

TeamGym SES ohjeet – tariffi ja score

Kisanet:

- Kilpailuiden järjestäjä kerää ilmoittautumiset
- Ilmoittautumisajan päätyttyä luodaan suoritusjärjestykset mahdollisimman pian, viimeistään 2 viikkoa ennen kisatapahtumaa
 - ➔ järjestäjä lähettää liittoon viestiä lajipäällikölle– tariffi avataan
 - ➔ Lajipäällikkö lähettää järjestävälle seuralle tunnukset tariffiin sekä scoreen 2 viikkoa ennen kisaa
 - Kilpailun järjestäjä saa yhden tunnukset tariffiin
 - Scoren saa kolmet tunnukset
 - Kilpailun admin – asetusten määrittely
 - Sihteeri
 - Tuomaritunnukset – tuomareille luokkakohtaiset tunnukset, jolla tuomarit pääsevät syöttämään itse pisteet

Tariffi:

- Kirjautu sisään osoitteessa:
<http://tariff.sporteentsystems.se/User/Login>
- 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	Edit Team
				Floor	Tumbling	Trampet	Floor	Tumbling	Trampet		
1	1	Filku-82 Firelle	13 11 18	Print	Print	Print	Download	Download	Download	Print	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

[Edit Class](#)

Print all Tariffs:

[Floor](#)

[Tumbling](#)

[Trampet](#)

[Participants](#)

[Print All](#)

[Music](#)

- *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/sihtööri hyväksyy pisteet, valitaan No.
 - o Muita asetuksia ei tarvitse määritellä, 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:

#:

Sub/Pool:

Nimi:

Short:

Country:

FX#:

TU#:

TR#:

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 luokkakohtaiset 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"/>	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

Edit Class - 4. luokka yleinen

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"/> No ranking	<input type="checkbox"/> Event Finals Only
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*

*1.lk ja kilha alle 12 pisteiden tarkistus ennen palkintojen jakoa:

- pisteiden tarkistus telineittäin, josta näkee, että kaikki pisteet ovat tulleet tuomareilta: SES Score -> main menu-> enter scores -> valitse teline -> check judges scores
- kokoniasilanne tarkistus (vain YT katsoo): Score -> main menu-> results -> General Protocol One page. Tulee pdf, josta pystyy tarkistamaan tulokset.

- *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

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:

Tumbling:

D:

E:

C:

Trampet:

D:

E:

C:

- o 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.



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

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-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

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

Individual input = tuomari syöttää pisteensä itse

Tuomari valitsee listalta oman roolinsa:

Select panel type

Back

E1

E2

E3

E4

CD1

CD2

CD3

CD4

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

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

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

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

E3 - Permanto - 3.luokka - Smaragdit

0.00		
7	8	9
4	5	6
1	2	3
<<	0	,

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: ---

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 - Vapaaohjelma - 4. luokka yleinen -

Code	Value	Full	Half	No	Pisteet
G1001	1,0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.0
HB604	0,6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.6
F1003	1,0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.0
A607A	0,6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.6
HB1001	1,0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.0
A1013	1,0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.0
J623	0,6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.6
SB806	0,8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.8
J802	0,8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.8
J1029	1,0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.0
D-Score		8.40			

Composition (2.0)			
DS 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
RS 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
Planes / D / RF			
Back / D 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
Side / RF 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
Formations			
0.2/missing	<input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="-"/>	0 = 0.0
LF 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
SF 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0
CF 0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0,80
HB1001	1,00	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,50
SB1006	1,00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,50
J1209A	1,20	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,60
A1003	1,00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1,00
J1002	1,00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,50
A802	0,80	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00
DB803	0,80	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0,80
J1024	1,00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,50
SB1006+J1209A,10		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0,55

Code	Value	C1	C2	C3	C4	C	Pisteet
F	1.0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1,0
G	1.0	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,5
RS	1.0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1,0
DD	1.0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	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
<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

[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

[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

[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.