

1. ANVÄNDARNAMN OCH INLOGGNING

1.1. Användarnamn, inloggning och val av språk

1.2. Registrering

2. SÖKVERKTYG

3. VISA STATISTIKER OCH SKAPA RAPPORTER

4. SKAPA NYA IDROTTSPLATSER I LIPAS

4.1. Skapa nya punkter

4.2. Skapa nya rutter

4.3. Skapa nya områden

5. REDIGERA OCH TA BORT IDROTTSANLÄGGNINGAR

5.1. Uppdatera idrottsanläggningar

5.2. Ta bort idrottsanläggningar

Vad är Lipas?

Lipas är Finlands databas för idrottsplatser. Lipas är ett offentligt, landsomfattande geografiskt informationssystem som innehåller uppgifter om finländska idrottsplatser, friluftsområden och rutter.

Dessutom innehåller Lipas ekonomiuppgifter om kommunernas idrotts- och ungdomsväsenden. Lipas är styrt av Jyväskylä universitet och finansieras av Undervisnings- och kulturministeriet. Lipas kan användas med t.ex. Chrome, Edge och Firefox.

Obs! Lipas stöder inte längre Internet Explorer. Dessutom kan Lipas användas med mobilapparaternas webbläsare, men främst är den menad för datorbruk.

I allmänhet håller information uppe kommunernas idrottsväsendes tjänsteinnehavaren och andra håll som svarar för underhåll av idrottsplatser (t.ex. fritidsområdeföreningar).

1 ANVÄNDARNAMN OCH INLOGGNING

1.1 Användarnamn, inloggning och val av språk

På Lipas startsida, www.liikuntapaikat.fi kan du logga in med ditt användarnamn och lösenord eller e-post. Inget användarnamn behövs om du använder systemet exempelvis för sökning eller om du vill visa statistiker.

Ett användarnamn behövs för att lagra och uppdatera uppgifter. Du kan också välja vilket språk du vill använda Lipas-systemet. För tillfället går det att använda Lipas på finska, svenska och engelska (Bild 1).



Bild 1.





The screenshot shows the 'LOGGA IN' (Login) page. At the top, there are two tabs: 'LOGGA IN MED LÖSENORD' (selected) and 'LOGGA IN MED E-POST'. Below the tabs, a message states: 'Om du har ett användarnamn till LIPAS, du kan också logga in med e-post [HÄR](#)'. There are input fields for 'E-post / användarnamn *' and 'Lösenord *'. A red 'LOGGA IN' button is below these fields. To the right, text says: 'Om du redan har ett konto på Lipas, kan du logga in med ett användarnamn eller e-post. Fylla i uppgifterna, och klicka på "LOGGA IN".' Below the login fields, there is a link 'GLÖMT DITT LÖSENORD?' with an arrow pointing to a 'REGISTRERA' button. To the right of the arrow, text says: 'Om du inte har ett konto, klicka på "REGISTRERA" för att skapa det.'

Bild 2. Inloggning.

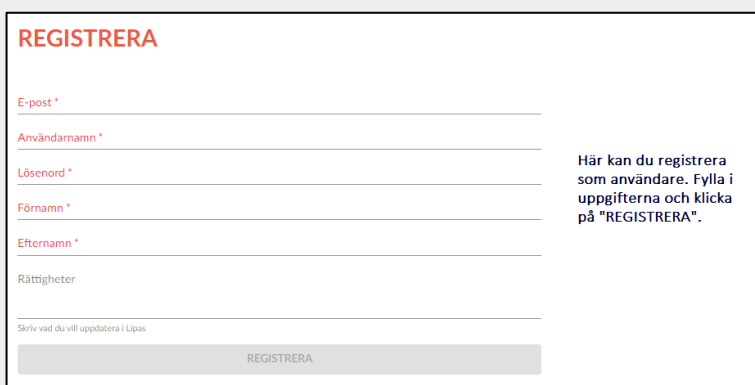
Om du inte kommer ihåg ditt lösenord, kan du välja "Logga in med e-post" och beställa en logga in-länk till din e-post.

Ifall det uppstår problem med inloggningen, försök igen. Kontrollera att du inte har CAPSLOCK -knappen på då du skriver lösenordet. Om det inte går att logga in, trots flera försök, kontakta lipasinfo@jyu.fi.

1.2 Registrering

För att få ett användarnamn, du kan själv registrera på <https://www.lipas.fi/rekisteroidy> (Bild 3). Ett användarnamn kan skapas för att ha tillgång till en eller flera kommuner, eller baserat på typen av idrottsplats.

Efter registrering kommer en administratör att verifiera ditt konto.



The screenshot shows the 'REGISTRERA' (Register) page. It has a title 'REGISTRERA' in red. There are input fields for 'E-post *', 'Användarnamn *', 'Lösenord *', 'Förnamn *', and 'Efternamn *'. Below these is a 'Rättigheter' (Rights) section with a dropdown menu. At the bottom, there is a small text 'Skriv vad du vill uppdatera i Lipas' and a grey 'REGISTRERA' button. To the right, text says: 'Här kan du registrera som användare. Fylla i uppgifterna och klicka på "REGISTRERA".'

Bild 3. Registrering.



2. SÖKVERKTYG

I Lipas kan du leta fram idrottsplatser, som finns lagrade i systemet på flera olika sätt. För enkel sökning kan du utnyttja sökrutan. För att granska flera alternativ kan du leta med hjälp av kartan eller söka ett visst ställe med adressen.

För att visa platser i ett visst område, kryssa i rutan 'Sök i området' och zooma in på det önskade området på kartan.

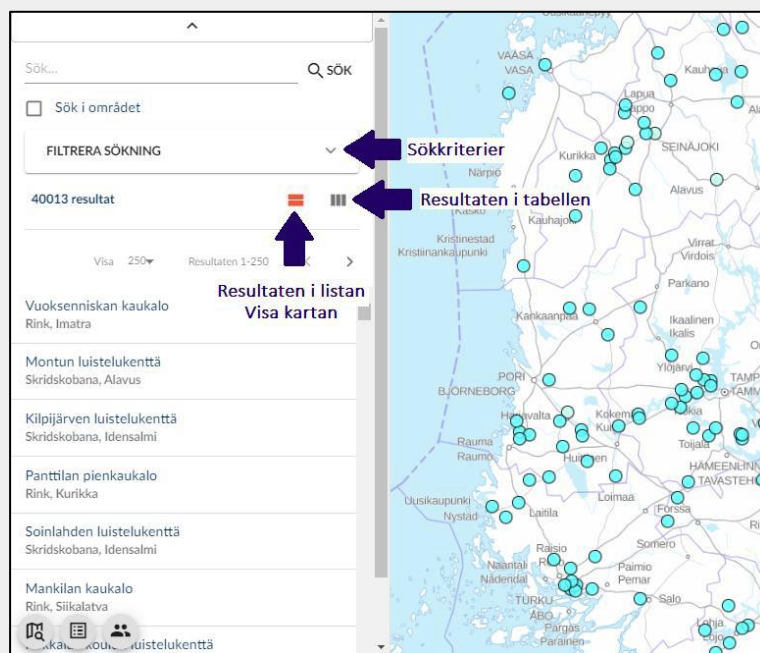


Bild 4. Sökverktyg. Du kan se sökresultaten i en lista eller tabell.

Genom att välja 'Filtrera sökning' kan du också söka enligt:

- typer av idrottsplats
- kommuner
- administratörer
- ägare
- ytmaterial
- areal (m²)
- byggnadsår
- status (aktiv, planerad, tillfälligt ur funktion, permanent ur funktion)

Det är också möjligt att visa idrottsplatser som har publicerats på Retkikartta.fi och Harrastuspassi.fi, och platser som ligger nära skolor.

För att observera en specifik idrottsanläggning närmare, klicka på symbolen på kartan eller platsnamnet. Så kan du se detaljerade uppgifter om platsen.



3. VISA STATISTIKER OCH SKAPA RAPPORTER

På lipas.fi/tilastot kan du se olika statistiker och jämförelse mellan kommunernas data. Du kan också skapa rapporter om Excel. Tabeller och diagram är interaktiva och hämtar data direkt från Lipas-databasen. Du får se statistiker (Bild 6) när du klickar på meny i det övre högra hörnet på startsidan (Bild 5).

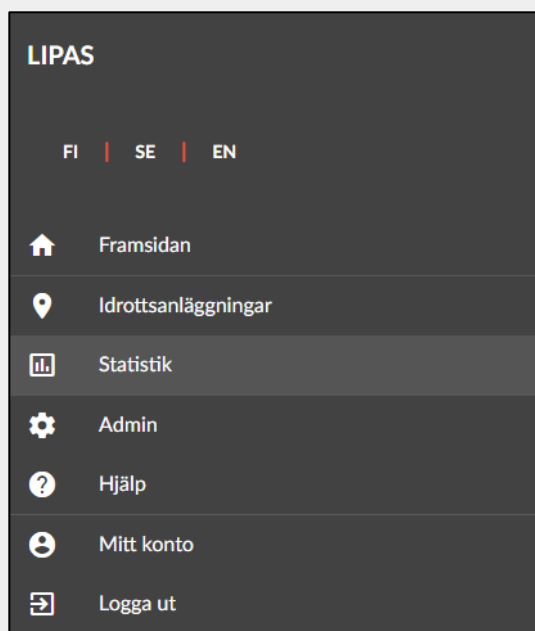


Bild 5. Menyn.

Du kan ladda ner data själv som en Excel-rapport genom att klicka på "Ladda ner Excel" (Bild 6).

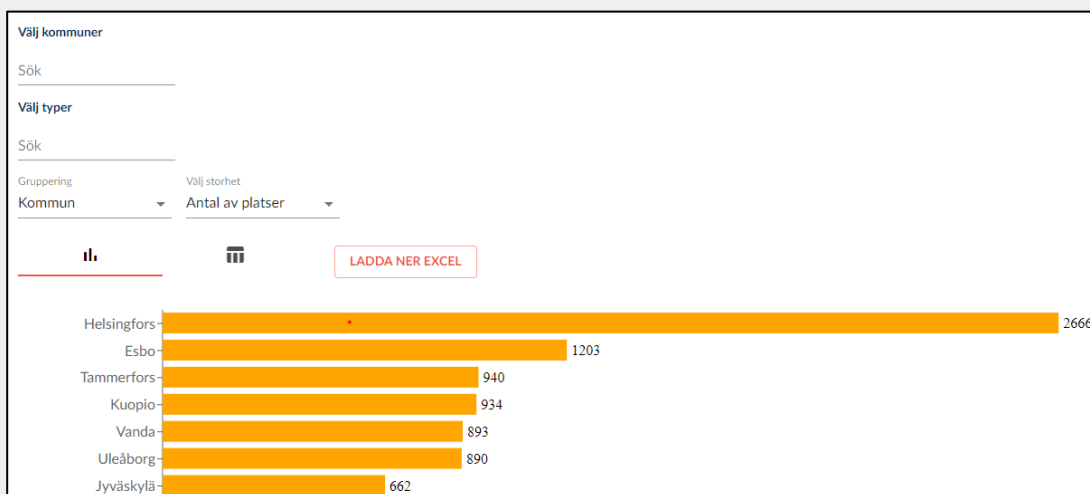


Bild 6.



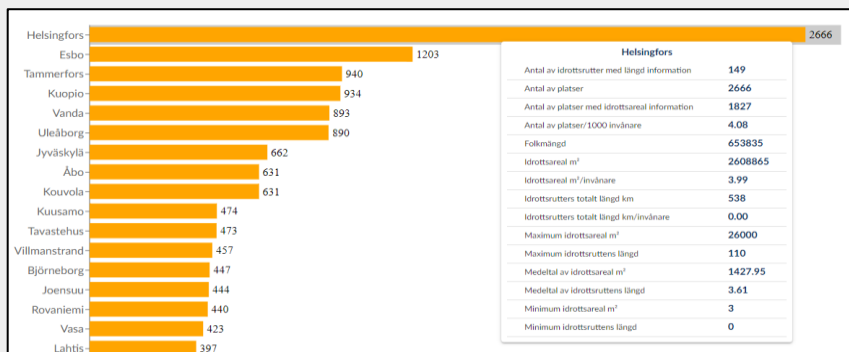


Bild 7. Ta musen över fältet för att se mer detaljer.

Om du vill skapa en Excel-tabell till exempel av alla idrottsanläggningar i en enskild kommun, kan du först använda sökverktyget för att söka efter platser i kommunen (Bild 8). Du behöver inte vara i statistikvyn för att göra det.

Klicka sedan på 'Visa resultaten i tabellen' (Bild 9)

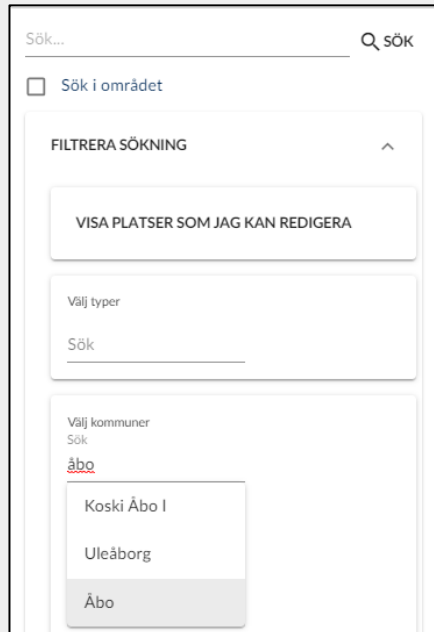


Bild 8.

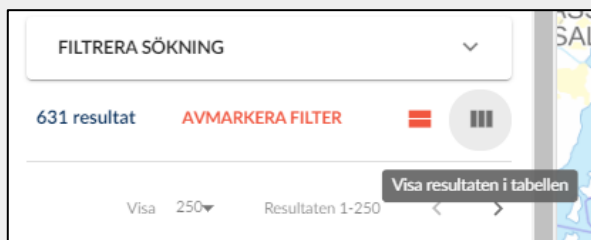


Bild 9.



I den här vyn kan du filtrera sökresultat och söka efter idrottsplatser på samma princip som i kartvyn (Bild 10).

LIPAS

Sök...

Q SÖK

FILTRERA SÖKNING

631 resultat

AVMARKERA FILTER

Visa 25

Resultaten 1-25

<

>

SKAPA EXCEL

☒
 Visa närmaste platser först

Välj datafält
 Välj...

	Namn på finska	Idrottsanläggningstyp	Ägare	Administratör	Kommun	Redigerad
	Urheilupuiston välikentän luistelukenttä	Skridskobana	Kommun	Kommun/ idrottsväsende	Åbo	2016-09-23
	Moision koulun kaukalo	Rink	Kommun	Kommun / teknisk väsende	Åbo	2016-09-23
	Peltolapuiston kaukalo	Rink	Kommun	Kommun/ idrottsväsende	Åbo	2018-06-19
	Kuukkelpuiston kaukalo	Rink	Kommun	Kommun / teknisk väsende	Åbo	2018-06-19
	Suurpäänpuiston kaukalo	Rink	Kommun	Kommun/ idrottsväsende	Åbo	2018-06-19
	Halisten kaukalo	Rink	Kommun	Kommun/ idrottsväsende	Åbo	2018-06-19
	Tällmänpuiston kaukalo	Rink	Kommun	Kommun/ idrottsväsende	Åbo	2018-06-19

Bild 10.

Sedan klickar du på 'Skapa Excel'. Du kan välja vilka egenskaper ska visas i rapporten (Bild 11).

VÄLJ FÄLT FÖR RAPPORT

Genvägar

GRUNDDATA

ÄGARE

KONTAKTINFORMATION

ADRESS

MÅTT

YTMATERIAL

IDROTTSANLÄGGNINGSTYP

KOMMUN

SENASTE REDIGERAD

Sök mer...

Vald fält

Areal m2

Lipas-id

Namn på finska

Stat

Typ

Ytmaterial

TA BORT VAL

631 resultat

AVBRYTA

LADDA NER EXCEL

Bild 11. Välj fält för rapport.

Slutligen klicka på 'Ladda ner Excel' och data kommer att laddas ner till din dator.



4. SKAPA NYA IDROTTSPLATSER I LIPAS

För att kunna lägga nya idrottsplatser till Lipas, behöver du ett användarnamn och lösenord. Med ett användarnamn kan du också granska uppgifter om nutida idrottsplatser och exempelvis uppdatera deras information. För att skapa nya idrottsplatser i Lipas används alltid mellanbladet 'Idrottsanläggningar' (Bild 12) för att markera platsen på kartan.

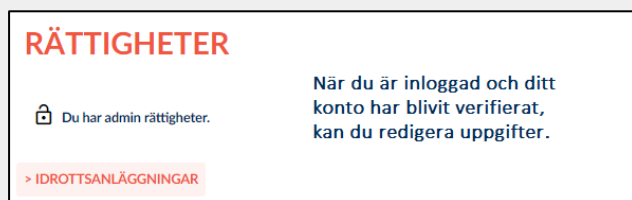


Bild 12.

För att lägga till en ny idrottsplats, klicka först på den röda "+"-knappen som finns i nedre vänstra hörnet (Bild 13).

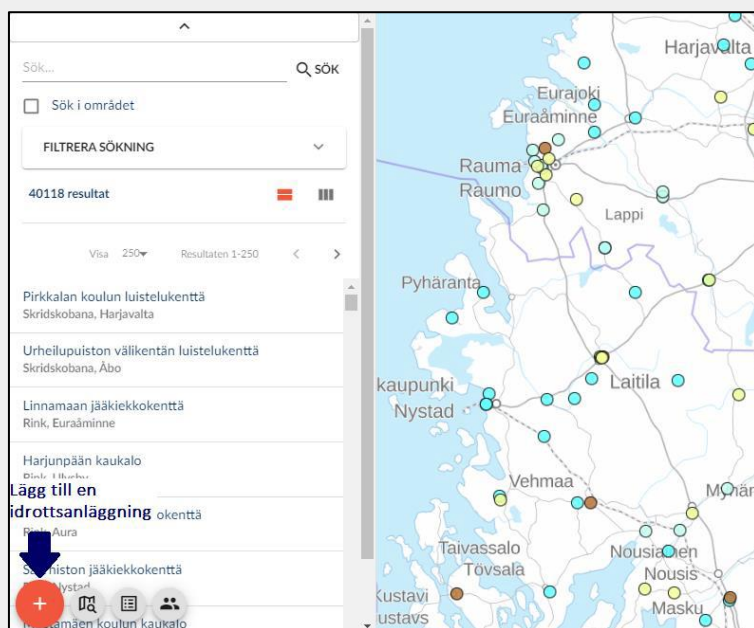


Bild 13.

Nästa måste du välja typ av idrottsplats (t.ex. gym, fotbollsstadion, ridbana...). En förklaring av typerna finns på www.lipasinfo.fi, och när du väljer en typ kan du se en kort definition för den. Om ditt val inte låter rätt, försök igen. Observera att sommar- och vinteranvändning markeras separat som sina egna idrottsplatser. Uppgifter kan kopieras från plats till plats.

I Lipas kan du lägga till anläggningar i form av punkter, rutter eller områden. Geometrin beror på typen av idrottsplats.



4.1 Skapa nya punkter

Om typen av idrottsanläggning lätt kan markeras som en punkt, kommer Lipas att öppna en punktverktyg. Först måste du zooma in till idrottsplatsen på kartan. Du kan också använda adressökningen (Bild 14).

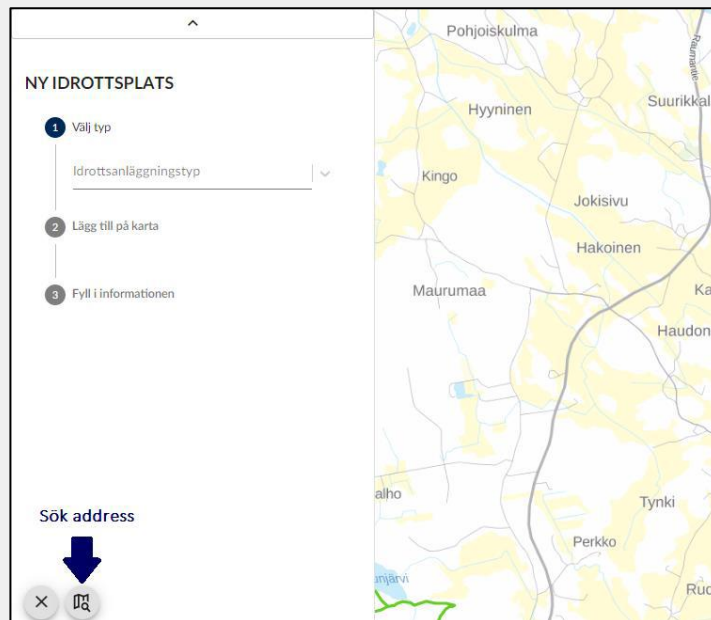


Bild 14.

När du är tillräckligt nära, klicka på "Lägg till på karta". Markera sedan punkten på kartan, där den nya idrottsplatsen finns i verkligheten. Om du markerat punkten på fel ställe, kan du dra punkten med musen till dess verkliga plats. Då punkten är på plats, klicka på 'Färdig' (Bild 15).

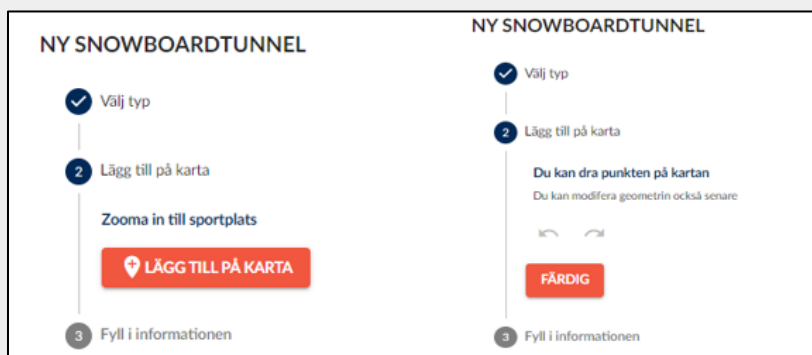


Bild 15.



Nästa steg är att fylla i platsuppgifter om punkten (Bild 16). Märk väl, att en del av fälten är obligatoriska att fylla i, såsom adress, kommun och postnummer. Uppmärksamma det officiella namnet och byggnadsår.

Mätningsdatan på 'Ytterligare information' är också viktig. Om du inte är säker på adressen, markera närmaste gata du kan se på kartan.

Då du har fyllt i fälten för platsuppgifterna, klicka på 'Spara' för att spara idrottsanläggningen på Lipas. Efter det är idrottsplatsen synlig för allmänheten. Inspelning är endast möjlig efter att du har fyllt i nödvändiga uppgifter.

4.2 Skapa nya rutter

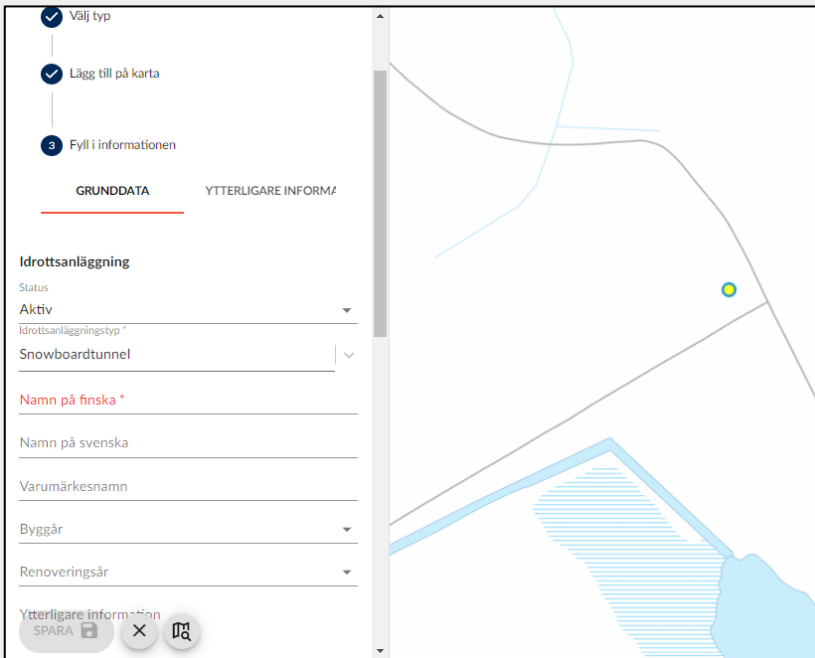


Bild 16.

Rutterna är lite olika än punkterna. Ett ruttnätverk kan innehålla en eller flera rutter. Däremot innehåller en rutt en eller flera ruttdelar. Ruttdelarna kan bindas fast i olika rutter och är den minsta enhet som finns i Lipas.

Då man ritar rutter ritar man egentligen ruttdelar som bildar en rutt eller ett ruttnätverk. Observera att ruttdelen alltid skall klyvas/brytas vid en korsning, för då kan ruttdelen utnyttjas i andra rutter också!





Om idrottsanläggning är en rutt, kan du antingen rita ruten på kartan (Bild 17) eller importera den från filen (Bild 18). Lämpliga filformat är .GPX (wgs84), shapefile (.zip, euref-fin eller wgs84), .kml (wgs84) och .geoJson (.json som innehåller Geojson-objektet, wgs84). De flesta GPS-enheter producerar data i ett wgs84-koordinatsystem, och exempelvis Sport Tracker-appen är lämplig för inspelning av ruttgeometrin i terräng.

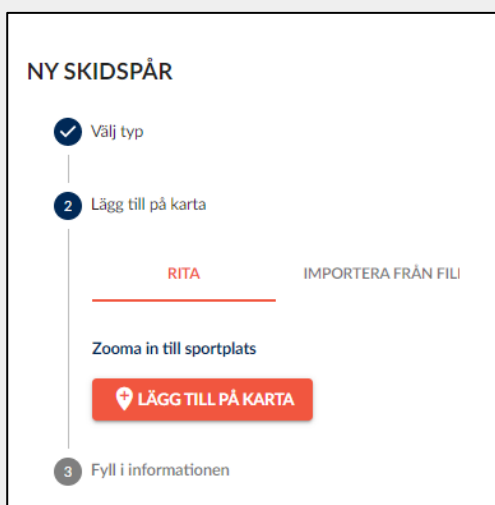


Bild 17.



Bild 18.

För att rita en rutt på kartan, välj först ruttverktyget "Rita". Klicka sedan på 'Lägg till på karta' för att hantera den kommande ruten. Observera, att du måste zooma in tillräckligt nära för att kunna använda ritverktyget.

Det kan vara enklast att använda sig av terrängkartan (Bild 20) då du ritar rutter. I terrängkartorna finns redan ursprungliga spår och leder som används bl.a. till orientering. Andra alternativ är bakgrundskarta (Bild 19) och flygfoto.

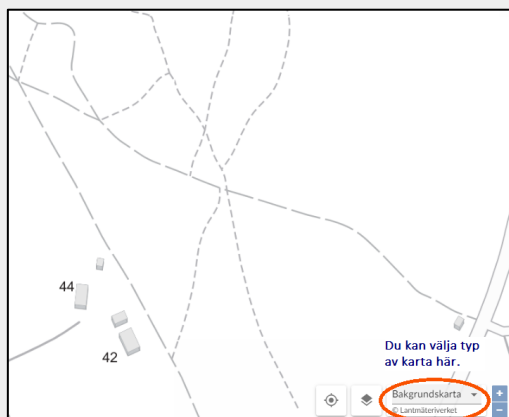


Bild 19. Bakgrundskarta.

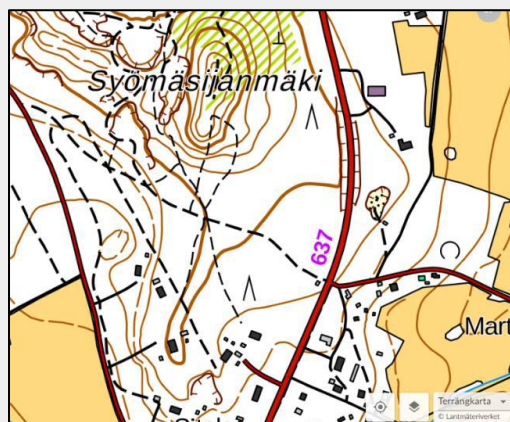


Bild 20. Terrängkarta.



Börja rita rutten med en punkt där du börjar. Klicka där med musens vänstra knapp och flytta dig sedan vidare längs med rutten du vill rita. Klicka med vänstra musknappen för att skapa kurvor i rutten. Då du har ritat färdigt rutten, dubbelklicka med vänstra musknappen för att avsluta ritandet.

Om du märker att du glömt att dubbelklicka för att skapa en korsning, går det antingen att ta bort den ruttdel du just ritat och rita på nytt, eller genom att bryta ruttdelen.

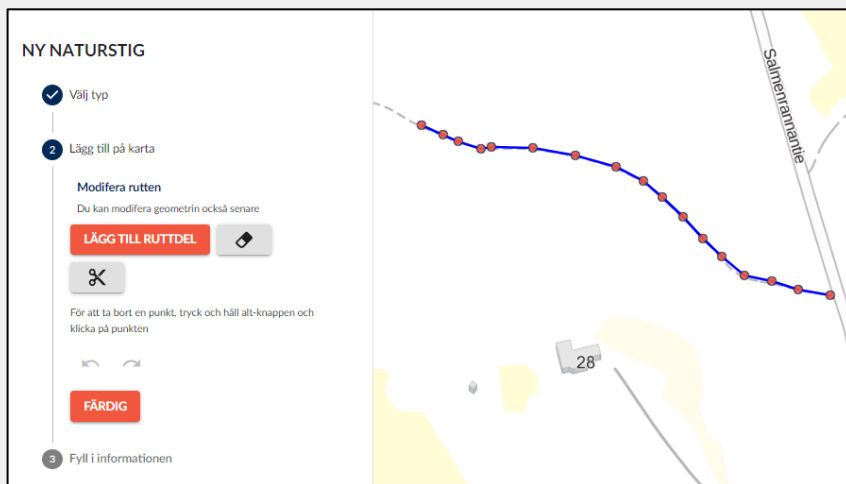


Bild 21. Rita rutten.

Klicka på 'Ta bort ruttdel' (radergummi-ikon) och välj den ruttdel du vill ta bort. Om du bara vill bryta rutten, klicka på 'Klippa rutten' (sax ikon) (Bild 22). Detta låter dig också ta bort mindre bitar från rutten (Bild 23).

Det är viktigt att bryta ruttdelar vid korsningar, så att de olika ruttdelarna kan användas vid olika rutter och ruttnätverk.

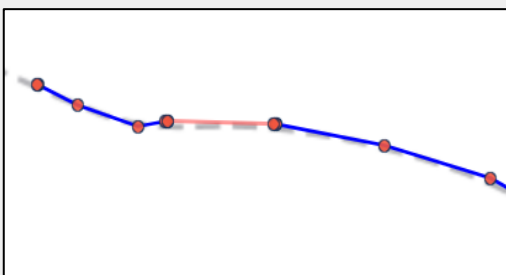


Bild 22. Klippa rutten.

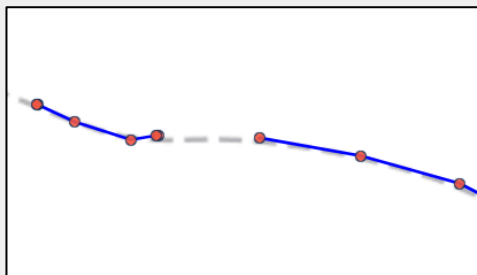


Bild 23. Ta bort ruttdel.



För att klistra en existerande ruttdel från ett annat ruttnätverk till det egna, måste du bara klicka på punkten på den första rutten där ruttdelarna möts (Bild 24). Ruttdelar kan således redigeras separat.

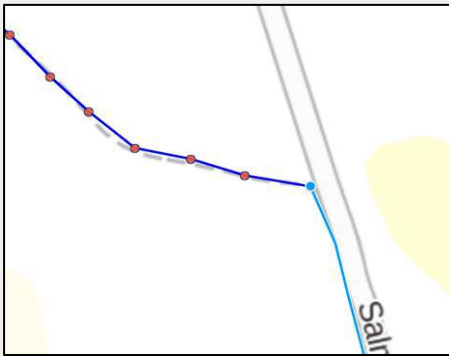


Bild 24. Klistra ruttdelar.

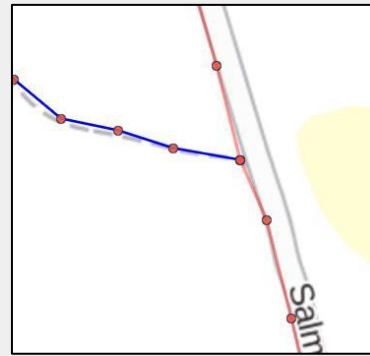


Bild 25.

På det här viset skapas det inte "flera" ruttdelar med samma funktion i Lipas, utan en ruttdel som används i olika rutter och ruttnätverk.

Samma ruttnätverk kan innehålla flera olika rutter. Efter att du ritat alla rutter som ruttnätverket innehåller är det bara att spara informationen. Annars sker sparandet precis på samma sätt som med en punkt.

En rutt kan ha flera bruk, t.ex. på sommaren fungera som en konditionsbana och på vintern som ett skidspår. Du kan kopiera ruttinformationen och spara den som en separat idrottsplats. När du har sparat den första rutten, klicka på den och välj sedan 'Kopiera' (Bild 26).

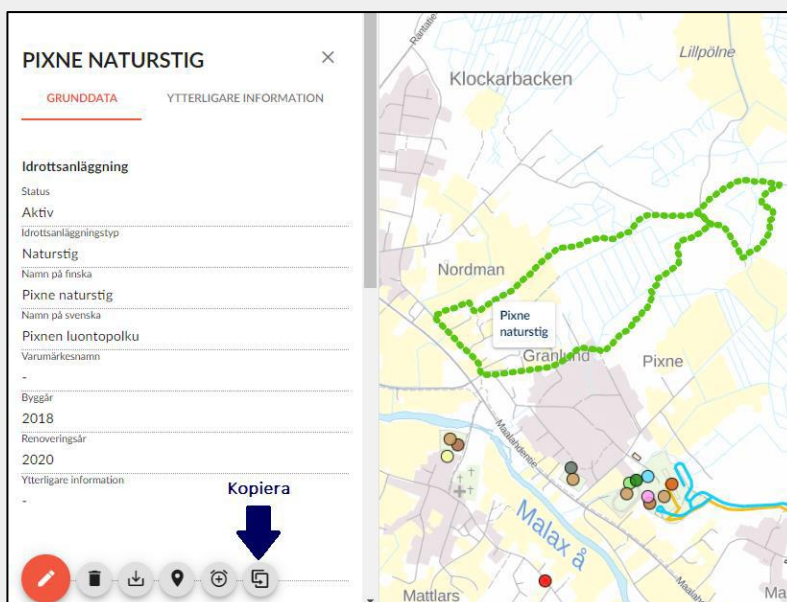


Bild 26.





När du har kopierat rutten, ska du välj typen av rutten igen. Den här gången fyll i informationen enligt det annat bruk av rutten (t. ex. en naturstig → ett skidspår). Du kan också modifiera rutten här (Bild 27).

Tryck på vänstra musknappen och dra ruttpunkten till rätt plats. Du kan också radera enskilda ruttpunkter genom att tryck och hålla ner 'alt' och klicka på punkten. När du är nöjd med förändringarna, klicka på 'Färdig'.

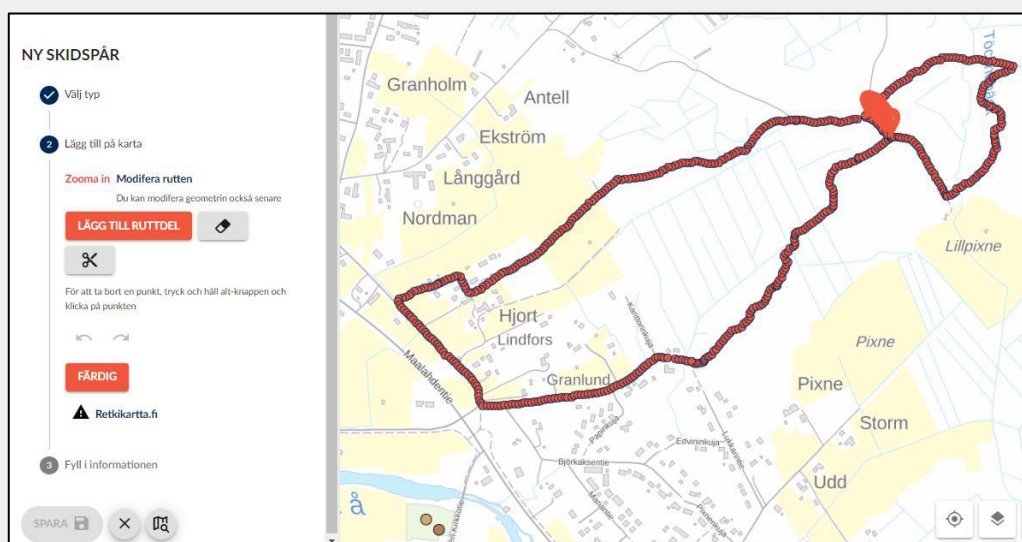


Bild 27.

Sista ska du fylla i information på samma sätt som med andra anläggningar. När du kopierar rutten kommer vissa uppgifter att fyllas i automatiskt. Korrigera uppgifter, lägg till vederbörlig ny data och klicka på 'Spara' (Bild 28).

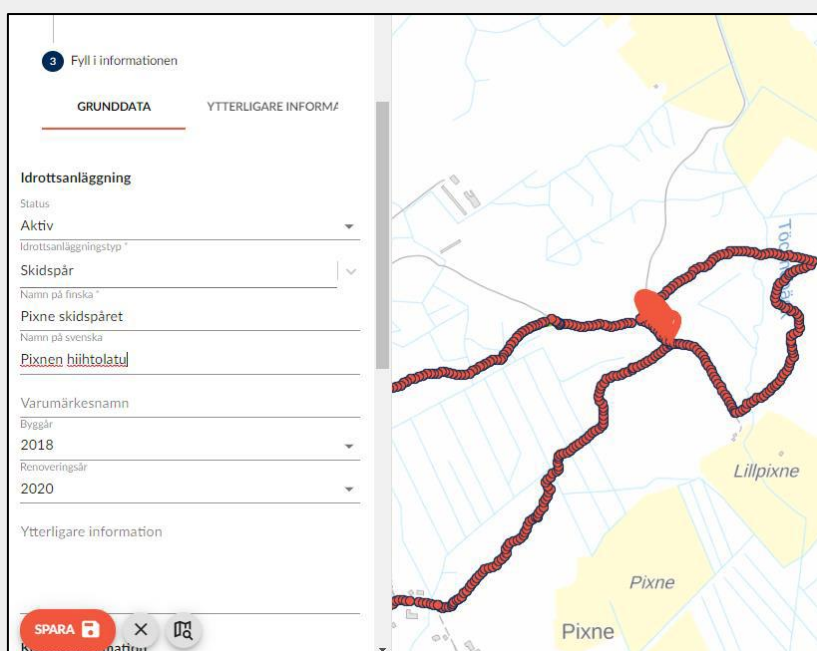


Bild 28. Fyll i ny information.



Om din ritade eller importerade rutt har många ruttpunkter finns det ett förenklingsverktyg för att minska dem. Följ dessa steg för att använda verktyget: välj en rutt och välj Redigera från pennikonen.

Öppna sedan verktygsmenyn bakom de tre prickarna och välj Yksinkertaista (Förenkla). För närvarande är verktygets namn och inställningar endast på finska. (Bild 28b)

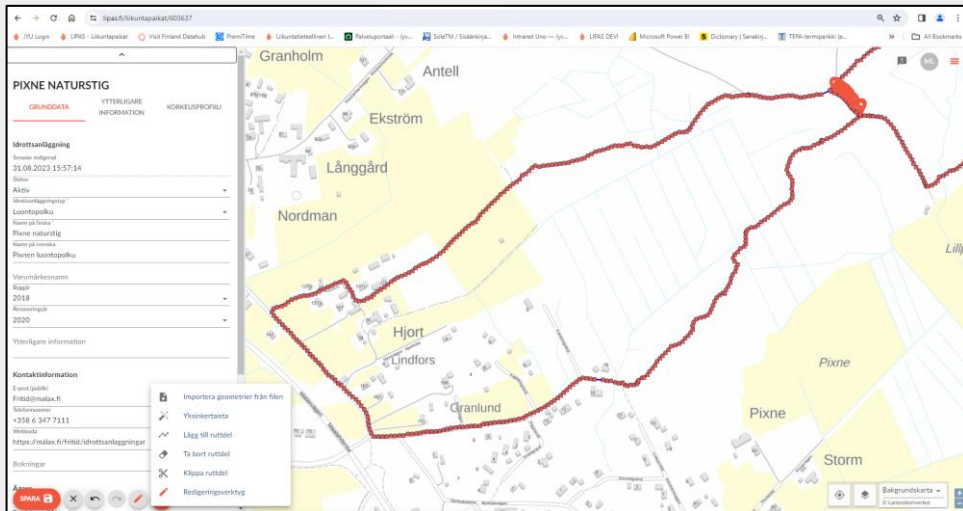


Bild 28b.

Ett skjutreglage (Bild 28 c) visas som du kan dra för att minska antalet ruttpunkter på en skala från 0 till 10, där 0 inte minskar ruttpunkter alls, medan 10 minskar dem mest.

När det finns få ruttpunkter klickar du på OK och sedan på Spara. Om du vill avbryta åtgärden klickar du på Avbryt.

Observera att ruttpunkter inte kan minskas oändligt: om du använder alternativ 10 och accepterar ändringen kommer ruttpunkter inte att minska nästa gång.

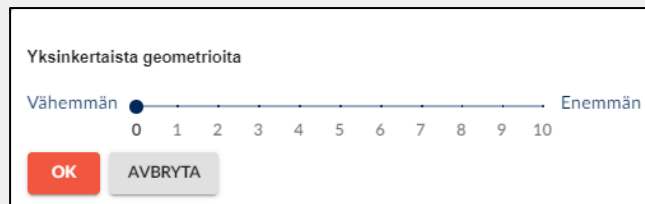


Bild 28 c.



4.3 Skapa nya områden

I början väljer du typ av idrottsanläggning precis som med alla andra anläggningar. När du väljer en typ visar Lipas dig en kort definition för den (Bild 29). Om typen inte låter rätt, försök igen.

Lipas-databasen kan lagra olika utomhus- och rekreationsområden. Områden som bara används av allemansrätten lagras inte i systemet. Användningen måste baseras på någon formel, kontrakt eller annan motivering. Det bör också finnas någon eller några strukturer i området som stöder sport, rekreation eller utomhusaktiviteter (t. ex. en skyltad rutt, skyltar, en vindskytt och så vidare).

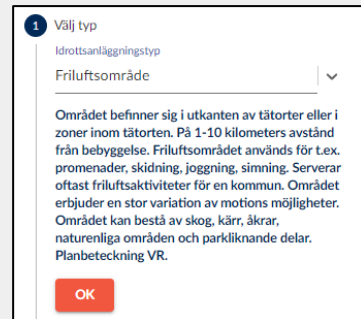


Bild 29.

Nu kan du antingen rita området eller importera den från dina filer. Lämpliga filformat är .GPX (wgs84), shapefile (.zip, euref-fin eller wgs84), .kml (wgs84) och .geoJson (.json som innehåller Geojson-objektet, wgs84).

Om du vill rita området på kartan, görs det på samma sätt som ruter ritas (Bild 21). Se till att ansluta startpunkten till slutpunkten när du ritar (Bild 30). Då du är redo att spara, klicka på 'Färdig'.

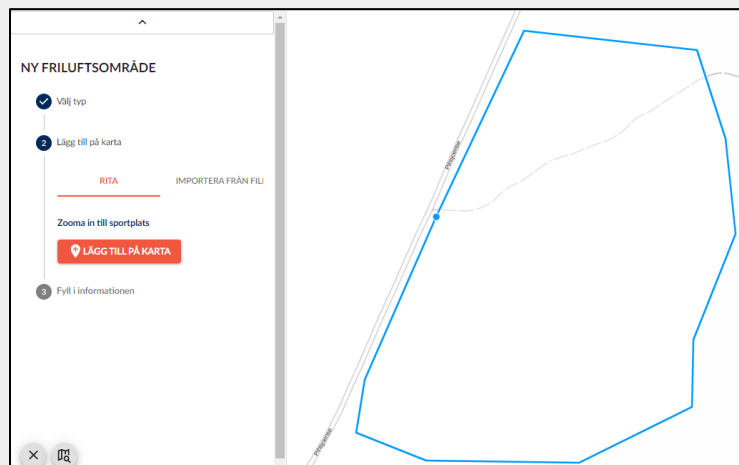


Bild 30. Rita området.

Det sista steget är att fylla i uppgifter precis som med andra anläggningar, och spara.



5. REDIGERA OCH TA BORT IDROTTSANLÄGGNINGAR

För att kunna redigera och ta bort idrottsanläggningar, behöver du ett användarnamn och lösenord. Logga in på Lipas, och du kan börja redigera.

5.1 Uppdatera idrottsanläggningar

Använd sökverktyget för att hitta den idrottsanläggning du letar efter. Klicka på platsnamnet eller symbolen på kartan för att se detaljer om anläggningen (Bild 31). Efter att ha gjort det, klicka på den röda penna för att börja uppdatera uppgifter (Bild 32). Fyll i saknade och nya uppgifter och spara när du är redo med uppdateringar (Bild 33).

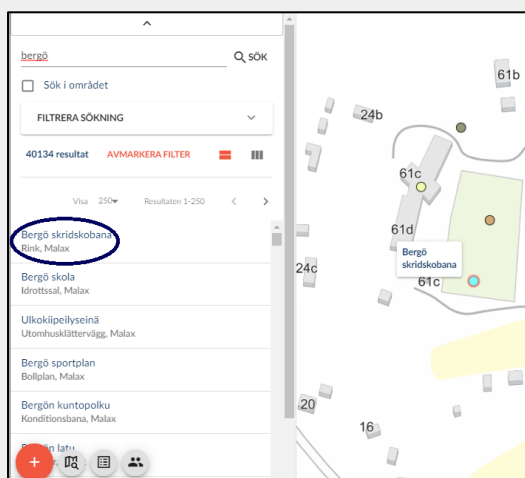


Bild 31. Hitta idrottsplatsen.

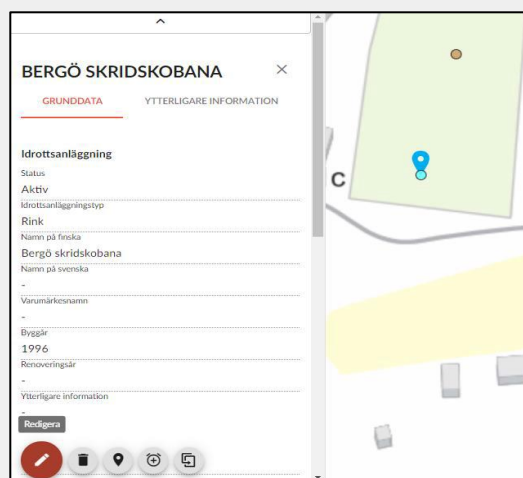


Bild 32. Redigera idrottsplatsen.

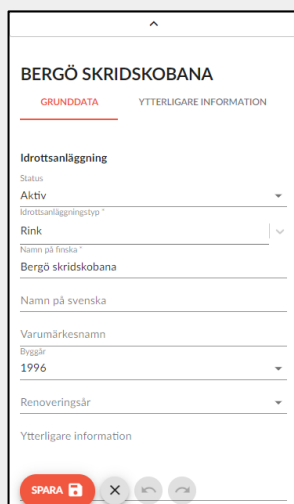


Bild 33. Fyll i nya uppgifter och klicka på Spara när du är klar.





5.2 Ta bort idrottsanläggningar

Om du av en eller annan anledning vill ta bort idrottsanläggningen från systemet kan du klicka på papperskorgen (Bild 34).

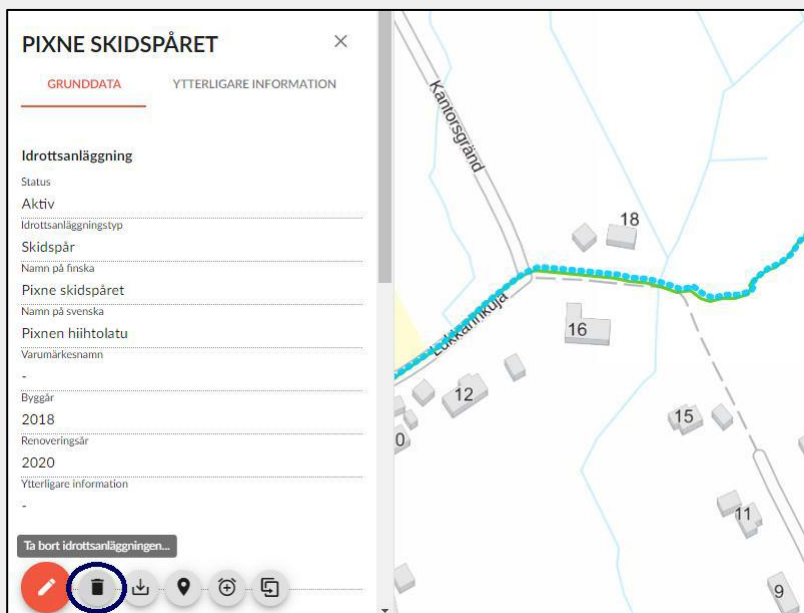


Bild 34.

Markera sedan anledning till borttagning (Bild 35). Alternativen är:

- Fel information (idrottsanläggningen raderas helt från Lipas och kan inte lämnas tillbaka)
- Permanent ur funktion (platsens status ändras till "permanent ur funktion" och den arkiveras).
- Tillfälligt ur funktion (status ändras till "tillfälligt ur funktion" och kan ändras tillbaka senare).

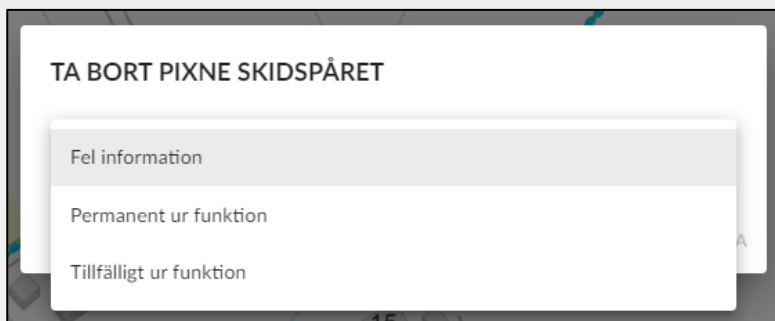


Bild 35.

Då du har valt orsaken, klicka på 'Radera', och idrottsanläggningen raderas från Lipas.



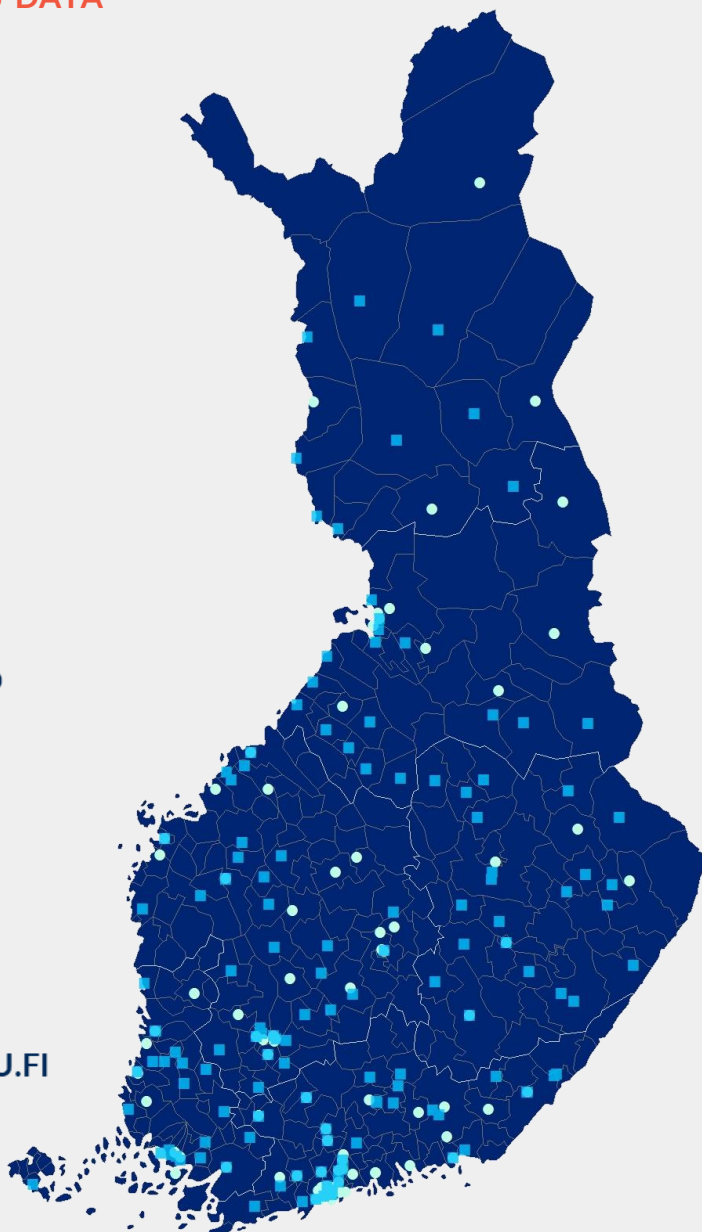


JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

LIPAS.FI

NÅGRA SOM ANVÄNDER LIPAS-DATA

OKM
RETKIKARTTA.FI
PAIKKATIETOIKKUNA
PALVELUKARTTA.HEL.FI
FINTEREST
PUSKAPARKIT
LIITERI
TEAVIISARI
UIMAAN.FI
ME-SÄÄTIÖ
KUOPIO.FI
TÄSSÄ.FI
TULIKARTTA.FI
SPORTVENUE
FCG
ULKOLIIKUNTA.FI
ALUEHALLINTO VIRASTO
LIKES
KUNTALIITTO
EPSHP
PAIKKATIETOALUSTA
LADULLE.FI
LIKKUVA KUOPIO
KARTTASELAIN
GO SPORTY
FLUENT
ULKOILUTAMPEREENSEUTU.FI
RETKISUOMI
KUNTAMAISEMA



TILLSAMMANS MED



UNDERVISNINGS- OCH
KULTURMINISTERIET



Regionförvaltningsverket



METSÄHALLITUS
FORSTSTYRELSEN
MEAH CIRÄÐEHUS



Finlands
miljöcentral

KOMMUN-
FÖRBUNDET



Uimahalli- ja kylpylä-
tekninen yhdistys ry.

Helsingfors