

1

DAEDO TK-Strike Gen2 Opération

MAI 2023
Version 3.2.2-Release (202206031129)

1

2

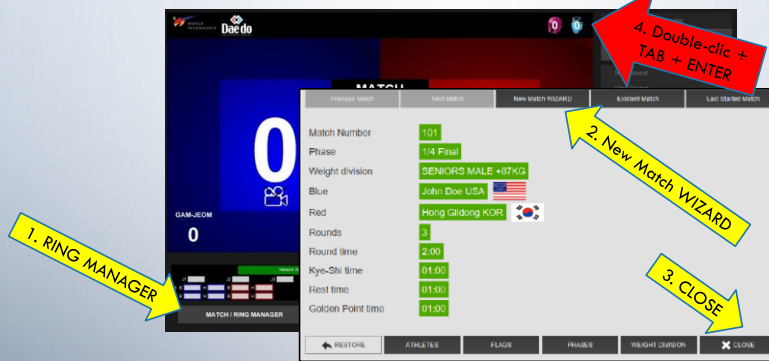
TABLE DES MATIÈRES

OPÉRATION

1. PRÉPARER UN NOUVEAU MATCH
2. TEST DE PLASTRONS PSS
3. OPÉRATIONS DE BASE
4. OPÉRATIONS AVANCÉES
5. SCOREBOARD
6. FIN DE MATCH PRÉMATURÉE
7. FIN DE ROUND À ÉGALITÉ (M3R)
8. FIN DE GOLDEN ROUND SANS VAINQUEUR (U7-U9)

2

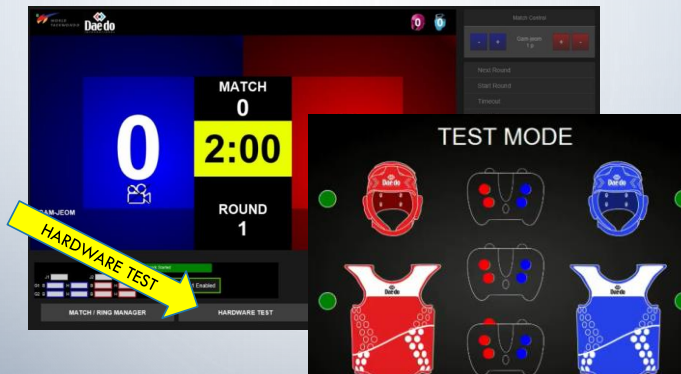
PRÉPARER UN NOUVEAU MATCH



1. **MATCH/RING MANAGER**
2. **New Match WIZARD**
 - Complétez chaque écran... Match number, Phase, etc. puis **NEXT**
3. Appuyez **FINISH** puis **CLOSE** pour revenir à la fenêtre principale
4. **Pression PSS**
 - Double-clic sur l'icône de plastron pour changer la pression s'il y a lieu
 - Appuyez sur la touche **TAB** du clavier pour confirmer, puis **ENTER**

3

TEST DE PLASTRONS PSS



HARDWARE TEST

- Les boutons verts indiquent que la communication sans fil fonctionne
- Si un bouton est jaune, c'est que le transmetteur n'est pas branché
- Les juges de coin peuvent tester leurs manettes

4

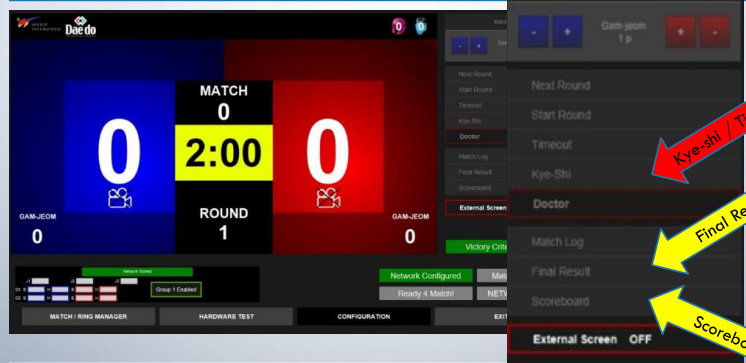
OPÉRATIONS DE BASE



L'opérateur/trice doit constamment regarder l'arbitre et non le match. Un doigt au-dessus de la touche spacebar.

OPÉRATIONS DE BASE	RACCOURCI CLAVIER
Démarrer un round	Enter
Suspendre le chrono (Kal-yeo)	Spacebar
Relancer le chrono (Kye-sok)	Spacebar
Décerner une pénalité (Gam-jeom) Bleu	B + Enter
Décerner une pénalité (Gam-jeom) Rouge	R + Enter

OPÉRATIONS AVANCÉES



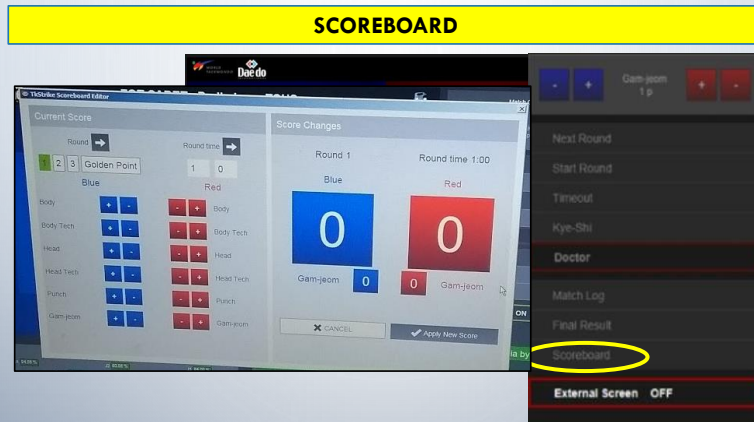
Kye-shi / Time out

Final Result

Scoreboard

OPÉRATIONS AVANCÉES	BOUTON
Ajouter ou retirer des points	Scoreboard...
Retirer une pénalité (Gam-jeom)	Scoreboard...
Modifier le chrono	Scoreboard...
Démarrer une minute médicale (Kye-shi)	Kye-shi
Mettre fin à la minute médicale : Lorsque le « médical » quitte la surface, ou que l'arbitre commande « Shi-gan »	Time out
Mettre fin au match prématurément (WDR, RSC, etc.)	Final Result...

Même bouton qui change de nom



SCOREBOARD

- a) Ajoutez ou retranchez des points/Gam-jeom, à gauche
 - Assurez-vous de choisir la bonne ligne. Dans le doute, demandez l'aide du TA ou de l'arbitre
 - Voyez l'effet immédiat sur le score à droite
- b) Modifiez le chrono à gauche
 - Appuyez sur la flèche pour transposer à droite
- c) Appuyez **Apply New Score** en bas à droite, pour fermer la fenêtre

7



FINAL RESULT

- a) Cliquez le vainqueur identifié par l'arbitre/TA
 - **BLUE** ou **RED**
- b) Choisissez la décision (par exemple WDR) à l'aide du TA
- c) Appuyez sur **Confirm** en bas à droite pour fermer la fenêtre

8

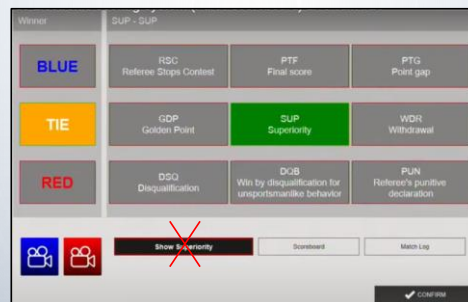
FIN DE ROUND À ÉGALITÉ (M3R)



- Scoreboard (si nécessaire)**
 - Si l'arbitre souhaite ajouter des points/Gam-jeom avant de conclure le round
- Show Superiority**
 - Pour afficher les critères de supériorité calculés par l'ordinateur
 - Si les critères sont égaux : Woo-Se-Girok
- Cliquez sur le vainqueur identifié par l'arbitre/TA
 - BLUE** ou **RED**
- Appuyez sur **Confirm** en bas à droite, pour fermer la fenêtre

9

FIN DE GOLDEN ROUND SANS VAINQUEUR (U7-U9)



Ne pas cliquer sur **Show Superiority** car les critères calculés par l'ordinateur ne s'appliquent pas

- Scoreboard (si nécessaire)**
 - Si l'arbitre souhaite ajouter des points/Gam-jeom avant de conclure le match
- L'arbitre appelle Woo-Se-Girok, puis identifie un vainqueur
- Cliquez sur le vainqueur identifié par l'arbitre
 - BLUE** ou **RED**
- Choisissez la décision SUP
- Appuyez sur **Confirm** en bas à droite, pour fermer la fenêtre

10