TANSSI - Points ohjeet sähköisen arvioinnin käyttöön

Tanssin tuomarointi tapahtuu Kisanet Pointsissa.

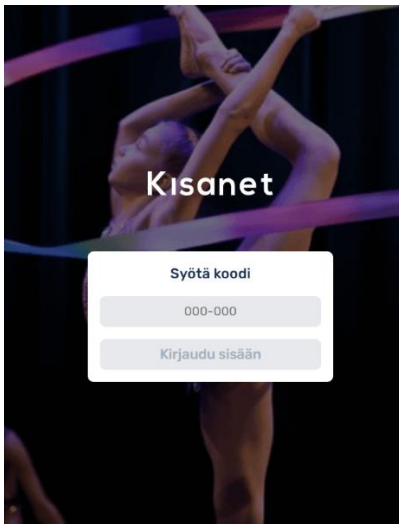
Kirjautuminen:

Pointsiin kirjaudutaan osoitteesta https://points.kisanet.fi/auth

Points tunnukset:

Tuomarilla ei ole pointsiin omia tunnuksia tai salasanaa, vaan pointsiin kirjaudutaan aina kilpailukohtaisella tunnuksella (kuusinumeroinen koodi esim 323-565).

Kilpailujärjestäjä tai kilpailun tuomarivastaava lähettää points koodit joko tuomarikirjeessä ennen kilpailua tai koodit saa tuomarikokouksessa kilpailuaamuna.



Kirjautumisen jälkeen tarkista, että sinulla näkyy koodin takaa vain kaikki ne sarjat, jotka sinä tuomaroit juuri siinä kisassa.

Kilpailun aikana, kirjaa pointsiin antamasi pisteet sekä kirjallinen palaute heti teoksen nähtyäsi. Pisteitä voit muokata siihen saakka, kun lähetät ne. Tämän jälkeen korjaukset tehdään sihteerin/kisanetistä vastaavan henkilön kautta.

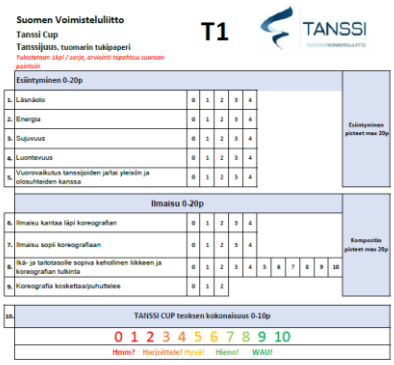
Pisteiden anto kisatilanteessa:

Tuomari käyttää arvioinnin tukena yhtä tukipaperia, johon osa-alueiden pistemäärät ovat kirjattuna.

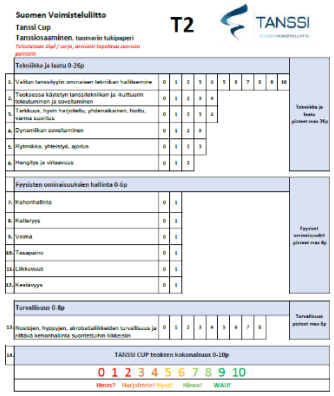
Tanssi cup , tuomarin tukipaperit löytyy materiaalipankista

https://www.voimistelu.fi/materiaalipankki/tanssi_-tuomarin-tukipaperit/

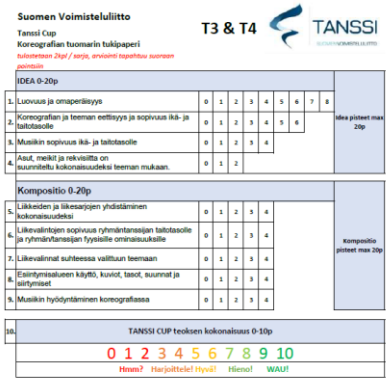
T1 - Tanssijuus


Suomen Voimisteluliitto
Tanssi Cup
Tanssijuus, tuomarin tukipaperi
T1
TANSSI
Esiintyminen 0-20p
1. Läsnäolo 0 1 2 3 4
2. Energia 0 1 2 3 4
3. Sujuvuus 0 1 2 3 4
4. Luontevuus 0 1 2 3 4
5. Vuorovaikutus tanssijoiden jaltai yleisön ja olosuhteiden kanssa 0 1 2 3 4
Esiintyminen pisteet max 20p
Ilmaisu 0-20p
6. Ilmaisu kantaa läpi koreografian 0 1 2 3 4
7. Ilmaisu sopii koreografiaan 0 1 2 3 4
8. Ikä- ja taitotasolle sopiva kehollinen liikkeen ja koreografian tulkinta 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
9. Koreografia koskettaa/puhuttelee 0 1 2
Kompositio pisteet max 20p
10. TANSSI CUP teoksen kokonaisuus 0-10p
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Hmm? Harjoittele! Hyvä! Hieno! WAU!

T2 - Tanssiosaaminen


Suomen Voimisteluliitto
Tanssi Cup
Tanssiosaaminen, tuomarin tukipaperi
T2
TANSSI
Tekniikka ja laatu 0-26p
1. Vallan tanssityylin ominaisen tekniikan hallitseminen 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4. Tarkkuus, hyvin harjoiteltu, yhdenaikainen, hiottu, rento suoritus 0 1 2 3 4
5. Dynamiikan soveltaminen 0 1 2 3
6. Rytmikkä, yhteistyö, ajoitus 0 1 2 3
7. Harjoitus ja virtaavuus 0 1 2
Tekniikka ja laatu pisteet max 26p
Fyysisten ominaisuuksien hallinta 0-6p
8. Kehonhallinta 0 1
9. Kellervyys 0 1
10. Voima 0 1
11. Tasapaino 0 1
12. Liikkuvuus 0 1
13. Kestävyys 0 1
Fyysiset ominaisuudet pisteet max 6p
Turvallisuus 0-8p
Turvallisuus pisteet max 8p
TANSSI CUP teoksen kokonaisuus 0-10p
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Hmm? Harjoittele! Hyvä! Hieno! WAU!

T3&T4 - Koreografia

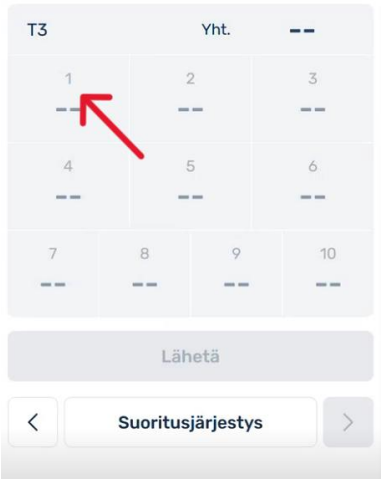

Suomen Voimisteluliitto
Tanssi Cup
Koreografian tuomarin tukipaperi
T3 & T4
TANSSI
IDEA 0-20p
1. Luovuus ja omaperäisyys 0 1 2 3 4 5 6 7 8
2. Koreografian ja teeman eettisyys ja sopivuus ikä- ja taitotasolle 0 1 2 3 4 5 6
3. Musiikin sopivuus ikä- ja taitotasolle 0 1 2 3 4
4. Asut, meikit ja rekvisiitta on suunniteltu kokonaisuudeksi teeman mukaan. 0 1 2
Idea pisteet max 20p
Kompositio 0-20p
5. Liikkeiden ja liikesarjojen yhdistäminen kokonaisuudeksi 0 1 2 3 4
6. Liikevalintojen sopivuus ryhmäntanssijan taitotasolle ja ryhmärtanssijan fyysisille ominaisuuksille 0 1 2 3 4
7. Liikevalinnat suhteessa valittuun teemaan 0 1 2 3 4
8. Esiintymisalueen käyttö, kuviot, tasot, suunnat ja siirtymiset 0 1 2 3 4
9. Musiikin hyödyntäminen koreografiassa 0 1 2 3 4
Kompositio pisteet max 20p
10. TANSSI CUP teoksen kokonaisuus 0-10p
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Hmm? Harjoittele! Hyvä! Hieno! WAU!

1. Valmistautuminen tuomarointiin

- Kirjaudu pointsiin hyvissä ajoin ennen sarjan alkua
- valitse oikea sarja
- valitse ensimmäinen kilpailija suoritusjärjestyksestä.
- Katso teos rauhassa loppuun ennen arviointia

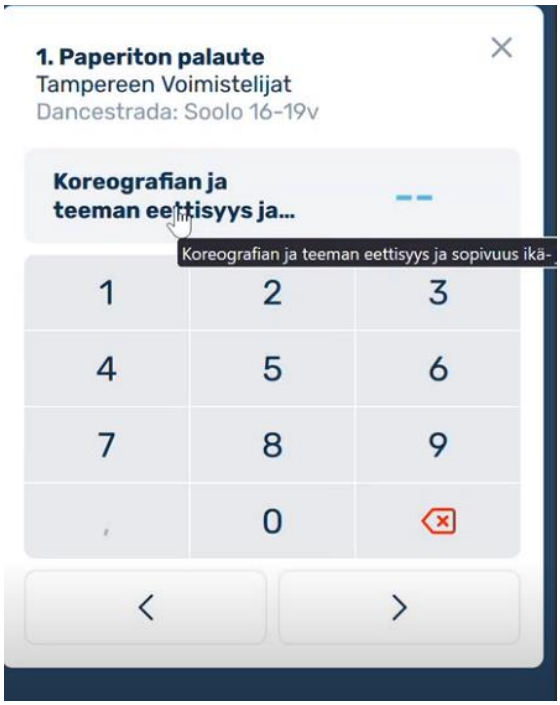
2. pisteiden syötön aloittaminen

Osa-aluepisteet pääset syöttämään painamalla kohtaa 1



3. Kuvauksen koko teksti näkyviin

Koko tekstin näet viemällä hiiren tekstin päälle



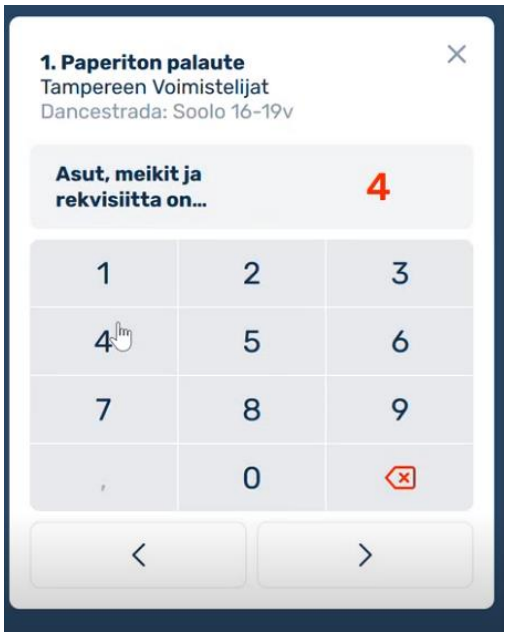
4. Pisteiden antaminen

Osa-aluekohtaiset pisteet syötetään näppäilemällä numeronäppäimiä. painamalla > pääset siirtymään seuraavaan osa-alueeseen

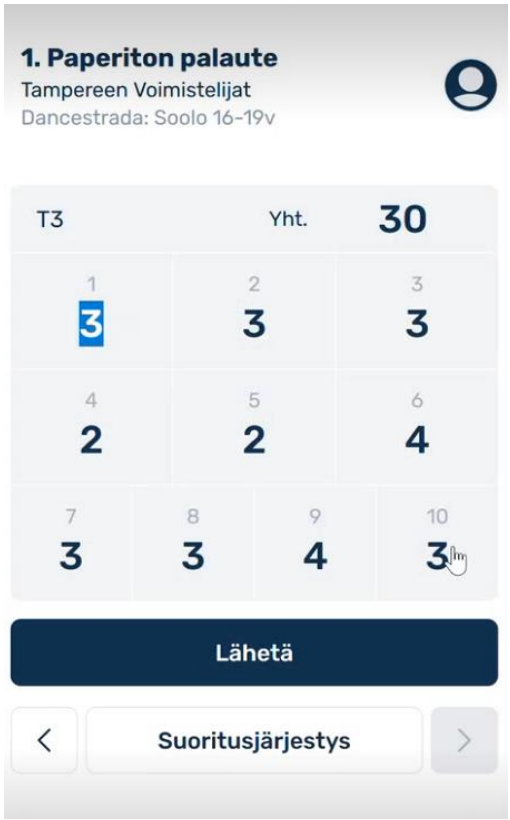


5. liian suuri pistemäärä

Points herjaa punaisena mikäli pisteet ylittävät pisteskaalan, tukipaperista näet myös käytössä olevan pisteskaalan.



6. Koontisivulta pisteitä voi vielä muokata klikkaamalla osa-aluetta



7. Pisteiden lähetys

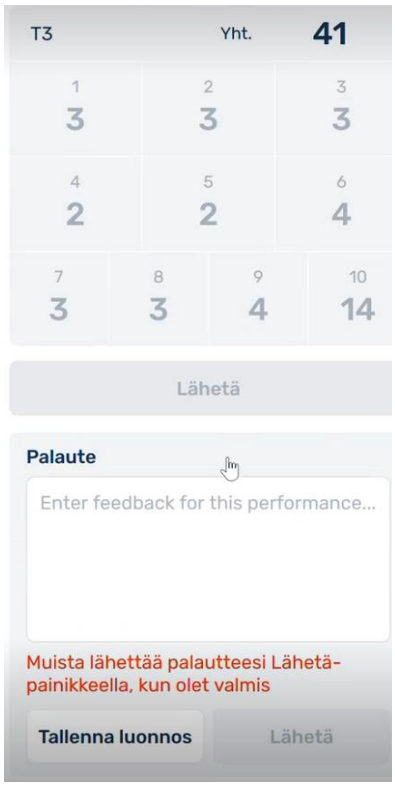
Lähetä-painike aktivoituu siniseksi, kun kaikki pisteet on syötetty



8. Vahvistetaan pisteet, peruuta mikäli pisteissä vielä muokattavaa



9. Avautuu palautelomakenäkymä johon teoksen palaute kirjataan kokonaisuudessaan.



10. mikäli palaute jää kesken. tallenna luonnos ja voit siirtyä seuraavaan teokseen. MUISTA KUITENKIN PALATA KIRJOITTAMAAN PALAUTE LOPPUUN, sillä kilpailijat näkevät vain vahvistetut palautteet



11. Kun palaute on valmis lähetä palaute



12. vahvistetaan palautteen lähetys

Huom! jo lähetettyä palautetta sihteeristö EI saa poistettua.



13. Siirry seuraavaan kilpailijaan alaosan > näppäimestä

14. Kilpailijat näkevät palautteet koko kilpailun päätyttyä ilmoittautumisessa kirjattuun sähköpostiin tulleesta linkistä.

15. **Omiin antamiin palautteisiin voit palata kirjautumalla pointsiin kyseisen kilpailun points tunnuksillasi.** Palautteita säilytetään Kisanetin toimesta max 2v.