

Sport Event Systems: ohje TeamGymin arvostelulomakkeisiin

Vapaaohjelma

1. Valitse yläpalkista *floor* ja sen jälkeen *add tariff*.
 - *Edit* = muokkaa
 - *Print tariff form* = tulosta (avaa arvostelulomakkeen pdf)
 - *Delete* = poista
2. Kun olet painanut *edit*, näkymä vaihtuu. Valitse ensin voimistelijoiden määrä joukkueessa, jonka jälkeen voit lähteä lisäämään kuvioita *add formation* painikkeesta.
3. Sivulle aukeavassa ruudussa, tulisi olla sen verran rasteja, mitä valitsit voimistelijoita. X voi liikuttaa painamalla keskeltä ja vetämällä haluamalleen paikalle (kun X on aktivoitu, se muuttuu O). Aloita tekemällä kuvio siirtämällä kaikki X omille paikoilleen.
4. Sen jälkeen valitaan, mitä asioita kuviossa tapahtuu.
 - *Choreographic requirements* = koreaografia vaatimukset
 - *Directions* = esiintymissuunnat
 - *Planes* = liikkumissuunnat
 - *Front* = eteen, *Back* = taakse, *Left/Right* = vasen/oikea
 - *Moving curved formation (CF)* = liikkuva kaareva kuvio
 - *Composition requirements* = sommitteluvaatimukset
 - *Flexibility element (F)* = liikkuvuusliike
 - *Group element (G)* = joukkueliike
 - *Moving rhythmic sequence start (RS→)* = rytmisen sarjan alku
 - *Moving rhythmic sequence end (RS←)* = rytmisen sarjan loppu
 - *Difficulty distribution requirement (DD)* = vaikeusosien sijoittelu
 - *Difficulties* = vaikeudet
 - *Select single difficulties* = valitse yksittäiset vaikeudet
 - Etsi listasta vaikeus, jonka haluat lisätä. Valikosta voi etsiä vaikeusosia kirjoittamalla koodin, selaamalla tai kirjoittamalla nimen. Kun olet valinnut vaikeuden paina *add difficulty* painiketta.
 - 1 ja 2 lk. vaikeudet löytyvät suomenkielisillä nimillä, yläluokkien englanniksi
 - *Select combinations* = valitse yhdistelmä
 - Valitse vetovalikoista yhdistelmän liikkeet ja paina *add combination*.
 - **2 lk. yhdistelmä löytyy single difficulties valikosta!**
5. **Lopuksi paina ylhäältä SAVE, jotta kuvio tallentuu!**
6. Jatka samalla tavalla loput kuviot.
 - Kuvioiden vieressä on nuolia, joilla voi tarvittaessa siirtää kuvion paikkaa listalla.
 - *Delete* = poista, voi poistaa kuvion tarvittaessa
7. Lopuksi tarkista, että arvostelulomake on oikein painamalla *print tariff form*.
 - Arvostelulomake aukeaa pdf.
 - Tästä pystyt myös tulostamaan arvostelulomakkeen tarvittaessa.

1 ja 2 lk.

- D-pisteet eivät näy arvostelulomakkeissa.
- Vaikka valinnoissa näkyy kaikki vaatimukset myös yläluokista, laita kuvioihin vain luokassa tarvittavat vaatimukset.

Volttirata ja trampetti (3-6 lk.)

1. Valitse ylävalikosta teline.
 - *tumbling* = volttirata
 - *trampet* = trampetti
2. Paina *add tariff*.
3. Aukeaa uusi näkymä, jossa on kierroskohtaisesti omat laatikot, joihin täytetään liikkeet.
 - *Round* = kierros
 - Volttirata: + lisätään liikkeitä, x poistetaan/vaihdetaan liikkeitä
 - Ensimmäisessä numerolaatikossa näkyy liikesarjan arvo
 - *First round value* = ensimmäisen kierroksen arvo, eli kierroksen lopullinen kokonaisarvo.
4. Alasvetolaatikoista löytyy kaikki liikkeet, joita voi etsiä kirjoittamalla englanniksi liikkeen nimen tai koodin.
5. Ensimmäisellä kierroksella riittää vain kerran liikesarja.
 - Volttirata: lisää kaikki liikesarjan liikkeet oikeassa järjestyksessä vetolaatikoihin.
6. Toisella ja kolmannella kierroksella jokaisen voimistelijan liikesarja merkitään erikseen.
 - Sinisestä nuolipainikkeesta saat siirrettyä saman liikesarjan myös seuraavalle voimistelijalle.
7. *Total value* = lopullinen arvo
8. Koko telineen lopullinen vaikeusarvo.
9. **Viimeisenä paina *save changes*, jotta arvostelulomake tallentuu.**
8. Lopuksi tarkista, että arvostelulomake on oikein painamalla *print tariff form*.
 - Arvostelulomake aukeaa pdf.
 - Tästä pystyt myös tulostamaan arvostelulomakkeen tarvittaessa.