

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

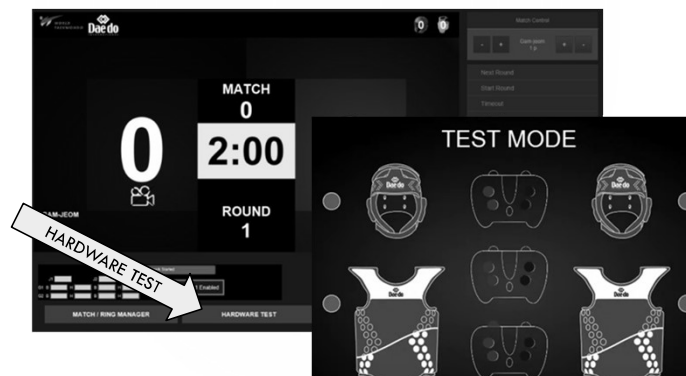
## PRÉPARER UN NOUVEAU MATCH



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

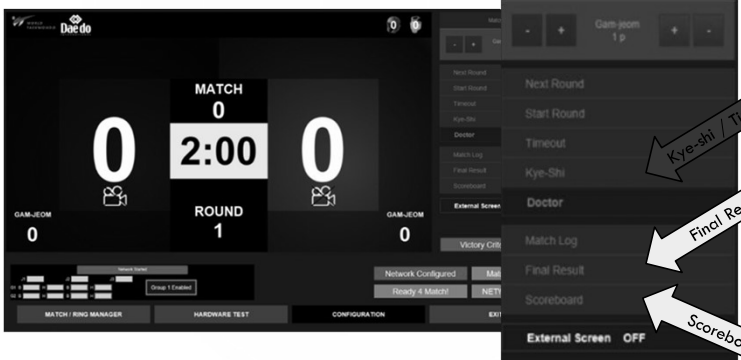
**OPÉRATIONS DE BASE**



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

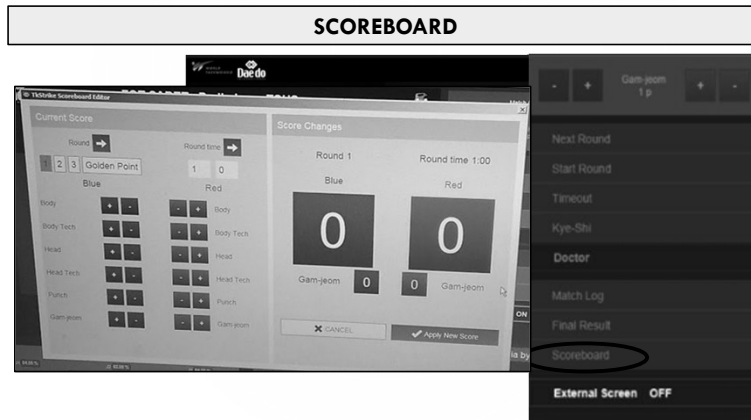
**OPÉRATIONS AVANCÉES**



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...

Kye-shi / Time out  
Final Result  
Scoreboard

Même bouton qui change de nom

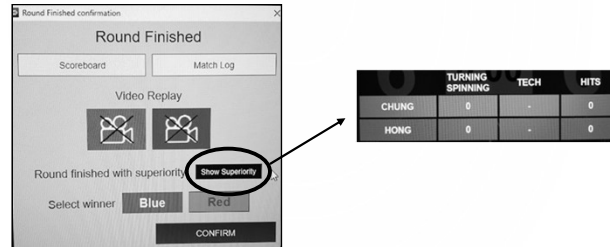
**SCOREBOARD**

- 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

**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

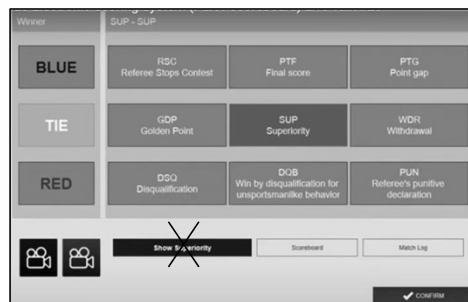
### FIN DE ROUND À ÉGALITÉ (M3R)



- 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