

TeamGym SES ohjeet – tariffi ja score

Kisanet:

- Kilpailuiden järjestäjä kerää ilmoittautumiset
- Ilmoittautumisajan päätyttyä luodaan suoritusjärjestykset mahdollisimman pian
 - ➔ järjestäjä lähettää liittoon viestiä (emmi.kuronen@voimistelu.fi) – tariffi avataan
 - ➔ Liitosta lähetetään järjestävälle seuralle tunnukset tariffiin sekä scoreen kisaviikolla
 - o Kilpailun järjestäjä saa yhden tunnuksen tariffiin
 - o Scoreen saa kolme tunnuksen
 - Kilpailun admin – asetusten määrittely
 - Sihteeri
 - Tuomaritunnukset – tuomareille luokkakohtaiset tunnukset, 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	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
- 1.- 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

Vaihda oikeat suoritusnumerot telineille:

FX = vapaaohjelma

TU = voltirata

TR = trampetti

Lisäasetuksista (Advanced settings) löytyy linkki tariffin oikeaan lomakkeeseen (Tariff -TeamID), jotta 1.-6. luokissa CD-pisteiden syöttö onnistuu. (tieto siirtyy automaattisesti).

- *Edit settings* -valikosta määritellään luokakohtaiset asetukset:

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"/>
4. luokka	0	FX: 2/4/2 TU: 2/4/2 TR: 2/4/2	<input checked="" type="checkbox"/>

Teams(3)

[Edit Settings](#)

Teams(4)

[Edit Settings](#)

Edit Class - 4. luokka yleinen

Back

Save

Advanced Settings

Delete

Class Name	Web order	
<input type="text" value="4. luokka yleinen"/>	<input type="text" value="1"/>	
Properties		
New--> <input checked="" type="checkbox"/> Use Diff Input in Floor		
<input checked="" type="checkbox"/> Visible on web	<input type="checkbox"/> No Public Score	
<input type="checkbox"/> Competition Ended	<input type="checkbox"/> Official Scores	
<input type="checkbox"/> Use Tie-Break	<input type="checkbox"/> Final Round	<input type="checkbox"/> Event Finals Only
<input type="checkbox"/> No ranking	Ranking to	<input type="text" value="0"/>
Competition start	Info (Visible on web)	
<input type="text" value="2000-01-01 00:00:00"/>	<input type="text"/>	

- Tarvittavat *Properties*:
 - o tuomarikohtainen pisteensyöttö: täppää *Use Diff Input in Floor* tällöin aktivoituu vapaaohjelman CD-paneelin pisteen syöttö tariffien mukaan (1.-6.lk)
 - o *Visible on web*, tarkoittaa että pisteet näkyvät Live Scoressa
 - o *No Public Score* pisteet eivät näy julkisena netissä, **valitaan 1.lk ja kilpaharraste alle 12**
 - o *Ranking to* kohtaan merkitään numero 3, näin tuloslistalla näky kolme ensimmäistä joukkuetta järjestyksessä ja loput aakkosjärjestyksessä, **valitaan 1.lk ja kilpaharraste alle 12.**
 - o *Event Finals Only* valitaan Voimistelupäivillä, kun on telinekohtainen kilpailu
 - o *Info* tähän voi kirjoittaa lisätietoja kyseisestä luokasta. Esim katsastuskilpailu tai 1.lk kohdalla: sijoitukset 1-3 näkyvillä, loput joukkueet ovat aakkosjärjestyksessä.
 - o kilpailun loputtua käy klikkaamassa *Official scores*
- *Advanced settings*-valikosta tarkistetaan
 - o C-pisteiden maksimit telinekohtaisesti (pitäisi olla automaationa oikein)
 - o *Allow 1p Tolerance in E* käytetään **kilpaharraste-luokissa**

Edit Class Kilpaharraste alle 12v yleinen - Advanced

Back

Save

Max C-score Floor

Max C-score Tumbling

Max C-Score Trampet

Allow 1p Tolerance in E

Tuomareiden määrä telinekohtaisesti:

- o merkitse tuomareiden määrät oikein Ylituomarin antamien paneelien mukaan.
- o **Huom!** Kilpaharrasteluokassa täytyy merkitä yksi D/C-tuomari jokaiseen paneeliin, jotta pisteenlasku toimii. Tällä hetkellä ohjelma ei tunnista pelkkiä E-tuomareita, vaan jää

odottamaan D tai C pisteitä. Ei ole väliä kumman laittaa. Kilpailun aikana yksi tuomareista laittaa 0,0p aina sille D tuomarille, joko erillisellä pädillä tai eri välilehdellä.

Number of judges			
Vapaaohjelma:	D:	E:	C:
	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="4"/>
Tumbling:	D:	E:	C:
	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="2"/>
Trampet:	D:	E:	C:
	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="2"/>

- Kirjoita tuomareiden nimet Judges taulukkoon

Asetuksia muokattuasi muista lopuksi tallentaa 😊

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

Time	Class	Apparatus	Team	Score		
20.43.37	4. luokka	Floor:	Pisarat	Total: 12.900	<input type="button" value="Show"/>	<input type="button" value="Prev"/>
20.46.33	4. luokka	Floor:	Pilvet	Total: 13.100	<input type="button" value="Show"/>	<input type="button" value="Next"/>
21.04.03	3.luokka	Floor:	Smaragdit	Total: 16.750	<input type="button" value="Show"/>	

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

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-paneelin tuomareiden pisteet. Huom! E-paneelin 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
- sihteerien näkymä käydään läpi myöhemmin ohjeessa

Individual input = tuomari syöttää pisteensä itse

Tuomari valitsee listalta oman roolinsa:

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

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 panel type

Back

E1

E2

E3

E4

CD1

CD2

CD3

CD4

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*

Muille tuomareille näkymä on tämä:

Wait for next Team...

Permanto - CD1

Reload

Change Apparatus

- E-tuomarit syöttävät pisteensä numeroina ja klikkaavat *Send score*
- E1-tuomari syöttää myös mahdolliset vähennykset
- E1-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

Change Apparatus/Panel

Confirm E-Panel score - Permanto

3.luokka - Smaragdit

Reload

E1: 7,50

E2: 8,30

Base score used!!
Check inner tolerance

E-Score: 7,700

HJ-Deduction: 0,20

Message:

- Tämän jälkeen E1 tuomari odottaa myös CD-paneelin pisteet

Syötetään tarvittavat pisteet, klikataan *Send score* ja vielä *Confirm Panel score*

Confirm Apparatus Score

3.luokka - Smaragdit

Permanto

C-Score: ---

D-Score: ---

E-Score: 7,700

HJ-Deduction: 0,20

Message:

Final Score: ---

Confirm Apparatus Score

3.luokka - Smaragdit

Permanto

C-Score: 3,5

D-Score: 5,750

E-Score: 7,700

HJ-Deduction: 0,20

Message:

Final Score: 16,750

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

Start next team

3.luokka

CD-paneeli (vapaaohjelmassa)

CD1 - Vapaaohjelma - 4. luokka yleinen -

Code	Value	Full	Half	No	Pisteet
G1001	1,0	Full	Half	No	1.0
HB604	0,6	Full	Half	No	0.6
F1003	1,0	Full	Half	No	1.0
A607A	0,6	Full	Half	No	0.6
HB1001	1,0	Full	Half	No	1.0
A1013	1,0	Full	Half	No	1.0
J623	0,6	Full	Half	No	0.6
SB806	0,8	Full	Half	No	0.8
J802	0,8	Full	Half	No	0.8
J1029	1,0	Full	Half	No	1.0
D-Score		8.40			

Composition (2.0)			
DS 0.2	Yes	No	0.0
RS 0.2	Yes	No	0.0
Planes / D / RF)			
Back / D 0.2	Yes	No	0.0
Side / RF 0.2	Yes	No	0.0
Formations			
0.2/missing	+	-	0 = 0.0
LF 0.2	Yes	No	0.0
SF 0.2	Yes	No	0.0
CF 0.2	Yes	No	0.0
C-Score	2.0		

Send Score

- CD-paneelin pisteensyöttönäkymään haetaan joukkueen tarffiin 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

Code	Value	D1	D2	D3	D4	D	Pisteet
HB805	0,80	Full	Half	Full	Full	Full	0,80
HB1001	1,00	No	Full	Half	Half	Half	0,50
SB1006	1,00	Full	Half	No	No	Half	0,50
J1209A	1,20	Half	Full	Half	No	Half	0,60
A1003	1,00	Full	Full	Half	Full	Full	1,00
J1002	1,00	Full	No	No	Half	Half	0,50
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

Code	Value	C1	C2	C3	C4	C	Pisteet
F	1,0	Full	Full	Full	Full	Full	1,0
G	1,0	No	Full	Full	No	Half	0,5
RS	1,0	Full	Full	Full	Full	Full	1,0
DD	1,0	Full	No	Full	Full	Full	1,0
D-Score:	5,75						
C-Score:	3,50						

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

Sihteerit syöttävät pisteet

Näkymä pisteensyöttöön Panel C + D + E

Enter Panel Scores - Permanto

4. luokka - Auringot

[Change Team](#)

D-Score

D1 D2 D-Score

C-Panel

C1 C2 C-Score

E-Panel

E1 E2 E3 E4 E-Score

HJ-Deduction Message

[Send Score](#)

Näkymä pisteensyöttöön Panel E

Enter Panel Scores - Permanto

4. luokka - Auringot

[Change Team](#)

E-Panel

E1 E2 E3 E4 E-Score

HJ-Deduction Message

[Send Score](#)

Näkymä pisteensyöttöön Panel C + D

Ennen kuin E-tuomari on valinnut joukkueen:

Joukkueen valinnan jälkeen:



Wait for next Team...



[Update](#)

[Back](#)

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"/>

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.