

Taikkari – sähköinen työkalu seuroille

www.taikkari.fi

SUOMEN TAITOLUISTETTU

Ohjelma- ja musiikkitietojen lisääminen kilpailuyksikköön

Muodostelmaluistelu

SUOMEN TAITOLUIS
TUTKINTO

MUODOSTELMALUISTELU: Ohjelmatietojen lisääminen kilpailuyksikköön

Ohjelma ja musiikkitiedostot lisätään kilpailuyksikköihin.

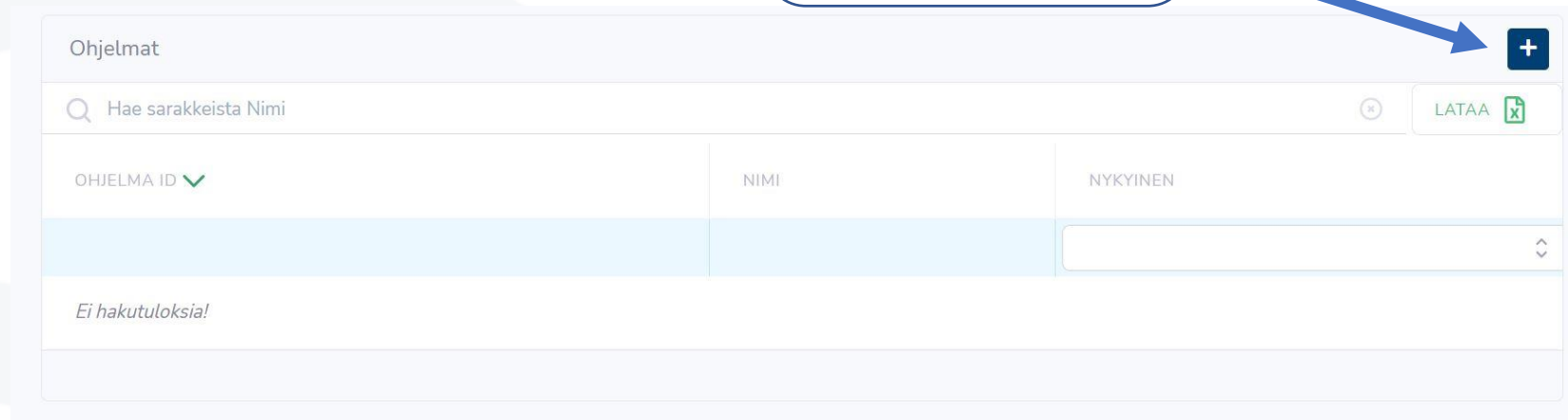
Ohjelmat kohta sisältää seuraavat kohdat:

- Ohjelman nimi
- Elementit
- Musiikkitiedosto
- Musiikkitiedot

Ne kilpailuyksiköt, jotka kilpailevat ISU- tai MUPI- sarjassa pitää olla elementit ja musiikkitiedosto syötettynä.

Musiikkitiedot pitää olla syötettynä mikäli kilpailuyksikkö osallistuu kilpailuun joka streemataan ja se on maksullinen streemi.

Ohjelmatietojen syöttämiseen pääset +-merkistä



OHJELMA ID	NIMI	NYKYINEN
Ei hakutuloksia!		

Ohjelman tiedot

* Ohjelman tyyppi:

Vapaaohjelma

* Ohjelman nimi:

Sadetanssi

Nykyinen ohjelma, käytä oletusohjelmana uusiin ilmoittautumisiin

Elementit:

AW T + B PB I T + I NHE ME TC

Musiikki:

Ei tiedostoa.

Valitse tiedosto Ei valittua tiedostoa

Musiikkitiedoston sisältö:

1. kappale

Nimi

Säveltäjä

Esittäjä

Kesto (sekuntia)

2. kappale

Nimi

Säveltäjä

Esittäjä

Kesto (sekuntia)

3. kappale

Nimi

4. kappale

Nimi

Valitse ohjelmatyypistä mitä ohjelmaa olet syöttämässä.

Anna ohjelmalle nimi. Mikäli ohjelmalla ei ole nimeä tai teemaa, laita esim. ohjelmatyyppi otsikoksi

Lataa musiikkitiedosto

Kirjaa ne kappaleiden tiedot, jota kilpailumusiikissa on käytetty. Jos käytät samasta kappaleesta useamman kohdan, voit merkata ne samaan laatikkoon.

* Ohjelman nimi:

Sadetanssi

Nykyinen ohjelma, käytä oletusohjelmana uusiin ilmoittautumisiin

Elementit:

AW T + B PB I T + I NHE ME TC |

+
AB
AC
AL
AW
B
PB

Valitse alas vetovalikosta elementit, jota kilpailuyksikkö suorittaa kilpailussa
Yhdistelmät merkataan + - merkillä suoritettavien elementtien väliin

Pystyt hakemaan elementtejä myös kirjoittamalla.
Jos huomaat, että välistä puuttuu elementti, pystyt näppäimistön nuolinäppäimillä menemään elementtien väliin ja lisäämään puuttuvan elementin oikeaan kohtaan