

Tuomarikohtainen pisteidensyöttö Sport Event Systemsissä

Tuomari saa kilpailun järjestäjältä tunnuksen, jolla pääsee kirjautumaan sisään ohjelmaan omalla puhelimellaan/tabletillaan/tietokoneellaan.

Tässä kuvalliset ohjeet tuomarikohtaisesta pisteidensyötöstä.

Jokainen tuomari kirjautuu sisään osoitteessa: <http://score.sporteventsystems.se/User/SignIn>

Kirjautumisen jälkeen valittavana on kaksi erilaista pisteidensyöttömahdollisuutta. Valitaan kohta *Individual input*.

Tämän jälkeen valitaan, missä paneelissa tuomaroidaan.

Seuraavaksi valitaan oikea tuomaripaikka.

Select panel type

Back

CJP

E1

E2

E3

E4

A1

A2

A3

A4

D1

D2

Enter Scores

Back

Secretary input

Individual input

Select panel number

Back

Judge Panel 1

Judge Panel 2

CJP

CJP:n tehtävänä on hallita kilpailun kulkua. Ensin valitaan, mitä luokkaa arvioidaan ja klikataan *Change class*.

Select gymnast

#	Grp	Nimi	C	E	D
1	0	Voimistelija 1	S	5,000	0,650

3. luokka ▾

3. luokka

4. luokka

5. luokka

6.lk Joukkueet

8-9-vuotiaat joukkueet

New class

Change Class

Tämän jälkeen valitaan voimistelija, jolle annetaan pisteet. Voimistelijat ovat suoritusjärjestyksessä, joten kun valitsee listalta ensimmäisen, antaa ohjelma sen jälkeen automaattisesti aina seuraavan voimistelijan, kun edellisen voimistelijan pisteet on hyväksytty.

Select gymnast

#	Grp	Nimi	Club	A	E	D	D-	CJP	LF	Lift	Pisteet	
1	0	Voimistelija 1	Seura 1	1,333	5,000	0,650	0,00	1,00	0,60	8,00	13,383	Select
2	0	Voimistelija 2	Seura 2	2,600	2,300	0,000	0,00	0,00	0,00	0,00	4,900	Select

CJP-tuomarin pisteensyöttönäkymä on seuraava:

Back

CJP : 0.0

LF : 0.0

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

Send Score

Joko hiirellä tai sormella klikkaamalla (laitteesta riippuen) valitaan aina oikea kohta, johon syötetään pisteet. Kun kaikki pisteet on syötetty, valitaan *Send Score*.

Tämän jälkeen CJP odottaa, että muut tuomarit saavat pisteensä annettua.

Confirm Panel Score

3. luokka
1, Voimistelija 1
Seura 1, -

BackReload

Chair of Judge	E-Panel	A-panel	D-Panel
CJP 1.00	E1 --	A1 --	D1 --
Lift 8.00	E2 --	A2 --	D2 --
LF 0.60	E3 --	A3 --	D- --

Message:

Mikäli pisteissä on korjattavaa, voi tuomari lähettää pisteet takaisin *Send back* -napista. Huomioitavaa on, että tuomari näkee vain, että pisteet on lähetetty takaisin, ei syytä tähän.

Confirm Panel Score

3. luokka

1, Voimistelija 1

Seura 1, -

Back

Reload

Chair of Judge	E-Panel	A-panel	D-Panel
CJP 1.00	E1 <input type="button" value="Send back"/> 5.00	A1 <input type="button" value="Send back"/> 1.60	D1 <input type="button" value="Send back"/> 1.60
Lift 8.00	E2 <input type="button" value="Send back"/> 4.90	A2 <input type="button" value="Send back"/> 2.40	D2 <input type="button" value="Send back"/> 1.30
LF 0.60	E3 <input type="button" value="Send back"/> 5.00	A3 <input type="button" value="Send back"/> 0.00	D-Score (2,0) 0.725
	E-Score 5.000	A-Score 1.333	D- 0.30

Message:

Final Score: 13.308

Confirm Panel Score

Kun pisteet ovat kunnossa, tulee CJP:n vahvistaa pisteet *Confirm Panel Score* -napista. Tämän jälkeen ohjelma valitsee automaattisesti listalla seuraavana olevan voimistelijan.

A ja E tuomarit

Kilpailun alkua odottaessa A- ja E tuomareiden pisteensyöttönäkymä on seuraava:

Kun CJP on valinnut voimistelijan, jolle syötetään pisteitä, tulee pisteensyöttömahdollisuus myös muille tuomareille:

sporteventsystems

Wait for next gymnast!

E1

Reload

Change Apparatus

sporteventsystems

E1 - 3. luokka

1, Voimistelija 1

Seura 1, -

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

Send Score

Tuomari syöttää tähän omat pisteensä, painaa *Send Score* ja päätyy takaisin edelliseen näkymään *Wait for next gymnast* odottamaan seuraavaa voimistelijaa.

D-tuomarit

D-tuomareiden odotusnäkö on samanlainen kuin A- ja E-tuomareillakin.

D1 - 3. luokka
1, Voimistelija 1
Seura 1, -

Pisteet: 0,0		
Deduction: 0.0		
7	8	9
4	5	6
1	2	3
<<	0	,

Send Score

D2 - 3. luokka
1, Voimistelija 1
Seura 1, -

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

Send Score

D-tuomareista D1 tuomari syöttää sekä pisteensä että yhteiset vähennykset järjestelmään ja D2 tuomari syöttää omat pisteensä, painaa *Send Score* ja päätyy takaisin edelliseen näkymään *Wait for next gymnast* odottamaan seuraavaa voimistelijaa.