

SAJL TILASTOINTIKAAVAKKEEN TÄYTTÖ-OHJEET

Tilastokaavake käsittää kaksi erilaista kaavaketta. Kansilehtiä tarvitaan ottelua kohden 1 kappale, kun taas pelitilasto-kaavaketta tarvitaan ottelussa 6-15 kappaletta. Pelitilasto-kaavakkeita saattaa ottelusta riippuen kulua enemmänkin, joten näitä on hyvä varata mukaan enemmänkin.

KANSILEHTI

- 1) Merkitse "SARJA" kohtaan mihin sarjaan ottelu kuuluu. Esim Vaahteraliiga, I-divisioona, A-nuoret
- 2) Merkitse "PVM" kohtaan ottelun pelipäivä.
- 3) Merkitse "OTTELU" kohtaan pelaavien joukkueiden nimet. Kotijoukkue merkitään ensin ja "vs" sanan jälkeen vierasjoukkue.
- 4) "Sivu" kohtaan merkitään juokseva numerointi.
- 5) "Stadion" kohtaan merkitään pelikentän nimi
- 6) "Kaupunki" kohtaan merkitään ottelun pelaamispaikkakunta
- 7) "Ottelun alkamisaika" kohtaan merkitään arvonnän suoritukseen aika
- 8) "Ottelun päättymisaika" kohtaan merkitään ottelun loppuvihellyksen aika
- 9) "Ottelun kesto-aika" kohtaan merkitään ottelun kesto aika tunteina ja minuutteina esim 2t 35min
- 10) "Säätila" kohtaan merkitään ottelun alkaessa vallitseva säätila. Vaihtoehtoina on tässä aurinkoinen, pilvinen, puolipilvinen tai sateinen
- 11) "Lämpötila" kohtaan merkitään ottelun alkaessa oleva lämpötila asteen tarkkuudella.
- 12) "Tuuli" kohtaan merkitään ottelun alkaessa mitattava tuulen nopeus. Tuulen nopeus voi olla vaihteleva, joten kohtaan voidaan merkitä esim 3-6 m/s
- 13) "Yleisömäärä" kohtaan merkitään ottelussa paikalla oleva yleisö. Yleisömäärä lasketaan, joko sisääntuloportilla tai 3. neljänneksen alussa katsomosta.
- 14) Erotuomarit kohtaan merkitään ottelun tuomarit. Tuomareiden nimet kirjoitetaan siten, että kirjoitetaan sukunimi ja etunimen ensimmäinen kirjain. Ohjelmaan syötettäessä näitä, muista että vain sukunimen ensimmäinen kirjain ja etunimen kirjain kirjoitetaan isolla, muut pienellä.

PELITILASTO

- 1) SARJA, PVM ja OTTELU kohdat täytetään kuten kansilehdessä
- 2) Kohtaan "Sivu" merkitään juokseva numerointi aloittaen numerosta 2.
- 3) Kohtaan "QTR" merkitään pelattava neljännes. Tämä tulisi olla jokaisella rivillä.
- 4) Kohtaan "aika" merkitään pelikellon näyttämä aika, jos näkyvä pelikello on käytössä. Mikäli kello käy, merkitään 25 sekunnin kellon käynnistymisaika.
- 5) Kohtaan "Yritys-matka uusiin" merkitään yrityksen numero ja jäljellä oleva matka uusiin yrityksiin. Esim 1 – 10, 2 -5 jne. Mikäli yritysvuoro voi päättyä vain maaliin, merkitään 1 – G, 2 – G jne.
- 6) Kohtaan "Spotti" merkitään jaardilinja, jossa pallo on sekä sen joukkueen tunnus, jonka kenttäpuolella pallo on. Esim jos Suomi hyökkää Ranskaa vastaan omalta 35-jaardin linjalta merkitään S35, kun taas Suomen yrityksen lähtiessä hyökkäyspäässä Ranskan 35-jaardin linjalta merkitään R35.
- 7) Kohtaan "Peli" merkitään
 - a. kirjan R, jos kyseessä on juoksupeli
 - b. kirjain P, jos kyseessä on heittopeli
 - c. kirjain K, jos kyseessä on potkupeli
 Muita merkintöjä ei tähän ruutuun laiteta!
- 8) Kohtaan "Pelaaja 1" merkitään
 - a. juoksupeleissä pallonkantajan numero
 - b. heittopeleissä heiton suorittavan pelaajan numero
 - c. potkupuoleissa potkaisijan numero
- 9) Kohtaan "Pelaaja 2" merkitään pääsääntöisesti heittopeleissä vastaanottajan numero. Huomioithan, että myös epäonnistuneissa heitoissa tulisi kirjata ylös sen pelaajan numero, jolle heittoa yritettiin. Juoksupeleissä tähän kohtaan voi tulla kirjatuksi myös toinen pallon kantaja,

mikäli tilastointisääntöjen mukaisesti toiselle pelaajalle tulisi kirjata juoksujaardeja ilman juoksuyritystä.

10) Kohtaan "Puolustus" merkitään perustilanteissa taklaajan tai kahden taklaajan numero.

11) Kohtaan Erikoistilanteet merkitään mm

- a. Aikalisät, tarkista, että kohdassa aika on myös aikalisän ottamisaika.
- b. Rangaistukset, muista merkitä sekä rangaistuksen syy, että matka. Muista kirjata seuraava yritys kokonaan seuraavalle riville
- c. Rähmäykset, Tähän tilaan kirjataan ylös pallon irtoamispaikka, pallon haltuunottopaikka sekä mahdollisten taaksepäin syöttöjen kohdat. Mahdollisen palautuksen päättymispiste ilmenee seuraavalta riviltä seuraavan yrityksen aloituspisteenä.
- d. Potkupeleissä, tähän merkitään potkun päättymispiste tai palautuksen aloituspiste.
- e. Syötönkatkoissa tähän merkitään syötönkatkon ottamispiste sekä mahdollisten taaksepäin syöttöjen kohdat.
- f. Muut huomiot ja kommentit pelistä
 - i. Kolikon heitto ja sen tulos ottelun alussa
 - ii. loukkaantumiset, jotka johtavat tuomarin aikalisään
 - iii. Sellaiset peliin liittyvät asiat, joita ei merkitä muihin kohtiin. Esim pallon vaihtaessa joukkuetta useampaan kertaan yhden yrityksen aikana tähän tulisi kirjata kaikki pallon vaihdot sekä ne pisteet missä ne tapahtuvat.