

Teamgym SES ohjeet – tariffi ja score

Kisanet:

- Kilpailuiden järjestäjä kerää ilmoittautumiset
- Ilmoittautumisajan päätyttyä luodaan suoritusjärjestykset mahdollisimman pian
 - ➔ järjestäjä lähettää liittoon viestiä (inkeri.lohikoski@voimistelu.fi) – tariffi avataan
 - ➔ Liitosta lähetetään järjestävälle seuralle tunnuksat tariffiin sekä scoreen kisaviikolla
 - o Kilpailun järjestäjä saa yhden tunnuksen tariffiin
 - o Scoreen saa kolme tunnuksat
 - Kilpailun admin – asetusten määrittely
 - Sihteeri – pisteensyöttö 1.-2. lk + kilpaharraste
 - Tuomaritunnukset (3.-6.lk) – tuomareille luokakohtaiset tunnuksat, jolla pisteet pääsee syöttämään itse

Tariffi:

- Kirjaudu sisään osoitteessa:
<http://tariff.sporteventsystems.se/User/Login> (tunnukset liitolta kisaviikolla)
- Valitse luokka, jonka tariffit ja musiikit haluat tallentaa

Logged in as:
Selected Competition/Class/Team:

TeamGym Luokkakilpailut

Select Class

Select Class



© SportEventSystem 2020
Built with [Bootstrap](#) by Twitter.
en-US

#	Sub	Team	Start#	Tariff-forms			Music			Participant list			
			Fl	Tu	Tr	Floor	Tumbling	Trampet	Floor	Tumbling	Trampet	Print	
1	1	Fliiku-82 Firelle	13	11	18	<input type="button" value="Print"/>	<input type="button" value="Print"/>	<input type="button" value="Print"/>	<input type="button" value="Download"/>	<input type="button" value="Download"/>	<input type="button" value="Download"/>	<input type="button" value="Print"/>	<input type="button" value="Edit Team"/>
			29/10	10:43	27/10	16:49	1/1	01:00	25/10	15:50	25/10	15:50	

- Tariffiin on viety joukkueet luokittain suoritusjärjestyksessä. Mikäli suoritusjärjestykseen tulee viimehetken muutoksia, pääset muokkaamaan numeroita *Edit Team*-painikkeesta.
- Mikäli joukkue on ladannut tariffin, lukee oikean ohjelman kohdalla *print* ja oikeassa musiikissa *download*. Mikäli nämä puuttuvat, on kohdalla viiva

5. luokka

Print all Tariffs:

- *Edit class*-painikkeesta pääsee muokkaamaan tuomareiden määrää, jotta tariffeja saa tulostettua oikean määrän.
- Voit ladata ja tulostaa tariffit telineittäin oikeasta painikkeesta ja ladata musiikit zip-tiedostona *Music*-painikkeesta
- 3.- 6. luokissa vapaaohjelman tariffit siirtyvät scoren puolelle, mutta lomakkeet tulostetaan silti tuomareille

Score:

Main Menu - Teamgym

TG test competition

1. Enter Scores	5. Display
2. Speaker	6. Settings
3. Start lists	7. Live Score
4. Results	
20. Help	100. Logout

- Tarkistetaan ensin asetukset settings-valikosta
 - o Competition settings = koko kilpailua koskevat asetukset
 - o Teams and classes = luokkakohtaiset asetukset

Settings

[Back](#)

[Teams and classes](#)

[Competition settings](#)

- Competition settings
 - o Global class settings eli mikäli on 3 E-tuomaria, varmistetaan tällä, että pistelasku menee oikein
 - o Speaker controlled live-results. Mikäli halutaan, että livetulokset tulevat näkyviin vasta sen jälkeen, kun kuuluttaja on lukenut pisteet ja klikannut ne näkyviin livetulosten puolella, valitaan Yes. Mikäli halutaan, että tulokset tulevat näkyviin samaan aikaan kun tuomari/sihteeri hyväksyy pisteet, valitaan No.
 - o Muita asetuksia ei tarvitse määrittellä, ellei halua esim. kilpailun logoa livetuloksiin
- Teams and classes
 - o Näkyville tulee lista kilpailun luokista

Global class settings

Use fictional E4 when 3 judges

Speaker Controlled Live-results

Yes No

Class Name	Web order	D/E/C	Visible on web	
3.luokka	0	FX: 4/2/0 TU: 2/4/2 TR: 2/4/2	<input checked="" type="checkbox"/>	Teams(3) Edit Settings
4. luokka	0	FX: 2/4/2 TU: 2/4/2 TR: 2/4/2	<input checked="" type="checkbox"/>	Teams(4) Edit Settings

- Teams: Pääset tarkastelemaan joukkueen tietoja. Mikäli suoritusjärjestykseen tulee muutoksia vielä sen jälkeen, kun joukkueet on viety SES:iin, pääset täältä muokkaamaan suoritusnumeroita valitsemalla *Edit*

Teams - 3.luokka

Back

Create New

#	Sub	Nimi	FX	TU	TR	Mark
1	1	Rubiinit	1	1	1	Edit
2	1	Smaragdit	2	2	2	Edit
3	1	Topaasit	3	3	3	Edit

Edit Team

Back

Save

Delete

Rubiinit

Change Class:

3.luokka

#:

1

Sub/Pool:

1

Nimi:

Rubiinit

Short:

Country:

FX#:

1

TU#:

1

TR#:

1

Mark:

Advanced Settings

- Lisäasetuksista löytyy linkki tariffin oikeaan lomakkeeseen, jotta 3.-6. luokissa CD-pisteiden syöttö onnistuu

- *Edit settings* -valikosta määritellään
 - Tuomareiden määrä telinekohtaisesti
 - Mikäli tuomareiden nimet halutaan tulostumaan pöytäkirjoille, kirjoitetaan ne tänne
 - Tarvittavat *Properties* eli kilpailun loputtua voi käydä klikkaamassa *Official scores*

Properties

- Competition Ended
- Official Scores
- Use Tie-Break
- Final Round
- Event Finals Only

Number of judges

Permanto:	D: <input type="text" value="4"/>	E: <input type="text" value="2"/>	C: <input type="text" value="0"/>
Tumbling:	D: <input type="text" value="2"/>	E: <input type="text" value="4"/>	C: <input type="text" value="2"/>
Trampet:	D: <input type="text" value="2"/>	E: <input type="text" value="4"/>	C: <input type="text" value="2"/>

Judges

- *Advanced settings*-valikosta määritellään
 - o C-pisteiden maksimit ohjelmakohtaisesti
 - o 3.-6. luokissa C-pisteiden tarvittavat vaatimukset vapaaohjelmassa
 - o *Use Diff Input in Floor*, 3.-6. luokissa, kun vapaaohjelman CD-tuomarit syöttävät liikkeiden arvot suoraan ohjelmaan
 - o *Allow 1p Tolerance in E* käytetään kilpaharraste-luokissa

Asetuksia muokattuasi muista lopuksi tallentaa 😊

Edit Class 3.luokka - Advanced

Back

Save

Max C-score Floor

4,00

Max C-score Tumbling

2,00

Max C-Score Trampet

2,00

F Required in floor

G Required in floor

RS Required in floor

DD Required in floor

Use Diff Input in Floor

Allow 1p Tolerance in E

Mikäli kilpailun asetuksissa on valittu, että kuuluttaja hallinnoi tuloksia, löytyy tämä valikko kohdasta 2. *Speaker*. Kuuluttajalle tulee lista viimeksi tulleista tuloksista, josta niitä voi lukea. Klikkaamalla *Show*, näkee kuuluttaja tarkemman erittelyn pisteistä.

sporteventsystems

Main menu

Speaker

Ranking

Logout

Time	Class	Apparatus	Team	Score	
20.43.37	4. luokka	Floor:	Pisarat	Total: 12.900	Show
20.46.33	4. luokka	Floor:	Pilvet	Total: 13.100	Show
21.04.03	3.luokka	Floor:	Smaragdit	Total: 16.750	Show

Prev

Next

Reload

4. luokka - Floor

Pisarat

D: 2.300

E: 7.550

C: 3.050

Pen: 0.00

Score: 12.900

Apparatus Rank: 1

Total Score: 12.900

Rank: 1

Show

Update

Error

Cancel

- Klikkaamalla *Show* päivittyvät tulokset Livescoren puolelle

Valikosta 4. *Results* pääsee kilpailun päätyttyä hakemaan tarvittavat tulokset

Pisteensyöttö

- Valitse valikko *1. Enter scores*
- Valitse minkä ohjelman pisteitä syötetään. Tuomaritunnuksilla kirjautuva ohjautuu automaattisesti tähän ensimmäisenä
- Valitse, miten pisteitä syötetään.
 - o **Panel C + D + E:** Mikäli yksi sihteeri syöttäisi molempien paneelien pisteet
 - o **Panel E:** Sihteeri syöttää kaikkien E-luokan tuomareiden pisteet. Huom! E-luokan sihteeri valitsee joukkueen, jolle myös c+d paneeli syöttää pisteitä
 - o **Panel C + D:** Sihteeri syöttää c+d paneelin pisteet
 - o **Individual input:** Jokainen tuomari syöttää pisteensä itse (käydään läpi myöhemmin ohjeessa)
- Valitaan, mille joukkueelle pisteitä syötetään (Panel C + D + E tai Panel E)

Select apparatus

TG test competition

Back

Permanto

Tumbling

Trampet

SJ-deductions

Select panel type - Permanto

Back

Panel C+D+E

Panel E

Panel C+D

Individual input

Check Judges Scores

Select Team

3.luokka

All Subdivisions

Change Class

Back

Permanto

App#	#	Sub	Team	D	E	C	HJ	Pisteet	
1	1	1	Rubiinit	3,900	7,450	2,500	0,000	13,850	Select
2	2	1	Smaragdit	5,500	7,450	4,000	0,200	16,750	Select
3	3	1	Topaasit	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	Select

Back

- Ylhäältä alavetovalikosta valitaan oikea luokka ja tarvittaessa ryhmä
- Joukkueen nimen vierestä klikataan *Select*
- Syötetään tarvittavat pisteet, klikataan *Send score* ja vielä *Confirm Panel score*
- Ohjelma antaa automaattisesti seuraavan joukkueen tai ehdottaa, että siirrytäänkö seuraavana olevaan joukkueeseen

Näkymä pisteensyöttöön Panel C + D + E

Enter Panel Scores - Permanto

4. luokka - Auringot

Change Team

D-Score				
D1	D2	D-Score		
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>		
C-Panel				
C1	C2	C-Score		
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>		
E-Panel				
E1	E2	E3	E4	E-Score
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>
HJ-Deduction	Message			
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text"/>			
Send Score				

Näkymä pisteensyöttöön Panel E

Enter Panel Scores - Permanto

4. luokka - Auringot

Change Team

E-Panel				
E1	E2	E3	E4	E-Score
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>
HJ-Deduction	Message			
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text"/>			
Send Score				

Näkymä pisteensyöttöön Panel C + D

Ennen kuin E-tuomari on valinnut joukkueen:

Wait for next Team...

Update

Back

Joukkueen valinnan jälkeen:

Enter Panel Scores - Permanto

4. luokka - Auringot

D-Score		
D1	D2	D-Score
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>
C-Panel		
C1	C2	C-Score
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0,000"/>
Send Score		

Change Apparatus/Panel

Individual input = tuomari syöttää pisteensä itse

Tuomari valitsee listalta oman roolinsa:

- E1 tuomari valitsee, mille joukkueelle pisteitä syötetään, muiden paneelien näkymä on:

Wait for next Team...

Permanto - CD1

Reload

Change Apparatus

Select panel type

Back

E1

E2

E3

E4

CD1

CD2

CD3

CD4

E1 näkymä

Select Team

3.luokka

All Subdivisions

Change Class

Back

Permanto

App#	#	Sub	Team	D	E	C	HJ	Pisteet	
1	1	1	Rubiinit	3,900	7,450	2,500	0,000	13,850	Select
2	2	1	Smaragdit	5,500	7,450	4,000	0,200	16,750	Select
3	3	1	Topaasit	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	Select

Back

- E-tuomarit syöttävät pisteensä numeroina ja klikkaavat *Send score*
- E1-tuomari syöttää myös mahdolliset vähennykset
- E-tuomari tarkistaa paneelinsa pisteet ja joko hyväksyy ne tai lähettää takaisin *Send back*-napista

E3 - Permanto - 3.luokka - Smaragdit

0.00

7	8	9
4	5	6
1	2	3
<<	0	,

Send Score

+ Apparatus/Panel

Confirm E-Panel score - Permanto

3.luokka - Smaragdit

Reload

E1: 7,50 Back

E2: 8,30 Send back

Base score used!!
Check inner tolerance

E-Score: 7,700

HJ-Deduction: 0,20

Message:

Confirm Panel Score

- Tämän jälkeen E1 tuomari odottaa myös CD-paneelin pisteet

Confirm Apparatus Score

3.luokka - Smaragdit

Permanto

E-Send back

CD-Send back

C-Score: 3,5
D-Score: 5,750
E-Score: 7,700
HJ-Deduction: 0,20

Message:

Final Score: 16,750

Confirm Apparatus

Confirm Apparatus Score

3.luokka - Smaragdit

Permanto

E-Send back

CD-Send back

C-Score: ---
D-Score: ---
E-Score: 7,700
HJ-Deduction: 0,20
 Message:
Final Score: ---

- Kun E1 on saanut kaikki pisteet, klikkaa hän *Confirm Apparatus score* ja saa valittavaksi seuraavan joukkueen

Start next team

3.luokka

Start enter scores for - Topaasit

Select Team

CD-paneeli (vapaaohjelmassa)

CD1 - Permanto - 3.luokka - Smaragdit

Code	Value	Full	Half	No	Pisteet
HB805	0,8	Full	Half	No	0.8
HB1001	1,0	Full	Half	No	1.0
SB1006	1,0	Full	Half	No	1.0
J1209A	1,2	Full	Half	No	1.2
A1003	1,0	Full	Half	No	1.0
J1002	1,0	Full	Half	No	1.0
A802	0,8	Full	Half	No	0.8
DB803	0,8	Full	Half	No	0.8
J1024	1,0	Full	Half	No	1.0
SB1006+J1209A	1,10	Full		No	1.10
D-Score					9.70

Composition (4.0)					
Flexibility element (F)	1,0	Full	Half	No	1.0
Group element (G)	1,0	Full		No	1.0
Rhythmic sequence requirement (RS)	1,0	Full		No	1.0
Difficulty distribution requirement (DD)	1,0	Full		No	1.0
C-Score					4.0

Send Score

- CD-paneelin pisteensyöttönäkymään haetaan joukkueen tarifiin täyttämät liikkeet, joista tuomari klikkaa, millä arvolla ovat toteutuneet. Automaattisesti ohjelma antaa liikkeiden arvoksi *Full*, eli siitä poikkeavat arvostelut tulee täyttää itse. Lopuksi klikataan *Send score*

CD1:lle tulee kaikkien CD-tuomareiden näkymä esille:

Confirm CD-Panel score - Permanto

3.luokka - Smaragdit

Back

CD2-Send back

CD3-Send back

CD4-Send back

Reload

Code	Value	D1	D2	D3	D4	D	Pisteet	Code	Value	C1	C2	C3	C4	C	Pisteet
HB805	0,80	Full	Half	Full	Full	Full	0,80	F	1,0	Full	Full	Full	Full	Full	1,0
HB1001	1,00	No	Full	Half	Half	Half	0,50	G	1,0	No	Full	Full	No	Half	0,5
SB1006	1,00	Full	Half	No	No	Half	0,50	RS	1,0	Full	Full	Full	Full	Full	1,0
J1209A	1,20	Half	Full	Half	No	Half	0,60	DD	1,0	Full	No	Full	Full	Full	1,0
A1003	1,00	Full	Full	Half	Full	Full	1,00	D-Score: 5,75							
J1002	1,00	Full	No	No	Half	Half	0,50	C-Score: 3,50							
A802	0,80	No	No	No	Half	No	0,00								
DB803	0,80	Half	Full	Half	Full	Full	0,80								
J1024	1,00	Half	Half	Full	No	Half	0,50								
SB1006+J1209A,10		Full	Full	Full	Full	Full	0,55								

Confirm Panel Score

Tästä hän voi lähettää yksittäisen tuomarin pisteitä takaisin (*CD Send back*) tai hyväksyä pisteet painamalla *Confirm Panel Score*.

HUOM! Tällä hetkellä ohjelma tyhjentää tuomarin valinnat, mikäli CD-pisteet lähettää takaisin. Yritämme korjata tämän, mutta merkinnät on hyvä olla itsellä ylhäällä varmuuden vuoksi

Apua kisapäivän aikana?

Scoren puolelta löytyy *Help*-valikko, jonne täydentyy ohjeita ohjelman käyttöön. Ennen kisaa apua voi kysyä Voimisteluliitosta ja kisajärjestäjille jaetaan ohjelman toimittajan yhteystiedot, mikäli kilpailupäivän aikana tulee ongelmia tekniikan kanssa.