

**Редактор карточек программ выступлений по  
Художественной Гимнастике**

**SYMBOLES 2013**



**Руководство пользователя**


# Содержание

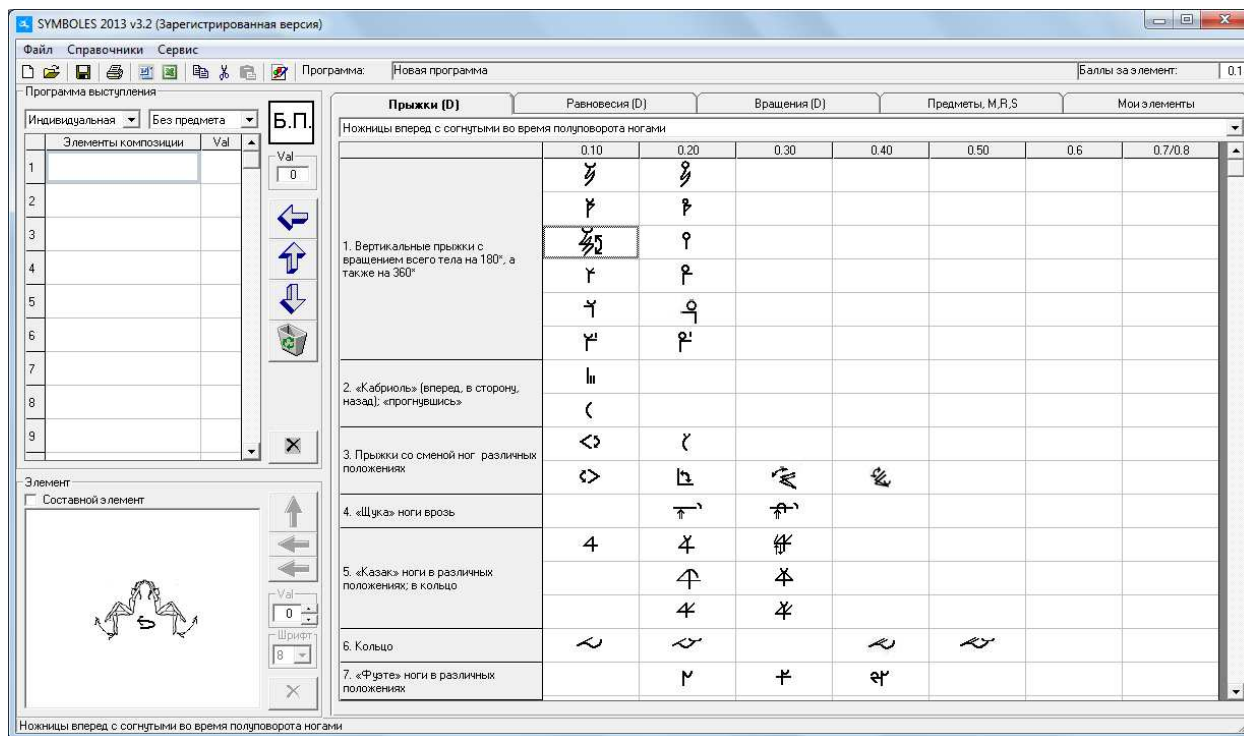
|   |   |
|---|---|
| 1. Общее описание.....  | 2 |
| 2. Работа с программой .....  | 2 |
| 3. Создание новой программы.....                                      | 3 |
| 3.1 Добавление элементов в программу.....                             | 3 |
| 3.2 Создание «составных» элементов.....                               | 4 |
| 3.3 Пример созданной программы.....                                   | 5 |
| 3.3 Важные замечания.....   | 6 |
| 4. Сохранение программы .....   | 6 |
| 5. Сохранение карточки в Word, Excel или вывод на принтер .....       | 7 |
| 6. Редактирование символов.....                                       | 8 |
| 7. Дополнительные возможности .....                                   | 8 |
| 8. Приложение: Образец карточки, созданной с помощью программы: ..... | 8 |

## 1. Общее описание

Программа «SYMBOLS 2013» предназначена для создания и редактирования карточек программ выступлений по художественной гимнастике с возможностью последующего вывода в редакторы MS Word, MS Excel или непосредственно на принтер. Программа разработана в соответствии с документом «ПРАВИЛА ПО ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ГИМНАСТИКЕ 2013-2016» Version September 19, 2012 (с учетом изменений ERRATA НОЯБРЬ 2012). Сайт программы: <http://hgcards.narod.ru/>

## 2. Работа с программой

Для установки программы запустите программу установки SYMBOLS2013setup.exe, и далее следуйте указаниям инсталлятора. После установки программы на вашем рабочем столе появится значок: . Щелкните по нему 2 раза для запуска программы. Откроется главное окно программы:



В правом окне находятся все элементы («таблицы трудностей»), доступные для создания программы. Для удобства пользования, таблицы трудностей распределены по отдельным закладкам:

- Прыжки
- Равновесия
- Вращения
- Предметы, M,R,S
- Мои элементы (для сохранения созданных составных элементов. См. ниже.)

В верхней части левого окна находятся элементы, отобранные для конкретной программы выступления. В нижней части расположено окошко, в котором может отображаться изображение элемента или редактор составных элементов (в зависимости от установки флажка «Составной элемент», см. ниже).

Над левым окном расположены окошки выбора типа программы («Индивидуальная» / «Групповая») и выбора Предмета (или «БП» - без предмета).


### 3. Создание новой программы.

При запуске системы, по умолчанию, открывается пустая программа с названием «Новая программа», тип – индивидуальная, без предмета. (Название программы можно изменить, используя пункт «Сохранить» или «Сохранить как», тип можно поменять, используя соответствующие выпадающие списки над левым окном).

#### 3.1 Добавление элементов в программу

Выбрать нужный элемент можно с помощью указателя мыши, клавиш навигации или выбрав элемент из выпадающего списка над правым окном.

Поместить элемент из таблицы (правое окно) в программу (левое окно) можно следующими способами:




- «Перетащить» выбранный элемент мышкой.
- Двойной щелчок мыши на выбранном элементе;
- Нажатие клавиши «Enter» на выбранном элементе;
- Кнопкой  в верхней части окна («Добавить элемент в программу»)
- Выбрать пункт «В программу» из контекстного меню (правая кнопка мыши).


Элемент будет добавлен в программу, а количество баллов в графу «Баллы». Поля в графе «Баллы» редактируемые, и при необходимости количество баллов за элемент можно изменить.

**Внимание!** В связи с тем, что по Правилам 2013-2016 практически все элементы в карточке являются составными, в программу внесены изменения. Теперь новый элемент при добавлении не затирает уже введенный, а добавляется к нему. То есть, создавать составные элементы можно теперь непосредственно в ячейках таблицы «Элементы

композиции» (баллы при этом суммируются):

Только, в отличие от редактора составных элементов в нижнем окошке, в таблице нельзя корректировать элементы с клавиатуры и создавать «двухэтажные» элементы.

| Элементы композиции |                |   |   | Val |
|---------------------|----------------|---|---|-----|
| 1                   | R <sup>↑</sup> | 4 |   | 0.6 |
|                     |                |   |    |     |

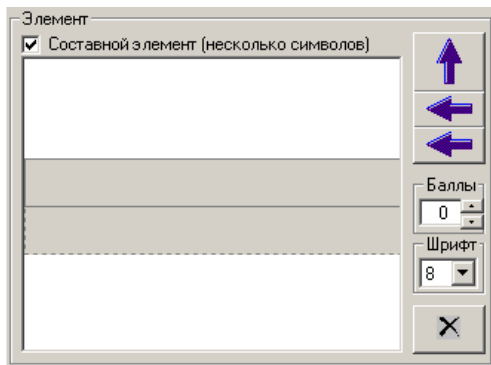
Удалить элемент из программы можно с помощью кнопки  («Удалить элемент из программы»)

Перемещать элементы внутри программы можно с помощью клавиш «Переместить вверх», «Переместить вниз».

Элементы в правом окне можно копировать, перемещать, редактировать.

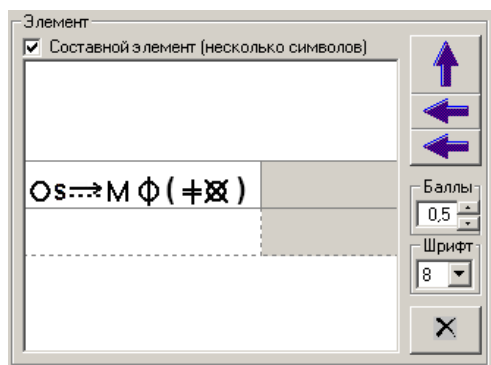
### 3.2 Создание «составных» элементов


Часто возникают случаи, когда в программу надо добавить элемент, состоящий из нескольких символов. Например, элемент  $\nearrow(\emptyset \wedge) \downarrow (\ominus \neq)$  или  $(\delta \delta \delta)$ . Для этого в программе предусмотрен следующий механизм. При установке галочки ☒ Составной элемент (несколько символов) нижнее окно приобретает вид:

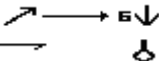



Теперь, при выборе символа из таблицы трудностей (п.3.1), символы будут последовательно добавляться в строку окна «Элемент»:

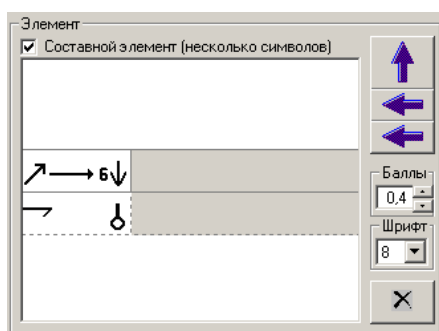
Количество баллов можно корректировать с помощью стрелочек .



Для перемещения созданного элемента в Программу можно использовать клавишу  в нижней части окна («Добавить элемент в карточку»). Элемент и количество баллов будут добавлены в соответствующие ячейки верхней таблицы. (Поля в колонке «Баллы» редактируемые, и при необходимости количество баллов за элемент можно изменить).

Вторая строка в окне «Элемент» предназначена для создания «двухэтажных» составных элементов. Например  $\nearrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$  

Для помещения символа в нижнюю строку можно использовать нижнюю кнопку  или «перетаскивание» мышью. Окно будет выглядеть так:



В окне «Элемент» изображение можно редактировать, установив указатель мыши в нужную позицию и используя клавиши пробел, Backspace, стрелки влево/вправо. Так же можно растягивать, сужать картинку, вводить символы с клавиатуры (размер шрифта регулируется).

При установке курсора в строке окна элемент (щелчок мышью в белой части строки – начнет моргать вертикальная серая полоска), новые символы будут добавляться, начиная с этой позиции.

Созданный составной элемент можно сохранить для дальнейшего использования на закладке «Мои элементы». Для этого надо скопировать изображение (меню по правой кнопке мыши) и вставить в новый элемент на закладке «Мои элементы» (см. п.6 Редактирование символов).

Так выглядит закладка «Мои элементы»:

| Прыжки (D)          |  | Равновесия (D)                          |   | Вращения (D) |   | Предметы и прочее (M,R,S) |  | Мои элементы |  |
|---------------------|--|---|---|--------------|---|---------------------------|--|--------------|--|
| Элемент с обручем 1 |  |   |   |              |   |                           |  |              |  |
|                     | 1                                      | 2                                       | 3 | 4            | 5 |                           |  |              |  |
| 1                   | $Os \rightarrow M \Phi (+ \otimes)$    | $R^{\nearrow}_3 \phi \neg \neg \otimes$ |   |              |   |                           |  |              |  |
| 2                   | $\leftrightarrow \infty \Theta (\Psi)$ | $R^{\nearrow}_4 \phi \otimes \ominus$   |   |              |   |                           |  |              |  |

### 3.3 Пример созданной программы

В качестве примера приведем реальную композицию, созданную с помощью программы SYMBOLES 2013:

| Программа выступления                        |       |       |
|--|-------|-------|
| Индивидуальная                               |       | Обруч |
| Элементы композиции                          | Баллы |       |
| 1 $R^{\nearrow}_3 \phi \neg \neg \otimes$    | 0.7   |       |
| 2 $\circ (\neg)$                             | 0.5   |       |
| 3 $\circ \phi s \rightarrow$                 | 0.3   |       |
| 4 $\circ (\neg)$                             | 0.5   |       |
| 5 $\circ s \rightarrow M \phi (+ \otimes)$   | 0.5   |       |
| 6 $\leftrightarrow \infty \Theta (\otimes)$  | 0.5   |       |
| 7 $\ominus s \rightarrow$                    | 0.3   |       |
| 8 $\nearrow (\otimes)$                       | 0.5   |       |
| 9 $R^{\nearrow}_4 \phi \otimes \ominus$      | 0.7   |       |
| 10 $\ominus \phi s \rightarrow$              | 0.3   |       |
| 11 $M \downarrow (\otimes)$                  | 0.2   |       |
| 12 $\phi \delta (\neg)$                      | 0.5   |       |
| 13 $\ominus (\delta_1)$                      | 0.3   |       |
| 14 $M \downarrow (\downarrow \nearrow \neg)$ | 0.4   |       |
| 15 $\phi \ominus \circ s \rightarrow$        | 0.3   |       |
| 16 $\ominus \phi (\otimes_5)$                | 0.5   |       |
| 17 $R^{\nearrow}_2 \phi \neg \neg \otimes$   | 0.5   |       |
| 18 $\ominus (\otimes)$                       | 0.4   |       |

Баллы

8,7

✕

### 3.3 Важные замечания

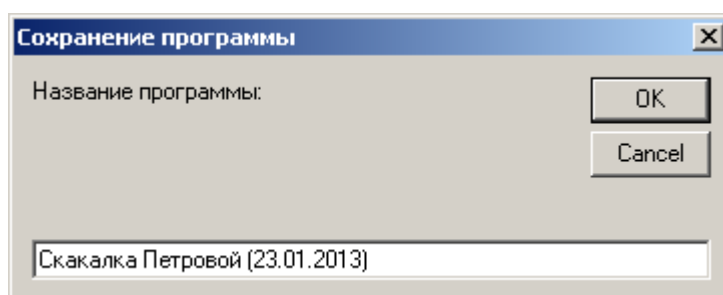
Внимание! Баллы за элементы в программе указаны в качестве справочных данных. Окончательная ответственность за правильность подсчета баллов за элементы лежит на Тренере (или составителе карточки), так как учесть в программе все нюансы, предусмотренные правилами, не представляется технически возможным. Например, в программе не предусмотрено начисление баллов за соединение элементов или умножение на количество выполняемых трудностей. То есть, например, фуэте, записанное как  $(\frac{1}{2}221)$  будет оценено программой в 0.1 балла (по правилам – 0.5), или элемент  $(\frac{1}{2}1\frac{1}{2}1)$  будет оценен в 0.8 балла (по правилам –  $0.4+0.4+0.1$  за соединение = 0.9). и т.д.


В то же время в программе предусмотрена возможность ручной корректировки баллов за элемент практически на любом этапе создания карточки.

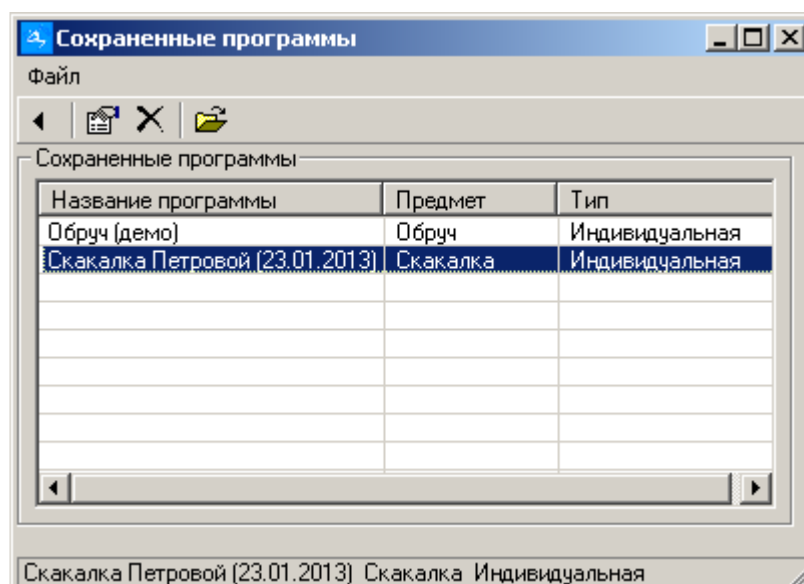
Также будьте внимательны при использовании символов на закладке «Предметы, M,R,S», так как символы с одинаковым написанием могут иметь разную ценность в зависимости от того, с какими элементами используются. Например, символ  $\neq$  (без помощи рук) имеет ценность 0.1 в качестве критерия для  $R^{\nearrow}$  или для групповых упражнений и не имеет ценности в качестве критерия мастерства (M).

## 4. Сохранение программы

После того, как программа создана, ее можно сохранить для дальнейшего использования, указав нужное название. (кнопка «Сохранить» на панели инструментов или соответствующий пункт в меню «Файл»):



В дальнейшем сохраненную программу можно выбрать из справочника «Программы» (или пункт меню «Открыть» или кнопка  на панели инструментов):



Выбранная программа автоматически загрузится в окно «Программа выступления».

## 5. Сохранение карточки в Word, Excel или вывод на принтер

Готовую программу можно выгрузить в Word, Excel или на принтер, используя соответствующие кнопки или пункты меню. Перед началом выгрузки система попросит указать имя гимнастки (или название команды), дату соревнований, страну и год рождения (поля не обязательные, заполнить можно потом в карточке). Поля можно заполнить вручную или выбрать из справочника. При выборе имени гимнастки (или группы) из справочника, остальные поля заполнятся автоматически:

The 'Word' dialog box contains the following fields:

- Гимнастка/Группа: Иванова Ксения
- Дата соревнований: 23.01.2013
- Страна (Город): Россия
- Год рождения: 2003

Buttons: ОК, Отменить

При отправке на печать можно выбрать принтер и указать количество копий:

The 'Print' dialog box contains the following fields:

- Гимнастка/Группа: Кудряшова Маша
- Дата соревнований: 23.01.2013
- Страна (Город): Украина
- Год рождения: 2004
- Выбор принтера: Canon iR2022/2025/2030 UFR II LT
- Копий: 5

Buttons: ОК, Отменить

Имя гимнастки (или название команды), страну, год рождения можно завести заранее в справочник «Гимнастки/Группы»:

| Гимнастка/Группа | Год рождения | Страна/Город |
|------------------|--------------|--------------|
| Иванова Ксения   | 2003         | Россия       |
| Кудряшова Маша   | 2004         | Украина      |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |
|                  |              |              |

Иванова Ксения 2003 Россия

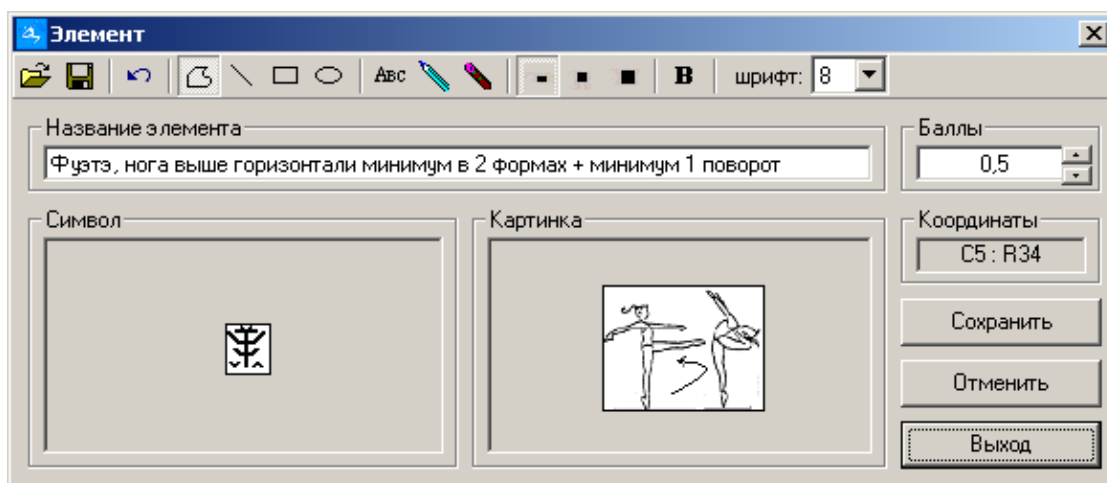
Если поля не заполнены, то их можно указать потом, непосредственно в карточке.

Тип используемого шаблона карточки зависит от типа программы: «Индивидуальная/Групповая».

**Образец заполненной из программы карточки приведен в приложении.**

## 6. Редактирование символов

При желании, символ, изображающий элемент, его название, или картинку, к нему относящуюся, можно отредактировать (правая кнопка мыши, пункт «Редактировать элемент» или соответствующая кнопка на панели инструментов):



Изображение можно загрузить из файла или вставить из буфера обмена. Так же можно использовать простой встроенный графический редактор для корректировки существующих элементов или создания новых. В редакторе есть возможность рисовать произвольные контуры, прямые линии, прямоугольники, окружности, вводить текст, а так же менять размеры рисунка.

## 7. Дополнительные возможности

Вы можете настроить внешний вид окон программы (меню «Сервис», «Настроить вид»). Сделанные настройки сохраняются при последующих запусках программы.

Можно «выгрузить» из программы все значки и картинки элементов в виде графических файлов (меню «Сервис», «Выгрузить элементы»).

Можно так же загрузить значки элементов (меню «Сервис», «Загрузить элементы»). **Внимание! Данная функция является сервисной и может использоваться только при необходимости восстановления или обновления базы. Для использования данной функции требуется обязательная консультация с разработчиком!**

Все Ваши вопросы, замечания, пожелания и предложения по работе программы а так же вопросы по условиям приобретения присылайте, пожалуйста, на электронный адрес

[HGcards@yandex.ru](mailto:HGcards@yandex.ru)

Сайт программы: <http://hgcards.narod.ru/>

**Успехов!**

## 8. Приложение: Образец карточки, созданной с помощью программы:





**Individual Exercise**  
**Difficulty (D)**

JUDGE

Judge №°

Date

21.01.2013



Россия Иванова Ксения 2001г.

| Difficulty  |     | JUDGE | Difficulty  |     | JUDGE             | Difficulty |     | JUDGE |
|---|-----|-------|---|-----|-------------------|------------|-----|-------|
| Value   | 0,7 |       | Value   | 0,3 |                   | Value      |     |       |
| $R^{\nearrow}_3 \phi \neg \neq \otimes$   |     |       | $\ominus (\delta_1)$  |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   | 0,2 |                   | Value      |     |       |
| $\circ (\neg)$  |     |       | $M \downarrow (\downarrow \nearrow \neq)$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,3 |       | Value   | 0,3 |                   | Value      |     |       |
| $\circ \phi S \rightarrow$  |     |       | $\phi \ominus \rightarrow OS \rightarrow$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   | 0,5 |                   | Value      |     |       |
| $\circ (\neg)$  |     |       | $\ominus \phi (\delta_5)$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   | 0,5 |                   | Value      |     |       |
| $OS \rightarrow M \phi (\neq \otimes)$  |     |       | $R^{\nearrow}_2 \phi \neg \neg$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   | 0,6 |                   | Value      |     |       |
| $\leftrightarrow \infty \ominus (\otimes)$  |     |       | $\ominus (\delta_2)$  |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,3 |       | Value   | 0,5 |                   | Value      |     |       |
| $\ominus S \rightarrow$   |     |       | $\infty (\neg)$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   | 0,2 |                   | Value      |     |       |
| $\nearrow (\otimes)$  |     |       | $M \phi (\otimes \delta)$   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,7 |       | Value   |     |                   | Value      |     |       |
| $R^{\nearrow}_4 \phi \otimes \ominus$   |     |       |   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,3 |       | Value   |     |                   | Value      |     |       |
| $\ominus \phi S \rightarrow$  |     |       |   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,2 |       | Value   |     |                   | Value      |     |       |
| $M \downarrow (\otimes)$  |     |       |   |     |                   |            |     |       |
| Value   | 0,5 |       | Value   |     |                   | Value      |     |       |
| $\phi \delta (\neg)$  |     |       |   |     |                   |            |     |       |
| Use music with voice and words  |     |       |   |     | TOTAL             |            | 8,6 |       |
| Incorrect calculation of: <ul style="list-style-type: none"><li>Total value of all the Difficulties</li><li>Value of each Difficulty Component:</li></ul> <div><math>D, R^{\nearrow}, S \rightarrow, M</math></div> |     |       | <ul style="list-style-type: none"><li>More than 9 Difficulties declared</li><li>Less than 2/ more than 4 Difficulties of each Body Group</li><li>Min. 1 <math>S \rightarrow</math></li><li>Max. 3 <math>R^{\nearrow}</math></li></ul> |     |                   | Penalty    |     |       |
| <ul style="list-style-type: none"><li>For absence of Fundamental groups predominance (less than 50%)</li></ul>  |     |       |   |     | FINAL SCORE JUDGE |            |     |       |

Coach Signature.....

Judge Signature.....