

## 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 kolme tunnus
      - 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	<a href="#">Print</a>	<a href="#">Print</a>	<a href="#">Print</a>	<a href="#">Download</a>	<a href="#">Download</a>	<a href="#">Download</a>	<a href="#">Print</a>	
				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

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 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"/>	<a href="#">Teams(3)</a> <a href="#">Edit Settings</a>
4. luokka	0	FX: 2/4/2 TU: 2/4/2 TR: 2/4/2	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Teams(4)</a> <a href="#">Edit Settings</a>

- 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	<a href="#">Edit</a>
2	1	Smaragdit	2	2	2	<a href="#">Edit</a>
3	1	Topaasit	3	3	3	<a href="#">Edit</a>

## 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) <b>Edit Settings</b>
4. luokka	0	FX: 2/4/2 TU: 2/4/2 TR: 2/4/2	<input checked="" type="checkbox"/>	Teams(4) <b>Edit Settings</b>

## Edit Class - 4. luokka yleinen

Class Name	Web order
<input type="text" value="4. luokka yleinen"/>	<input type="text" value="1"/>
<b>Properties</b>	
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"/>

- *Web order*: määrittelee missä järjestyksessä luokat näkyvät live scoressa. numeroimalla luokat, voit muuttaa niiden järjestyksen.
- Tarvittavat *Properties*:
  - o *Use Diff Input in Floor*: tällöin aktivoituu vapaaohjelman CD-paneelin pisteen syöttö tariffien mukaan. **Täppää luokissa 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 2.lk nuoremmat sekä harrastekilpa alle 12 v.**
  - o *Ranking to* kohtaan merkitään numero 3, näin tuloslistalla näky kolme ensimmäistä joukkuetta järjestyksessä ja loput aakkosjärjestyksessä, **valitaan 1.lk ja 2.lk nuoremmat sekä harrastekilpa alle 12 v.\***
  - 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 2.lk nuoremmat sekä Haki alle 12v 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

- kokonaistilanne 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 **harrastekilpa alle 12v luokassa**.

## 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!** Mikäli luokassa käytetään vain E-paneelia, täytyy merkitä yksi D-tuomari jokaiseen paneeliin, jotta pisteenlasku toimii. Tällä hetkellä ohjelma ei tunnista pelkkiä E-tuomareita, vaan jää odottamaan D pisteitä. 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"/>

- 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	Show	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Prev</div> <hr/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Next</div>
20.46.33	4. luokka	Floor:	Pilvet	Total: 13.100	Show	
21.04.03	3.luokka	Floor:	Smaragdit	Total: 16.750	Show	

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-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**


E1

E2

E3

E4

CD1

CD2

CD3

CD4

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

**Select Team**

3.luokka ▾

All Subdivisions ▾


**Permanto**

App#	#	Sub	Team	D	E	C	HJ	Pisteet	
1	1	1	Rubiinit	3,900	7,450	2,500	0,000	13,850	<input type="button" value="Select"/>
2	2	1	Smaragdit	5,500	7,450	4,000	0,200	16,750	<input type="button" value="Select"/>
3	3	1	Topaasit	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	<input type="button" value="Select"/>

- Ylhäältä alavetovalikosta valitaan oikea luokka ja tarvittaessa ryhmä
- Joukkueen nimen vierestä klikataan *Select*

**Muille tuomareille näkymä on tämä:**

**Wait for next Team...****Permanto - CD1**

- 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	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
<b>D-Score</b>		<b>8.40</b>			

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
<b>C-Score</b>	<b>2.0</b>		

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

Back CD2-Send back CD3-Send back CD4-Send back Reload

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
<b>D-Score:</b>	<b>5,75</b>						
<b>C-Score:</b>	<b>3,50</b>						

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:

## 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.