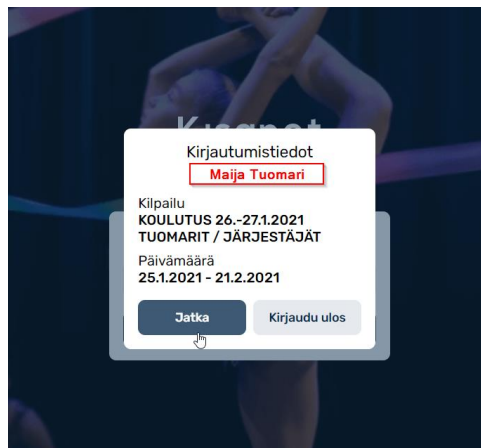
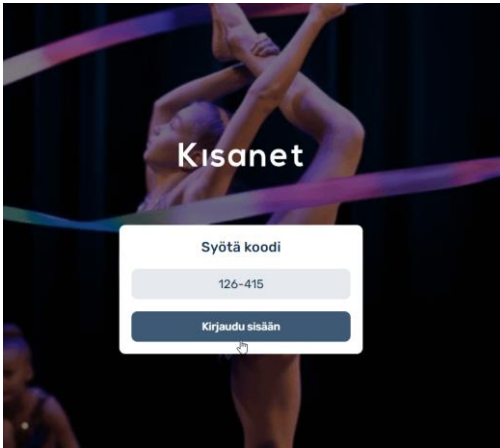


Kisanet Points – tuomarikohtainen pistesyöttö

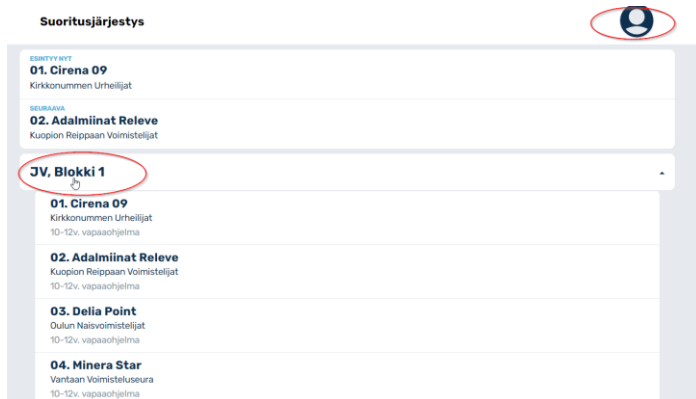
points.kisanet.fi

Järjestelmä on selainpohjainen ja sen käyttöön sopii tietokone, tabletti tai puhelin, muista aina ottaa laturi mukaan!

Jokainen tuomari saa kilpailun järjestäjältä henkilökohtaisen koodin, joka syötetään siihen tarkoitettuun kenttään. Tarkista, että kentässä näkyy oikea nimi, kilpailu ja päivämäärä.



Järjestelmä avaa Suoritusjärjestys-näkymän, josta valitaan osallistujalistaan ensimmäinen kilpailija



Joukkuevoimistelu - rivituomari

Pisteet syötetään pistekenttään, laitteen käyttöjärjestelmästä riippuen käytetään pilkkua (suomenkieliset järjestelmät) tai pistettä (englanninkieliset järjestelmät).

Bonukset lisätään painamalla Bonus-painiketta, Bonus-merkintä ilmestyy pisteiden viereen

Vähennykset valitaan listalta painamalla Vähennykset-painiketta ja merkitsemällä vähennyksen arvon (paina ”+ ”-merkkiä). Vahvista vähennykset lopuksi.

Kun pisteet ja mahdolliset bonukset/vähennykset on syötetty paina Lähetä-painiketta. Järjestelmä pyytää vielä vahvistamaan, että olet valmis lähettämään antamasi pisteet ylituomarille.

Pisteiden lähettämisen jälkeen odotetaan ylituomarin hyväksyntää.

Joukkue 1

10-12v. vapaaohjelma



EXE2 7,

Bonus		Vähennys	
1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	
,	0	✕	

< Suoritusjärjestys >

Lähetä

Numpad

BONUKSET

10-12v. vapaaohjelma



AV2 3,5 + Bonus

Bonus		Vähennys	
1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	
,	0	✕	

< Suoritusjärjestys >

Lähetä

VÄHENNYKSET

istelu-seura

Vähennys

- 0 + Kielletty liike tai nosto

- 0 + Uskonnollinen/poliittinen loukkaus

- 0 + Joukkueen sisääntulo

- 0.1 + Puku, hiukset, meikki

- 0 + Hiusväristä aiheutunut tahra matolla

- 0 + Ylimääräinen tai puuttuva sekunti

- 0 + Sääntöjen vastainen väline

- 0 + Pudonnut osa

Vahvista

3,5

Vahvista pisteiden lähetyk

Peruuta **Vahvista**

10-12v. vapaaohjelma

AV2

3,5

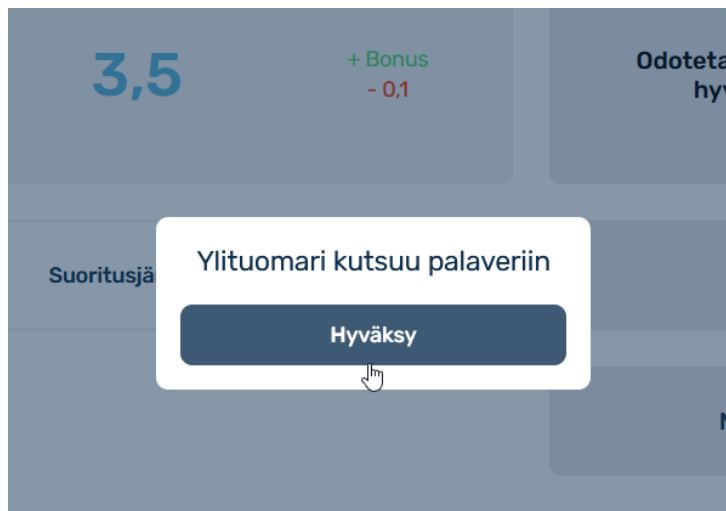
+ Bonus
- 0,1

Odotetaan ylituomarin hyväksyntää

< Suoritusjärjestys >

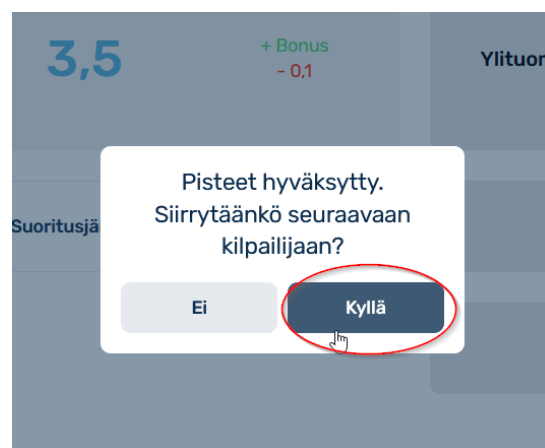
Lähetä

Ylituomari tarkistaa pisteet ja joko hyväksyy ne tai kutsuu palaveri koolle. Kutsu ilmestyy ruudulle, hyväksy se painamalla Hyväksy-painiketta



Palaverin jälkeen pisteet joko korjataan tai jätetään ennalleen ja lähetetään uudestaan.

Odotu rauhassa ylituomarin päätöstä. Kun ylituomari on hyväksynyt pisteet, järjestelmä siirtyy automaattisesti seuraavaan kilpailijaan



Jos seuraava kilpailija on perunut osallistumisensa tai teknisen vian takia esiintyy myöhemmin voi hypätä hänen yli painamalla nuolta tai palata suoritusjärjestykseen (paina Suoritusjärjestys-painiketta) ja valita oikea kilpailija listalta



Joukkuevoimistelu – Ylituomari

Pisteet syötetään pistekenttään, laitteen käyttöjärjestelmästä riippuen käytetään pilkkua (suomenkieliset järjestelmät) tai pistettä (englanninkieliset järjestelmät).

Bonukset lisätään painamalla Bonus-painiketta, Bonus-merkintä ilmestyy pisteiden viereen

Vähennykset valitaan listalta painamalla Vähennykset-painiketta ja merkitsemällä vähennyksen arvon (paina ”+ ”-merkkiä). Vahvista vähennykset lopuksi.

Kun pisteet ja mahdolliset bonukset/vähennykset on syötetty paina **Tallenna omat pisteet**-painiketta.

AV1	2,9	+ Bonus	Bonus	Vähennys	
AV2	---	---	1	2	3
AV3	---	---	4	5	6
Yht.	---	---	7	8	9
			,	0	✕
Kutsu palaveri			Tallenna omat pisteet		

Vähennys	
- 0 +	Kielletty liike tai nosto
- 0 +	Uskonnollinen/poliittinen loukkaus
- 0 +	Joukkueen sisääntulo
- 0.1 +	Puku, hiukset, meikki
- 0 +	Hiusväristä aiheutunut tahra matolla
- 0 +	Ylimääräinen tai puuttuva sekunti
- 0 +	Sääntöjen vastainen väline
- 0 +	Pudonnut osa
Vahvista	

Kun Ylituomarin omat pisteet on tallennettu, ruudulle tulevat paneelin muiden tuomareiden antamat pisteet

Järjestelmä ilmoittaa virheestä punaisilla huutomerkeillä, kun piste-ero tuomareiden välissä on liian suuri

10-12v. vapaaohjelma

AV1 3,3 + Bonus

AV2 3,5 + Bonus -0,1

AV3 2,3

Yht. ---,--

Vahvista vähennykset ja bonus

1	2	3
4	5	6
7	8	9
,	0	⊗

Kutsu palaveri

Korjaa pisteet

Vahvista pisteiden lähetys

Kutsu palaveri -painiketta painamalla lähetät kutsun paneelin muille tuomareille. Palaverin jälkeen pisteet korjataan tai jätetään ennalleen ja lähetetään uudelleen.

3,5 + Bonus -0,1

Odotetaan hyväksyntää

Suoritusjä

Ylituomari kutsuu palaveriin

Hyväksy

Ylituomari näkee muiden tuomareiden ehdottamat bonukset ja vähennykset (AV YT) ja vahvistaa lopullisen määrän painamalla **Vahvista bonus (ja vähennykset)** -painiketta

AV1 2,9 + Bonus -0,2

AV2 3 + Bonus -0,2

AV3 3,1 -0,1

Yht. 3,000

Vahvista vähennykset ja bonus

1	2	3
4	5	6
7	8	9
,	0	⊗

Kutsu palaveri

Korjaa pisteet

Vahvista pisteiden lähetys

Ylituomari valitsee oikean bonuksen – joko 0,1 tai 0,2 ja antaa lopulliset vähennykset valitsemalla listalta

Vahvista vähennykset ja bonus

Bonus

0,1 0,2

Vähennys

- 0 + Kielletty liike tai nosto
- 0 + Uskonnollinen/poliittinen loukkaus
- 0 + Joukkueen sisääntulo
- 0,2 + Puku, hiukset, meikki
AV2 0,2 AV3 0,1
- 0 + Hiusväristä aiheutunut tahra matolla
AV1 0,1
- 0 + Ylimääräinen tai puuttuva sekunti
- 0 + Sääntöjen vastainen väline
- 0,1 + Pudonnut osa
AV1 0,1

Vahvista

Lopuksi Ylituomari vahvistaa pisteiden lähettämisen

Yht. 2,800 - 0,3

Kutsu palaveri Korjaa pisteet Vahvista pisteiden lähetykset

Kun ylituomari on hyväksynyt pisteet, järjestelmä siirtyy automaattisesti seuraavaan kilpailijaan

3,5 + Bonus - 0,1 Ylituomari

Suoritusjä

Pisteet hyväksytyt.
Siirytäänkö seuraavaan
kilpailijaan?

Ei Kyllä

Jos seuraava kilpailija on perunut osallistumisensa tai teknisen vian takia esiintyy myöhemmin voi hypätä hänen yli painamalla nuolta tai palata suoritusjärjestykseen (paina Suoritusjärjestys-painiketta) ja valita oikea kilpailija listalta

AV2

1	2	3
4	5	6
7	8	9
,	0	✕



Suoritusjärjestys



Lähetä