

**TILASTOINTIOHJELMAN VIRALLISET
SAJL:N TÄYTTÖOHJEET
2020
(28.5.2020)**

YLEISTÄ

Nämä ohjeet on tehty avuksi luotaessa otteluita ja joukkueita ennen ottelua tilastointiohjelmalla sekä luomaan yhteiset standardit, jotta tilastoista saadaan samanlaiset kaikkialla. Ohjeet eivät korvaa tilastointiohjelman käyttöopasta itse peliä koskevilta osin vaan määrittää vain SAJL:n viralliset merkinnät tilastoihin. Näiden ohjeiden mukana tulisi pitää aina olla myös VIRALLISET TEAM ID:T ja NIMET lista.

HUOM!!! TILASTOINTIOHJELMASSA EI KOSKAAN KÄYTETÄ Å,Ä, Ö KIRJAIMIA VAAN NÄMÄ KORVATAAN A JA O KIRJAIMILLA. SAMA KOSKEE MUITA ERIKOISKIRJAIMIA.

Kaudella 2020 Miesten Vaahteraliigassa tulee tilastoidessa kirjata myös pelit mukaan tilastoihin. Samalla rangaistusten koodit on muokattava uudestaan, jotta rangaistukset vastaavat pelissä annettavia rangaistuksia.

Tämän johdosta ennen joukkueiden ja ottelun luomista tulee kauden ensimmäisessä pelissä varmistua, että pelien koodit on kirjattu oikein. Tämä tapahtuu STATS CREW PANELista ”Utilities/roster maintenance” tai FBUTIL sovelluksesta suoraan.

- 1) Valitse STATS CREW PANELista ”Utilities/roster maintenance” tai avaa FBUTIL sovellus
- 2) Valitse ylävalikosta ”Utilities”
- 3) Valitse ”Play codes” valikosta ”Rush codes”
Rush codes tulee olla seuraavassa muodossa
SR – scrambling
UM – up middle
DR – draw play
LE – over left end
LT – over left tackle
LG – over left guard
QD – quarterback draw
QS – quarterback sneak
RE – over right end
RT – over right tackle
RG – over right guard
RV – reverse
KD – kneel down

Saat vaihdettua kunkin tekstin päälle uudet tiedot valitsemalla kyseisen pelin ja painamalla ”Edit” nappia, jonka jälkeen voit syöttää koodin ja tekstin. Koodien käyttöohjeet tämän ohjeen lopussa.

- 4) Valitse ”Play codes” valikosta ”Pass codes”
Pass codes tulee olla seuraavassa muodossa:
DL – deep left
DM – deep middle
DR – deep right
SL – short left
SM – short middle
SR – short right
SCL – screen left
SCM – screen middle
SCR – screen right
SP – spike

Saat vaihdettua kunkin tekstin päälle uudet tiedot valitsemalla kyseisen pelin ja painamalla ”Edit” nappia, jonka jälkeen voit syöttää koodin ja tekstin.

Koodien käyttöohjeet tämän ohjeen lopussa.

5) Valitse ”Play codes” valikosta ”Penalty codes”

Penalty codes tulee olla seuraavassa muodossa:

12	12 men on the field (liikaa pelaajia kentällä)
AR	assisting the runner (pallonkantajan avustaminen)
CL	clipping (takaapäin estäminen vyötärön alapuolelle)
CB	crack back (Crack blokki)
DG	delay of game (pelin viivyttäminen)
EQ	failure to wear required equipment (väärä varustus)
FS	false start (väärä aloitus)
HO	holding (kiinnittäminen)
BB	illegal batting (sääntöjen vastainen pallon lyöminen)
BL	illegal block (sääntöjen vastainen blokki)
FC	illegal fair catch signal (sääntöjen vastainen vapaankiinnioton merkki)
FO	illegal formation (sääntöjen vastainen muodostelma)
FP	illegal forward pass (sääntöjen vastainen eteenpäin heitto)
HC	illegal helmet contact (sääntöjen vastainen kypäräkontakti)
KK	illegal kicking (sääntöjen vastainen potku)
MO	illegal motion (väärä liike)
PA	illegal participation (väärä pelaajavaihto)
SH	illegal shift (sääntöjen vastainen paikanvaihto)
TO	illegal touching (sääntöjen vastainen kosketus)
UH	illegal use of hands (väärä käsien käyttö)
ID	ineligible downfield on pass (sääntöjen vastainen pelaaja yläkentällä)
IG	intentional grounding (tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa)
KI	kick catching inteference (potkun vastaanoton häirintä)
OS	offside (paitsio – hyökkäys)
OD	offside defense (paitsio – puolustus)
PI	pass inteference (heiton vastaanoton häirintä)
PF	personal foul (henkilökohtainen virhe)
PD	player disqualification (pelaaja suljetaan ottelusta)
RH	roughing holder (pallon pitäjään törmäminen)
RP	roughing passer (syöttäjään törmäminen)
RK	roughing the kicker (potkaisijaan törmäminen)
SI	sideline inteference (sivuraja häirintä)
TG	targeting (puolustuskyytymään pelaajaan kontakti hartialinjan yläpuolelle)
TR	tripping (kampitus)
UC	unsportsmanlike conduct (epäurheilijamainen käyttäytyminen)

JOUKKUEEN LUOMINEN

- 1) Valitse STATS CREW PANELista ”Utilities/roster maintenance” tai avaa FBUTIL sovellus
- 2) Valitse ”roster maint.”
- 3) Valitse ”Add new Team”
- 4) Syötä TEAM ID ja TEAM NAME Liiton virallisten lyhenteiden ja nimien mukaisesti
- 5) paina ”Done” mikäli tiedot tulivat oikein.

OTTELUN LUOMINEN

- 1) Valitse STATS CREW PANELista ”Game scoring” tai avaa FB sovellus

2) Valitse ”Manual game entry” painamalla ”m”-kirjainta– paina Enter päästäksesi ohjelmaan (uusimmissa versioissa tämä voidaan tehdä suoraan myös in-game scoring ohjelmassa, eikä peliä tarvitse erikseen luoda manual game entryn kautta. Huomaathan, että ottelua ei tule tilastoida manual game entryn kautta!)

3) Valitse “Game set up”

4) Valitse “Teams”

- valitse listasta vierasjoukkue. Listan saat esiin painamalla V-kirjainta
- Valitse listasta kotijoukkue. Listan saat esiin painamalla H-kirjainta
- Tarkista, että joukkueiden Abbrev:t eroavat toisistaan. Jos haluat vaihtaa joukkueiden lyhenteitä paina ensin A ja sitten painamalla uudet lyhenteet joukkueille.

5) poistu takaisin painamalla ESC

6) Valitse ”Game info”

- Tarkista joukkueiden nimet, jos väärin palaa ”Teams” valikkoon ja vaihda tiedot sieltä.
- Record kohtaan merkitään joukkueiden voitto-tappio lukema ennen ottelua
- Conf kohtaan laitetaan alla olevan listan mukainen merkintä sarjatasosta riippuen

VL	Vaahteraliigassa
D1	1. divisioonassa
D2	2. divisioonassa
D3	3. divisioonassa
D4	4. divisioonassa
NVL	Naisten Vaahteraliigassa
ND1	Naisten 1. divisioonassa
ND2	Naisten 2. divisioonassa
U20-11	U20 11vs11
U20-7	U20 7vs7
U17-11	U17 11vs11
U17-7	U17 7vs7
U15-9	U15 9vs9
U15-7	U15 7vs7
U13-9	U13 9vs9
U13-5	U13 5vs5
U11	U11
U9	U9

- Tarkista päiväys. Merkitään xx.xx.xxxx (Kuukausi, päivä, vuosi)

Schedule note	Jätetään tyhjäksi.
Place	kirjoitetaan kaupunki, jossa ottelu pelataan esim. Seinäjoki
Stadium	kirjoitetaan stadion, jossa ottelu pelataan esim. Ylalentta
Conference game	valitaan Y-kirjain, jos kyseessä on sarjapeli. Pudotuspeleissä (puolivälierät, välierät sekä loppu- ja pronssiottelussa tähän jätetään N-kirjain.
Neutral Site	Valitaan N-kirjain. Poikkeuksena ottelut, joita ei pelata kummankaan joukkueen kotikentällä.
Night Game	Valitaan N-kirjain, Poikkeuksena pelit, jotka alkavat klo 20.00 tai myöhemmin, jolloin

	merkitään Y-kirjain.
Post Season	Valitaan N-kirjain sarjapeleissä, pudotuspeleissä Y-kirjain
Start Time	Ottelun alkamisaika – kirjataan virallinen alkamisaika otteluohjelman mukaan
End Time	Ottelun päättymisaika – jätetään tässä tyhjäksi ja täytetään ottelun jälkeen
Total time	Ottelun kokonaiskesto – jätetään tässä tyhjäksi ja täytetään ottelun jälkeen
Attendance	– jätetään tässä tyhjäksi ja täytetään ottelun jälkeen
Temp	Lämpötila ottelun alkaessa esim +18C
Wind	Tuuliolot ottelun alkaessa kilometreinä tunnissa esim 6 kmh
Weather	Sää olot lyhyesti ja ytimekkäästi <i>ESIM</i> <i>Aurinkoinen</i> <i>Pilvinen</i> <i>Puolipilvistä</i> <i>Sadetta</i> <i>Rankka sade</i> <i>Myrskyinen</i>

Referee (Päätuomari) Sukunimi ja Etuniminen 1. KIRJAIN *esim Ollila A*

Umpire (Aputuomari) kuten edellä

Linesman (Rajatuomari) kuten edellä.

Line Judge (Linjatuomari) kuten edellä.

Back Judge (Takatuomari) kuten edellä.

Field Judge (Kenttätuomari) kuten edellä

Side Judge (Sivurajatuomari) kuten edellä

Center Judge – ei käytössä Suomessa eli jätetään tyhjäksi

Scorer (Tämä on vain vanhemmissa ohjelmissa, uusissa tätä kohtaa ei tarvitse huomioida)

Tilastoitsijan/Tilastoitsijoiden SUKUNIMI JA ETUNIMEN 1- kirjain *ESIM NORONEN R.* Mikäli useampi tilastoi niin sitten molempien sukunimet *ESIM NORONEN//VIRTA HUOM!* (*Uusimmissa tilastointiohjelmissa tätä kohtaa ei enää ole.*)

Ohjelma kysyy tämän jälkeen FILE NAME. Tähän kohtaan täytetään ottelun tiedot alla olevan listan mukaisesti. **Koska tähän mahtuu vain 8 kirjainta on erittäin tärkeää, että kaikki nimeävät ottelunsa nimenomaan oheisten ohjeiden mukaan!!!**

Ottelut talletetaan muodolla SARJALYHENNE, VUOSILUKU 2
NUMEROISENA, OTTELUN KOLMINUMEROINEN JÄRJESTYSNUMERO.

Pakollisesti tilastoitavissa sarjojen otteluissa käytetään vuonna 2020 seuraavia lyhenteitä:

VL20 Miesten Vaahteraliigassa

1D20 Miesten 1. divisioonassa

NVL20 Naisten Vaahteraliigassa

Kaikkien sarjojen otteluiden viralliset numerot löytyvät liitteenä olevasta listasta. Jos käytössäsi ei ole listaa, saat ottelun numeron laskemalla sajl.org:n otteluohjelmasta monesko ottelu sarjassa

kyseinen ottelu on ylhäältä laskien.

ESIM VAAHTERALIIGAN ENSIMMÄINEN OTTELU ON VL20001.

Paina Enter tallentaaksesi pelin.

PELAAJIEN SYÖTTÄMINEN JOUKKUEESEEN

1. Valitse Game setup –valikosta Home roster

2. Jos joukkueen pelaajia ei ole merkitty rosteriin, niin syötä pelaajien tiedot seuraavien ohjeiden mukaan.

- Paina Enter tyhjän rivin kohdalla saadaksesi esiin pelaajan tiedot
- Syötä pelinnumero (1-99) ja paina Enter
- Syötä pelaajan **Sukunimi** ja **Etunimen 1. kirjain** ja paina Enter. Mikäli kyseessä on Suomessa yleinen yhdistelmä tai on tiedossa joukkueessa toinen saman sukunimen omaava pelaaja, jolla sama etunimen alkukirjain niin **etunimen 2. (tai useampaakin) ensimmäistä kirjainta**. Henkilöt, joilla on 2 etunimeä väliviivalla erotettuna, merkitään molempien nimien etukirjaimet ja väliviiva. Erittäin pitkien sukunimien kohdalla käytetään liigassa yleisesti hyväksyttyä muotoa nimestä. ESIM Penkki P, Rissanen Ma ja Rissanen Mi, Nummi J-P, Da Silva K.
- Jos kaksi pelaajaa on merkitty ottelun pelaajaluetteloon samalla pelinumerolla (eikä kyseessä ole virhe) tulee nämä erottaa toisistaan. Pelaaja, jonka odotetaan saavan enemmän tilastointimerkintöjä merkitään pelinumerolla, mutta samalla numerolla pelaava toinen pelaaja siten, että jälkimmäinen numero korvataan kirjaimella. Esimerkiksi, jos joukkueessa on kaksi pelaajaa numerolla 14, merkitään toinen 14 ja toinen 1A. Tilastoitaessa toisella pelaajalle ottelussa suorituksia tulee myös käyttää tuota 1A merkintää. Jos samalla numerolla pelaavia pareja olisi enemmän tulee seuraavassa parissa esim kaksi pelaajaa numerolla 35 käyttää seuraavaa kirjainta eli pelaajat merkittäisiin luetteloon numeroilla 35 ja 3B.

- Poistaaksesi pelaajan rosterista paina Enter pelaajan nimen kohdalla ja pyyhi tiedot välilyönnillä ja paina Enter.

3. Jos joukkueella on pelaajat merkitty rosteriin, niin tarkista pelaajaluettelosta, että jokainen pelaaja on rosterissa ja pelinumerot ovat oikein. Poista rosterista pelaajat, joita ei ole merkitty pelaajaluetteloon.

4. Kun olet tarkastanut, että rosterissa on pelaajien nimet ja pelinumerot oikein ja että listalla on vain pelaajat, jotka on ottelun pelaajaluetteloon merkitty, paina Esc.

5. Suorita toimenpiteet 2-4 myös vierasjoukkueelle (Visitor roster)

7) Valitse STARTERS

- Täytä molempien joukkueiden aloittavien hyökkääjien ja puolustajien numerot ja pelipaikat listaan. Peruspelipaikat ovat QB, RB, TE, WR, OL, DL, LB ja DB, mutta jos joukkue on eriteltyt pelaajia muilla lyhenteillä käytetään niitä. Koska ruutuun mahtuu vain kaksi kirjainta tulee esim SLOT tai vastaavat pidemmät nimikkeet lyhentää (esim WR)

LIIGAN JA 1-DIVISIOONAN SEUROILLE ON TIEDOTETTU ETTÄ HEIDÄN TULEE LISTATA ALOITTAVAT HYÖKKÄÄJÄT JA PUOLUSTAJAT TUNTIA ENNEN OTTELUA. MIKÄLI ILMOITETUT PELAAJAT EIVÄT ALOITAKAAN, EI MUUTOKSIA OHJELMAAN TARVITSE TEHDÄ OTTELUN ALKAMISEN JÄLKEEN, JOS PELAAJAT PELAAVAT PELISSÄ.

OTTELUN SÄÄNTÖJEN TARKISTAMINEN

8) Syötettyäsi aloittavat pelaajat siirry kohtaan "Rules"

Tässä kohdassa on syytä olla erittäin tarkka sillä väärät merkinnät tässä pilaavat koko tilastoinnin! Osassa ohjelmista, kohdat ovat eri järjestyksessä.

GENERAL

Quarters AINA "4"

Minutes Yleensä 12, mutta eri sarjoissa aina sarjamääräysten mukainen yhden neljänneksen peliaika. Jos ei näkyvää pelikelloa, niin "0".

Downs AINA "4"

1stdn Yds AINA "10"

Field Len Liigassa pitäisi olla aina "100", mutta jos on lyhyempi niin merkitään jaardien mukaan.

Muissa sarjoissa voi olla myös "80" tai "60". Maalialuetta ei tähän lukemaan lasketa mukaan!!

Tilastoihin merkitään aina piirrettyjen viivojen mukainen pituus.

T/O Half AINA "3"

SPOTS

Kickoff Täysimittaisella kentällä "35" lyhyemmällä kentillä voi olla jotain muutakin.

TARKISTAKAA OTTELUN TUOMAREILTA JOS OLETTE EPÄVARMA ASIASTA!

Touchback AINA "20"

Uusissa ohjelmissa K/O TouchBK tulee muuttaa muotoon 20. NCAA sääntöjen mukaan esiasetuksena on 25

PAT try AINA "3"

Safety KO AINA "20"

Scoring

Touchdown AINA "6"

FieldGoal AINA "3"

Kick PAT Normaalisti "1". sarjoissa joissa lisäpistepotkusta saa kaksi pistettä merkitään "2"

Other PAT Normaalisti "2" sarjoissa joissa lisäpistepelistä saa yhden pisteen merkitään "1"

Safety AINA "2"

Defense PAT AINA "2"

CFL kick Jätetään "1". Ei merkitystä tosin meidän säännöillä

Sack>Rush AINA "Y"

FgDrvPlay AINA "Y"

Fumb-NCAA AINA "Y"

Per DrvPlay "N"

Seurattuasi nämä ohjeet läpi ja palattuasi pois Rules kohdasta Paina ESC ja valitse sitten valikosta QUIT. Ohjelma pyytää tallentamaan pelin. Kohdassa pitäisi olla valmiiksi jo aikaisemmin täyttämäsi nimike. TARKISTA KUITENKIN ETTÄ NIMI ON OIKEIN ENNEN KUIN PAINAT ENTER.

Kun ottelu on luotu voit siirtyä itse pelin tilastointiin valitsemalla "Scoresheet" Main menussa.

Huom! Jos olet luonut ottelun "Manual entry" toiminnon kautta tulee ensin siirtyä In-game scoring ohjelmaan.

PELIKOODIEN SYÖTTÄMISEN MAHDOLLISTAMINEN

9) Tarkistettuasi säännöt kohdasta "Rules", varmista, että ottelun asetukset "Options" mahdollistavat pelikoodien syöttämisen.

Samalla ruudulla kohdassa Heading voit kirjata pelattavan sarjan nimen esim "Vaahteraliiga 2020", "Miesten 1-divisioona 2020" tai "Naisten Vaahteraliiga 2020"

Valinnat tulisi olla seuraavasti:

Play summary: Y

Auto-save: 1

½ tackle assts: Y

½ sack assists: Y

Split def stats: N

Sack as tackle: Y

Prim/Ast tackle: N

Rush type: Y

Pass type: Y

Formations/PBP: N

Remote PBP line Y

Arena data. N

CFL data N

Ottelun aikana käytä juoksu ja heittopelikoodoja kuten power pointissa "pelikoodit" koodit esitetään.

OTTELUN TILASTOINTI

Avattuasi ohjelman tarkista, että sinulla on oikea peli ladattuna ohjelmaan. Tämän voit korjata valitsemalla ensin "File" ja sieltä "Load game" Valitse listasta oikea ottelu ja paina sen kohdalla ENTER.

Siirry kohtaan "Scoresheet" paina ENTER. Valitse tämän jälkeen INPUT ja paina ENTER.

ALOITA AINA OTTELU PAINAMALLA "C"-kirjainta ja kirjoittamalla mitä kolikon heitossa kävi. VAIHTOEHDOT TÄHÄN OVAT:

XXXX voitti kolikon heiton ja aloittaa palautuksella. YYY puolustaa kentän ILMANSUUNTA päätä.

XXXX voitti kolikon heiton ja siirsi valinnan. YYYYY palauttaa(voi olla myös potkaisee, jos tosiaan haluaa valita potkun) kentän ILMANSUUNTA päästä.

XXXX ja YYYYY korvataan joukkueiden VIRALLISILLA TEAM NAME:lla (löytyvät TEAM ID JA TEAM NAME listasta). ILMANSUUNTA korvataan virallisilla ilmansuunnilla ja väli-ilmansuunnilla (Pohjoinen, Itä, Etelä, Länsi, Koillinen, Kaakko, Lounas, Luode)

TARKISTA TÄMÄN JÄLKEEN, ETTÄ PALLO ON VASEMMASSA YLÄKULMASSA TILANTEESSA 1 JA 10 POTKAISEVAN JOUKKUEEN POTKULINJALLA JA ETTÄ (*) MERKKI ON MYÖS POTKAISEVAN JOUKKUEEN KOHDALLA! Mikäli näin ei ole paina G ja valikoi S ja aseta pallo oikein!

Tilastoi ottelu tilastointioppaan ja ohjelman käyttöohjeita noudattaen!!! Käytä opaskirjan mukaisia tapoja kirjata pelejä ja tarkista sieltä mm. Overtimejä koskevat asiat!!

PITÄKÄÄ AINA OPASKIRJAA MUKANA KUN OLETTE TILASTOIMASSA!

Muista syöttää jokainen peli (down) erikseen. Kun olet syöttänyt yrityksen kokonaan, niin hyväksy yritys välilyönnillä.

Joissain tilastointiohjelman versioissa taklauksia on mahdollista syöttää kolmelle pelaajalle yrityksessä. Jos taklaajia on yksi, merkitään se ensimmäiseen ruutuun, mutta jos taklaajia on kaksi niin nämä merkitään toiseen ja kolmanteen ruutuun.

Tilastoitaessa suoritus joukkueelle (Team = TM) tarkista, että kyseinen suoritus voidaan tilastoida joukkueelle. Esim. **taklauksia, syötönkatkoja ja särkejä ei voi koskaan tilastoida joukkueelle.** Voit tilapäisesti käyttää TM merkintää myös edellä mainituissa tilanteissa, jos ottelun jälkeen tarkistat pelaajan ja korjaat sen tilastoihin.

HUOM!!! MIKÄLI OTTELUSSA EI OLE KATSOMOON NÄKYVÄÄ PELIKELLOA, KIRJATAAN KAIKKIIN KELLON AIKoihin AJAKSI 00.00.

Muista: TILASTOITSIJAN TULEE RATKAISTA TILANNE AINA! TILANNETTA EI VOI JÄTTÄÄ RATKAISEMATTAAAA!!! ELI TILASTOINTI PITÄÄ VIEDÄ OTTELUN LOPPUUN ASTI KÄVI SITTEN MITEN TAHANSA SEN OIKEELLISUUDEN KANSSA!!!!

Jos tilastoja syötettäessä tapahtui virhe, jota ei korjattu, niin lisää heti downin perään kommentti (C), jossa selvität tapahtumien kulun. Kun ottelun jälkeen tilanne korjataan, voidaan kyseinen kommentti poistaa. Spottaa tämän jälkeen pallo oikein. Kommentteja ei pidä muuten käyttää omiin kommentointeihin paitsi erittäin merkittävien tapahtumien kirjaamiseen. esim. tuomarin loukkaantuminen.

Muista vaihtaa neljänneksen oikeaan aikaan, sekä lopettaa puoliaika. Muista myös aloittaa toinen puoliaika ja tarkistaa sen alkaessa että pallo on spotattu ennen aloituspotkua oikein koneella! Kun olet tehnyt tilastot niin lopeta myös toinen puoliaika!!!

Korjaa tämän jälkeen mahdolliset virheet parhaasi mukaan. Varmista myös että et ole käyttänyt ottelussa pelaajien numeroita, joita ei löydy joukkueen pelaavista pelaajista. Tilastoihin ei saa jäädä suorituksia pelinumeroille, joihin ei yhdisty pelaajan nimeä.

OTTELUN LOPETTAMINEN

Kun olet tarkistanut virheet ja korjannut ne, katkaise live tilastointiohje ja paina tämän jälkeen ohjelmassa ESCiä kaksi (2) kertaa ja valitse WRAP UP GAME.

Syötä joukkueiden record kohtaan joukkueiden voitot ja tappiot tämän ottelun jälkeen.

ESIM 8-2 kuvaamaan 8 voittoa ja 2 tappiota. Ensimmäisellä kierroksella tulee siis toisella 1-0 ja toiselle 0-1.

END TIME – kohtaan ottelun päättymiskellonaika

TOTAL TIME – ottelun kokonaiskesto merkitystä alkamisajasta ottelun päättymiseen.

ESIM 2h 30min. (h ja min aina pienellä)

Attendance: Merkitse tähän kohtaan ottelunyleisö määrä. Tilastoitsijoista yksi laskee tämän katsomosta 3. neljänneksen aikana. Muista odottaa hetki puoliajan päättymisen jälkeen, jotta kaikki ehtivät takaisin katsomoon.

MUISTAKAA MERKITÄ TÄMÄ TIETO MAHDOLLISIMMAN OIKEIN. Ei ole mitään hyötyä suurennella tai pienennellä lukua siitä on vain haittaa.

Game Notes Tähän kohtaan kirjoitetaan ottelussa palkitut pelaajat. Jos näitä ei ole, ei tähän kirjata mitään.

Tarkista tämän jälkeen joukkueiden pelaajaluettelot. Kaikkia numeroita pitää vastata nimi! Jos ei niin tarkista oletko tehnyt virheen lyödessäsi ottelussa pelaajan, jota ei ollut olemassakaan vai oletko unohtanut pelaajan nimen. Jos kentällä on ollut pelaaja eikä nimeä ole pelaajaluettelossa, käy kysymässä joukkueelta, kuka pelasi ao numerolla.

Jos tyhjän numeron perästä puuttuu nimi, lisää se. TM kohtaan kirjoitetaan pelaajan nimen kohdalle Joukkueen nimi. Esim Roosters.

Jos olet lyönyt väärän numeron jätä nimi tyhjäksi ja korjaa tilastot poistamalla kyseinen numero tilastoista tai tarkista olisiko joku käyttänyt kyseistä numeroa ja korjaa tämän mukaisesti.

Kaikkien pelaajaluetteloon merkittyjen pelaajien numeroiden edessä tulee olla vihreä neliö. Jos neliö puuttuu, niin lisää se painamalla välilyöntiä.

Kun olet lopettanut WRAP UP GAME toiminnon valitse FILE ja SAVE GAME. Tarkista että tallennat pelin oikealla nimellä!

TOIMINTA OTTELUN LOPETTAMISEN JÄLKEEN

Kun olet tehnyt kaiken tämän siirry takaisin "UTILITIES/ ROSTER MAINTENANCE" kohtaan STAT CREW CONTROL PANELissa. Valitse kohdasta IMPORT/EXPORT PACK GAME FILES. Valitse listasta tilastoimasi peli ja paina ok. Ohjelma luo .FPK muotoa olevan tiedoston. Lähetä tämä tiedosto sähköpostilla välittömästi ottelun jälkeen (jos et voi heti lähettää sitä pidä huoli että lähetät sen itse tai saat jonkun muun lähettämään tilaston viimeistään 2 tuntia ottelun päättymisen jälkeen sähköpostilla osoitteisiin roope.noronen@sajl.fi

Mikäli tilastoinnista tulee mieleen kysymyksiä voit esittää niitä edellä mainittuihin sähköpostiosoitteisiin tai puhelimella 040-732 1469/Roope Noronen

Muista ylläpitää taitojasi ja varautua olemaan ottelupaikalla hyvissä ajoin ennen ottelun alkua!!!!

LIITE 1

VIRALLISET TEAM ID:T JA NIMET

<i>SEURA</i>	<i>TEAM ID</i>	<i>NIMI</i>
Espoo Devils	DEV	Devils
ECG, Helsinki	ECG	East City Giants
Hamina Seahawks	SEA	Seahawks
Hanko Sun City	HSC	Sun City
Helsinki 69ers	69S	69ers
Helsinki Roosters	ROO	Roosters
Helsinki Wolverines	WOL	Wolverines
Helsinki Wolverines II	WOL2	Wolverines II
Helsinki Wolverines III	WOL3	Wolverines III
Hyvinkää Falcons	FAL	Falcons
Hämeenlinna Tigers	TIG	Tigers
Imatra Flash	FLA	Flash
Joensuu Wolves	WV	Wolves
Jyväskylä Jaguaarit	JAG	Jaguaarit
Jyväskylä Jaguars	JAGS	Jaguars
Karleby Goats	GOA	Goats
Kiuruvesi Milky Farmers	FAR	Farmers
Kotka Eagles	EAG	Eagles
Kouvola Indians	IND	Indians
Kuopio Steelers	STE	Steelers
Kuusankoski Cowboys	COW	Cowboys
Lahti Panthers	PAN	Panthers
Lappeenranta Razorbacks	RAZ	Razorbacks
Lohja Lions	LIO	Lions
Malmi Blaze	BLA	Blaze
Mikkeli Bouncers	BOU	Bouncers
Oulu Northern Lights	NL	Northern Lights
Pirkkala Spartans	SPA	Spartans
Pori Bears	BEA	Bears
Porvoo Butchers	BUT	Butchers
Raisio Oakmen	OAK	Oakmen
Rauma Sea City Storm	SCS	Storm
Rovaniemi Nordmen	NOR	Nordmen
Rusko Mayhem	MAY	Mayhem
Salo Scorpions	SCO	Scorpions
Savonlinna Towers	TOW	Towers
Seinäjoki Crocodiles	CRO	Crocodiles
Sipoo Bulldogs	BUL	Bulldogs
Tampere Saints	SAI	Saints
Turku Trojans	TRO	Trojans
United Newland Crusaders	UNC	Crusaders
Vaasa Royals	ROY	Royals
Vaasa Vikings	VIK	Vikings
Vantaa TAFT	TFT	TAFT
West Coast Phoenix	WCP	Phoenix

LIITE 2

TILASTOINNIN PELIKOODIT

JUOKSUPELIT



Lisäksi koodit:

DR	=	Draw
QS	=	QB sneak
QD	=	QB draw
KD	=	Kneel down (polvi)
RV	=	reverse
SR	=	scrambling

HEITTOPELIT

DL = Deep left	DM = Deep middle	DR = Deep right	
			15yd
SL = Short left	SM = Short middle	SR = Short right	
			LOS
SCL = Screen left	SCM = Screen middle SP = Spike	SCR = Screen right	

Koodien käyttö

JUOKSUPELIT

- SR – scrambling - käytetään kun heittämään lähtenyt pelinrakentaja päättääkin lähteä juoksemaan
- UM - up middle – käytetään kun juostaan suoraan sentterin päältä
- DR - draw play – käytetään kun juoksupeli tehdään drawna, tällöin ei siis juoksukohtaa merkitä
- LE - over left end – käytetään kun juostaan vasemmalta endin päältä tai ulkopuolelta
- LT - over left tackle – käytetään kun juostaan vasemman tacklen päältä
- LG - over left guard – käytetään kun juostaan vasemman guardin päältä
- RG - over right guard - käytetään kun juostaan oikean guardin päältä
- RT - over right tackle - käytetään kun juostaan oikean tacklen päältä
- RE - over right end – käytetään kun juostaan oikean endin päältä tai ulkopuolelta
- RV – reverse – käytetään kun hyökkäys pelaa reversen
- QD - quarterback draw – käytetään kun QB juoksee suunnitellusti drawn
- QS - quarterback sneak – käytetään QB:n sniikatessa suoraan aloitusyötöstä
- KD - kneel down – käytetään kun QB ottaa polven.

HEITTOPELIT

- DL - deep left – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjasta yli 15 jaardia syvälle hashien vasemmalle puolelle
- DM - deep middle – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjasta yli 15 jaardia syvälle hashien väliin
- DR - deep right – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjasta yli 15 jaardia syvälle hashien oikealle puolelle
- SL - short left – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjan yli mutta alle 15 jaardia syvälle hashien vasemmalle puolelle
- SM - short middle – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjan yli mutta alle 15 jaardia syvälle hashien väliin
- SR - short right – käytetään kun heitto suuntautuu aloituslinjan yli mutta alle 15 jaardia syvälle hashien oikealle puolelle
- SCL - screen left – käytetään kun heitto on aloituslinjan taakse hashien vasemmalle puolelle
- SCM - screen middle – käytetään kun heitto on aloituslinjan taakse hashien väliin
- SCR - screen right – käytetään kun heitto on aloituslinjan taakse hashien oikealle puolelle
- SP – spike – käytetään kun pelinrakentaja pysäyttää kellon heittämällä pallon maahan aloitusyötöstä