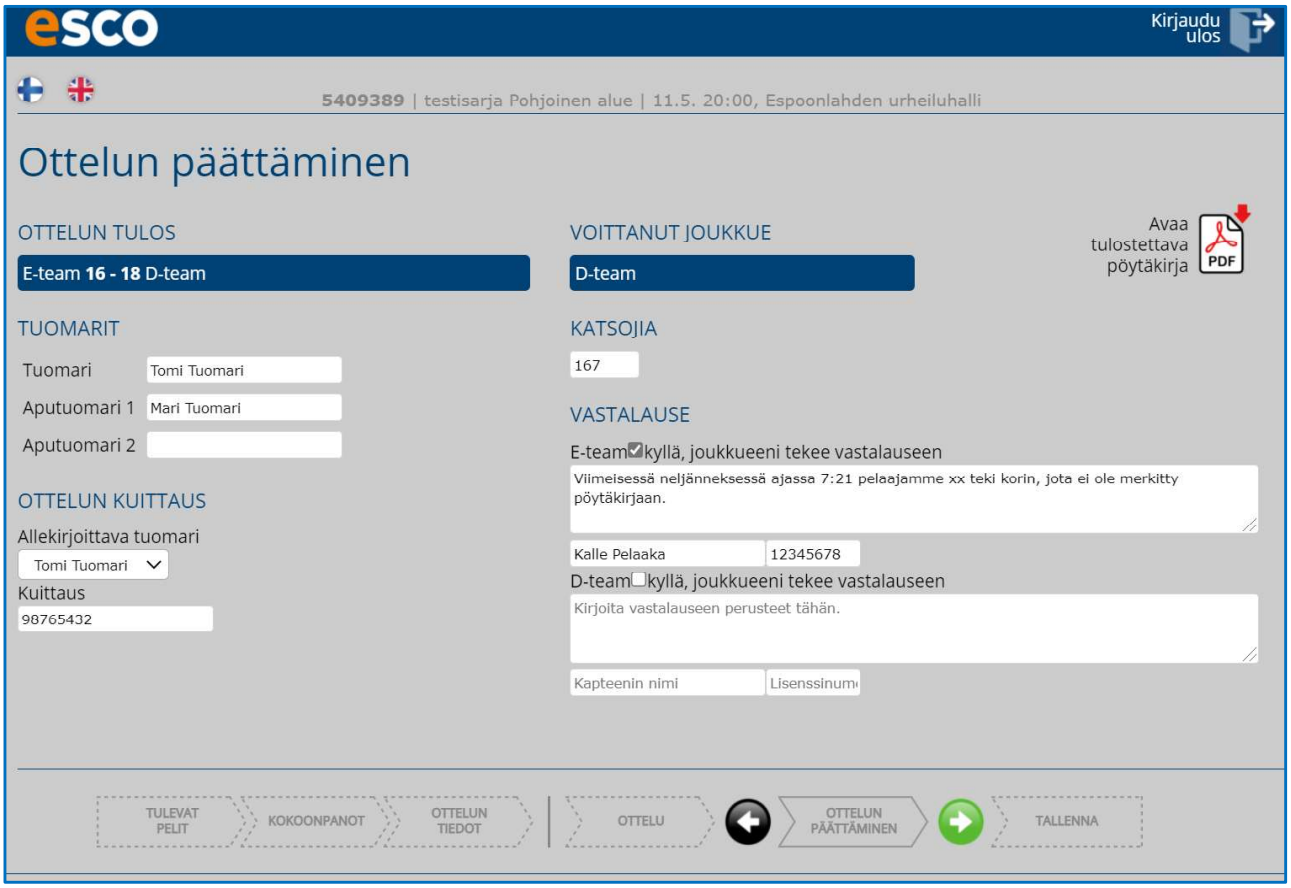


***OTTELUN JÄLKEEN HUOMIO**! Tulos ei kirjaudu automaattisesti FORGiin eli käy merkitsemässä se erikseen. Myöskään erotuomareiden tiedot eivät kirjaudu FORGiin, joten myöhästyneistä tai eri tuomareista pitää normaalisti ilmoittaa FORGin kautta. Pöytäkirja lähetetään tilaston kanssa sarjan tilastovastaavalle vain valtakunnallisissa sarjoissa; alueen sarjoissa sarjavastaava tarkistaa pöytäkirjan suoraan palvelusta.*

10. VASTALAUSEVARAUS

Jos jompikumpi on joukkue ottelun aikana tai sen päättyessä ilmoittanut erotuomarille, että haluaa tehdä jostakin ottelun tapahtumasta vastalauseen, tehdään varaus vastalauseen eSCO:ssa seuraavasti:

- vastalausevarauksen tekevä joukkue rastittaa ruudun x-team, kyllä joukkueeni tekee vastalauseen
- tyhjään ruutuun kirjoitetaan lyhyt kuvaus vastalausetta koskevasta asiasta sekä tapahtuman aika
- kapteeni vahvistaa vastalause varauksen kirjoittamalla nimensä ja lisenssinumeronsa



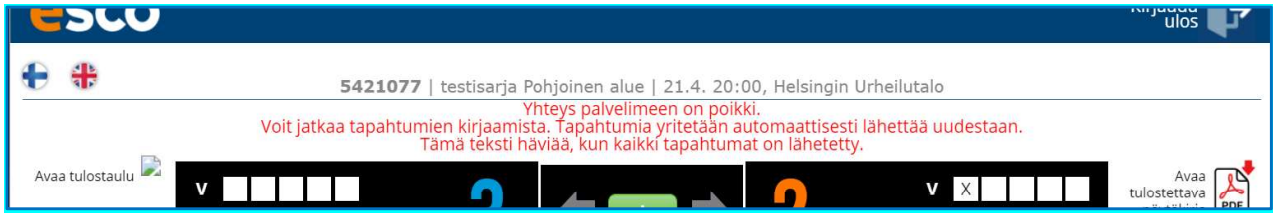
11. VIKATILAT

Internet-yhteys katkeaa

Jos internet-yhteys katkeaa kesken pelin, jatka pöytäkirjan pitämistä normaalisti. Tapahtuvat tallentuvat sovellukseen ja merkkaantuvat pöytäkirjaan, kun yhteys jälleen palaa.

Älä paina missään vaiheessa selaimen refresh-näppäintä!

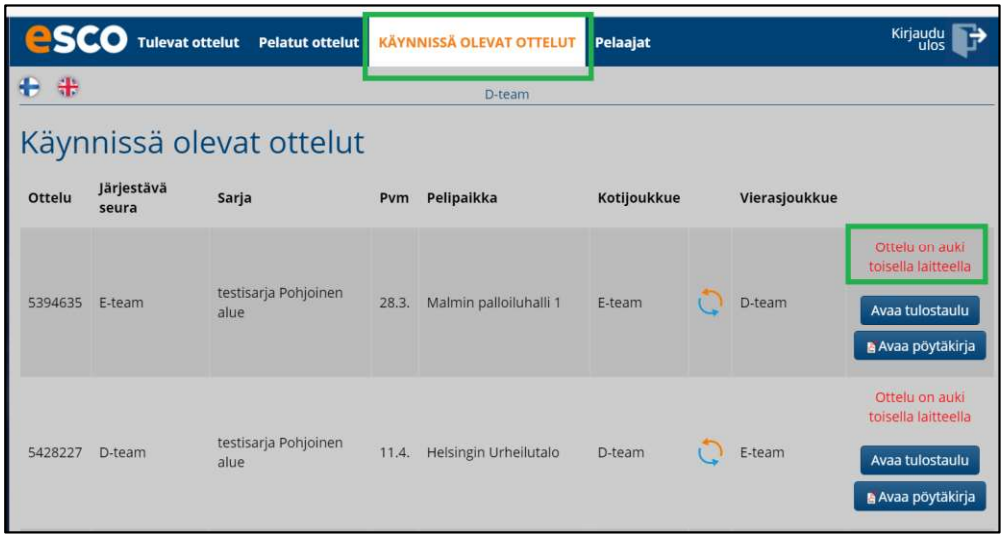
Sovellus antaa alla oleva mukaisen ilmoituksen, jos internet-yhteys katkeaa.

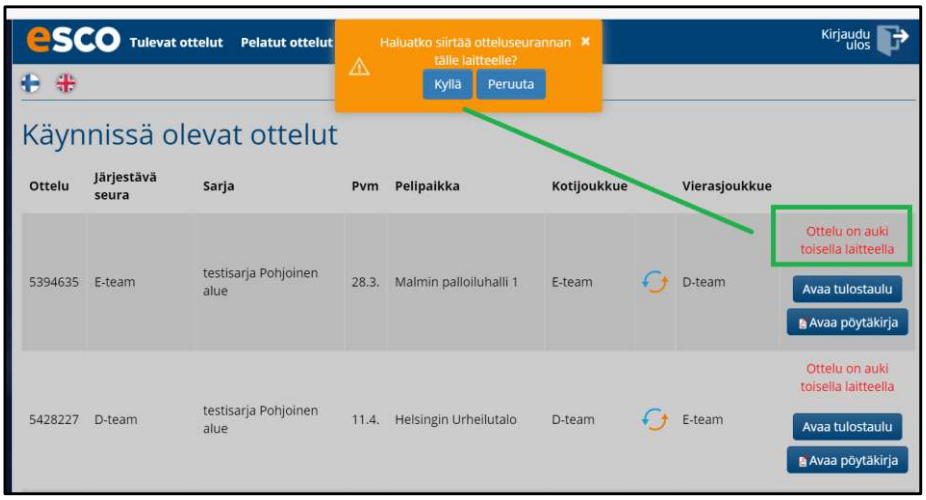


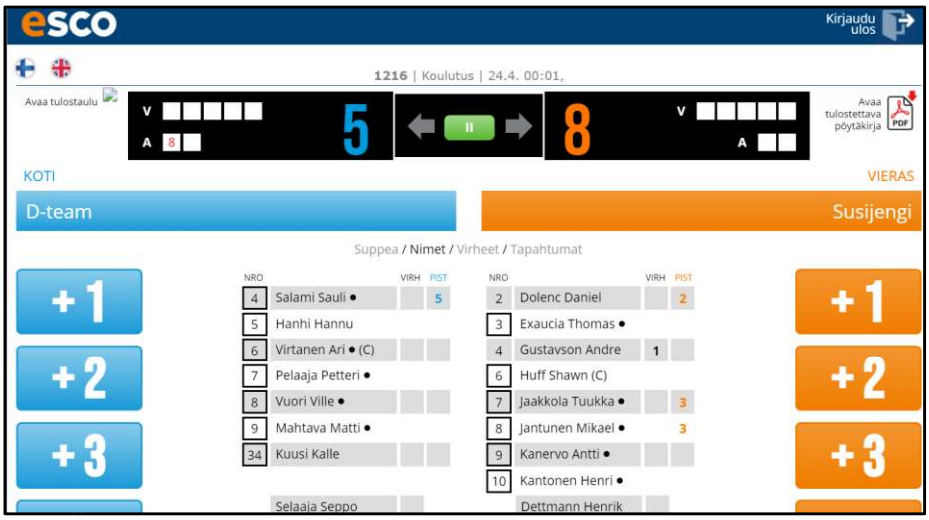
Käytettävä laite sammuu tai jumiutuu

Jos laite, jolla ottelun pöytäkirjaa pidetään, sammuu, ”jumiutuu” tai ei muuten toimi:

- pyydä erotuomareita keskeyttämään ottelu hetkeksi
- pöytäkirjan pitämistä voi jatkaa toisella laitteella tai paperisella pöytäkirjalla
  - kirjaudu toisella laitteella eSCO:n samalla koodilla kuin aikaisemmin
  - valitse yläpalkista välilehti ”*Käynnissä olevat ottelut*”
  - valitse oikea ottelu, joka on kesken
  - klikkaa ottelutietorivin lopussa olevaa ”*Ottelu on auki toisella laitteella*”
  - ohjelma kysyy ”*Haluatko siirtää otteluseurannan tälle laiteelle*”
  - klikkaa ”*Kyllä*”
  - pääset jatkamaan pöytäkirjan pitämistä tällä toisella laitteella
  - ilmoita erotuomarille, että peliä voidaan jatkaa




esco
Tulevat ottelut
Pelatut ottelut
Haluatko siirtää otteluseurannan tälle laitteelle?
Kyllä
Peruuta
Kirjaudu ulos
Käynnissä olevat ottelut
Ottelu
Järjestävä seura
Sarja
Pvm
Pelipaikka
Kotijoukkue
Vierasjoukkue
5394635
E-team
testisarja Pohjoinen alue
28.3.
Malmin palloiluhalli 1
E-team
D-team
Ottelu on auki toisella laitteella
Avaa tulostaulu
Avaa pöytäkirja
5428227
D-team
testisarja Pohjoinen alue
11.4.
Helsingin Urheilutalo
D-team
E-team
Ottelu on auki toisella laitteella
Avaa tulostaulu
Avaa pöytäkirja


esco
Kirjaudu ulos
1216 | Koulutus | 24.4. 00:01,
Avaa tulostaulu
5
8
Avaa tulostettava pöytäkirja
KOTI
VIERAS
D-team
Susijengi
Suppea / Nimet / Virheet / Tapahtumat
+1
+2
+3
NRO
VIRH
PIST
4 Salami Sauli •
5 Hanhi Hannu
6 Virtanen Ari • (C)
7 Pelaaja Petteri •
8 Vuori Ville •
9 Mahtava Matti •
34 Kuusi Kalle
Selaaja Seppo
2 Dolenc Daniel
3 Exaucia Thomas •
4 Gustavson Andre
6 Huff Shawn (C)
7 Jaakkola Tuukka •
8 Jantunen Mikael •
9 Kanervo Antti •
10 Kantonen Henri •
Dettmann Henrik