

MANUAL DE USO

El sistema cuenta con el reglamento actual, el cual valida lo siguiente:

El mejor de 3. - Cada round es individual en el caso de rojo ganar el primer round y azul el segundo, automáticamente se activa el 3ero.

Diferencia de técnica. – En el caso que llegaran a quedar empates el sistema valida las técnicas ejecutadas y otorga el ganador al competidor con mayor técnica realizadas.

Nota.

Para esto los árbitros deben anotar bien los puntos y en el caso de alguna mal marcación indicar al juez de mesa modifique el puntaje según el consenso de los 3 árbitros

Si llegan a quedar en empate perfecto. - El sistema le indica al juez principal que la decisión es de los jueces y una vez tomada el árbitro de mesa elige el ganador.

Diferencia en puntos. - Al cumplir una diferencia de 15 o más puntos dentro del tiempo del round automáticamente gana.

Faltas. - según el reglamento al llegar a las 5 faltas automáticamente pierde el round

Nota: Al llegar a los 10 segundos de cada round las faltas suman 2 puntos al competidor contrario

Datos de competencia. - Cada round se guarda en la carpeta documentos con el siguiente formato:

Dia-mes-año y cada imagen con: “nombre rojo—nombre azul-numero de combate-hora-minuto-segundo”

Tenemos la pantalla principal en la cual puede rellenar los datos, los cuales aparecerán en la ventana de combate y se mantendrán mientras la ampliación este en uso.

General Info

Competencia 1 Modalidad COMBATE Pantalla Full

Competidor Rojo HONG Competidor Azul CHONG

Round 2 Genere MASCULINO Clasificación INTERMEDIO Categoría =PESO= IP 0.0.0.0 5000

Tiempo 60 Tiempo Descanso 15

Numero de Juez 1 T de reaccion de Juez 1900

1 N. Cancha

Propiedad Angel Chalan Medina angel@angelok.com angel@systemaservicios.com

Manual en la web

Ventajas NO

Punto de Faltas 15 5

Tipo de Control Cableado

☐ Activar Banner

☐ Terminar de Round

☐ Terminar de Descanso

☒ Superioridad

☒ Activar captura

Iniciar Cerrar

Luego de llenar los datos y configurar los tiempos, numero de jueces, round etc. Adicional puede activar los sonidos cuando termine el descanso y el round.

Hay una opción llamada **VENTAJAS** la cual se usará en el momento que quieran subir el nivel de diferencias de puntos o diferencias en faltas. Por defecto está en 15 puntos de diferencia automáticamente gana el round, así mismo si comete 5 faltas pierde el round y gana el contrario

Al activar más de 2 jueces se activa el tiempo de reacción de los controles, para cuando los jueces marquen el mismo punto solo sume uno dentro de los milisegundos establecidos, por defecto está en 1900 milisegundos, se recomienda dejarlo en ese valor el cual se trabaja muy bien, pero si desean subirle a unos 2000 para que sean 2 segundos

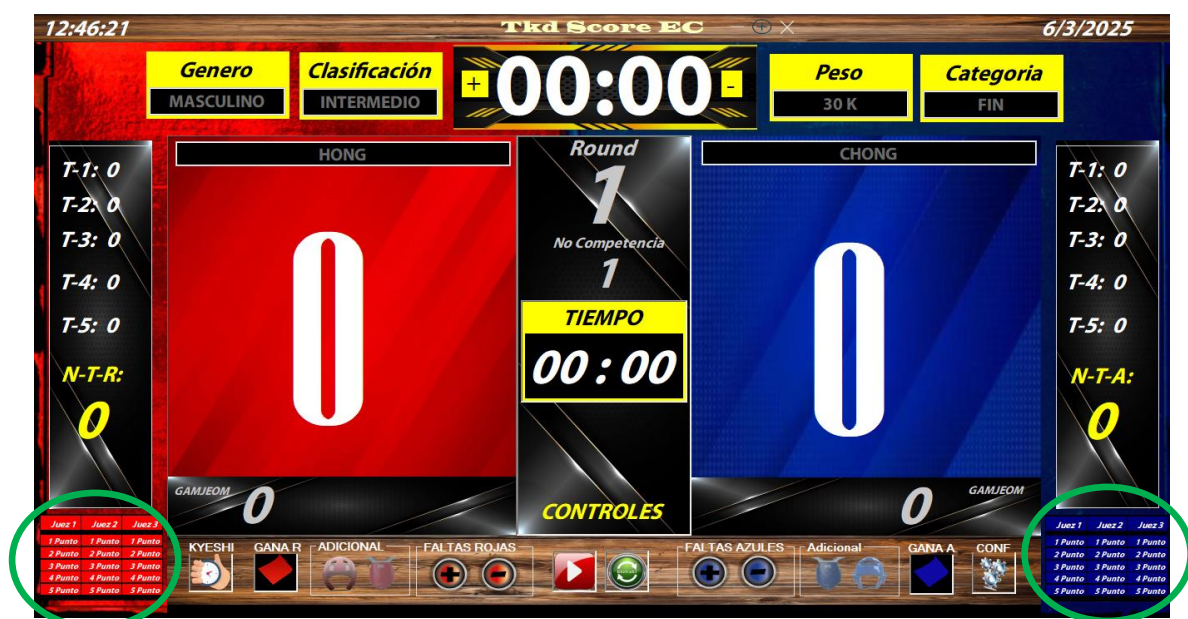
En el cuadro competencia aparecerá el número de combate que lleva la cancha realizando

Ventana de competencia para un solo JUEZ.

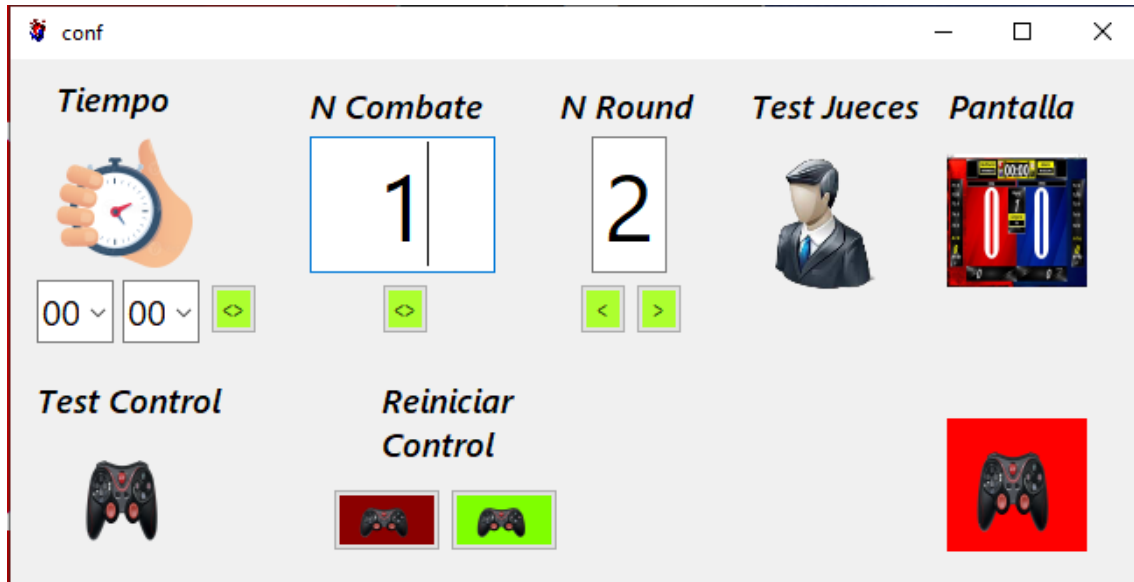
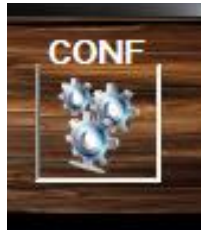


Podemos ver en los paneles laterales las palabras T-1, T2, T3, etc. Esto indica cuantas técnicas realizadas lleva el competidor.

Ventana de competencia para más de 2 JUEZ.

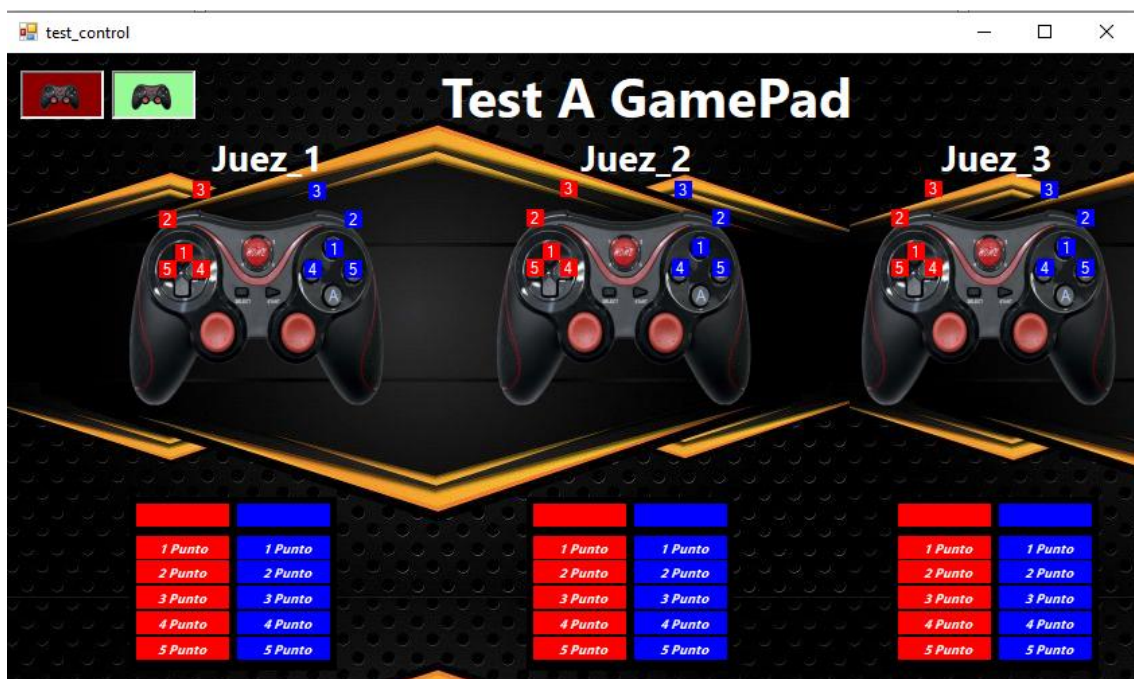


Menú de control



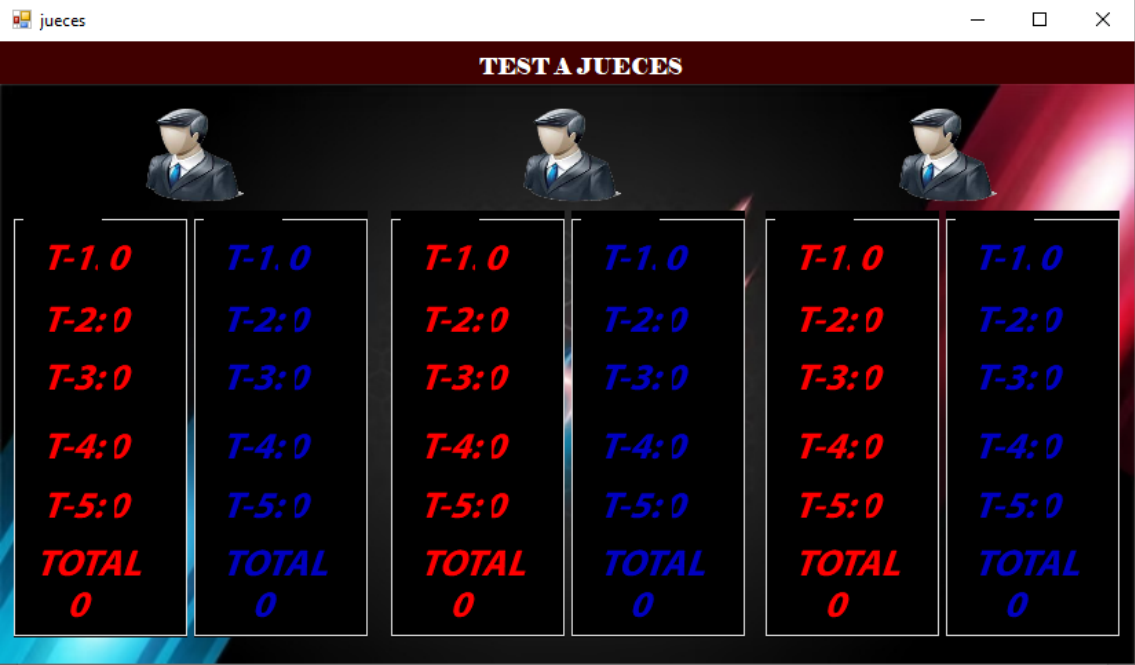
En este panel podemos cambiar el tiempo, numero de combate, cambiar el numero de round, testear a los jueces, testear los controles, resetear el aplicativo del control de los gamepad y activar la segunda pantalla.

Test de controles



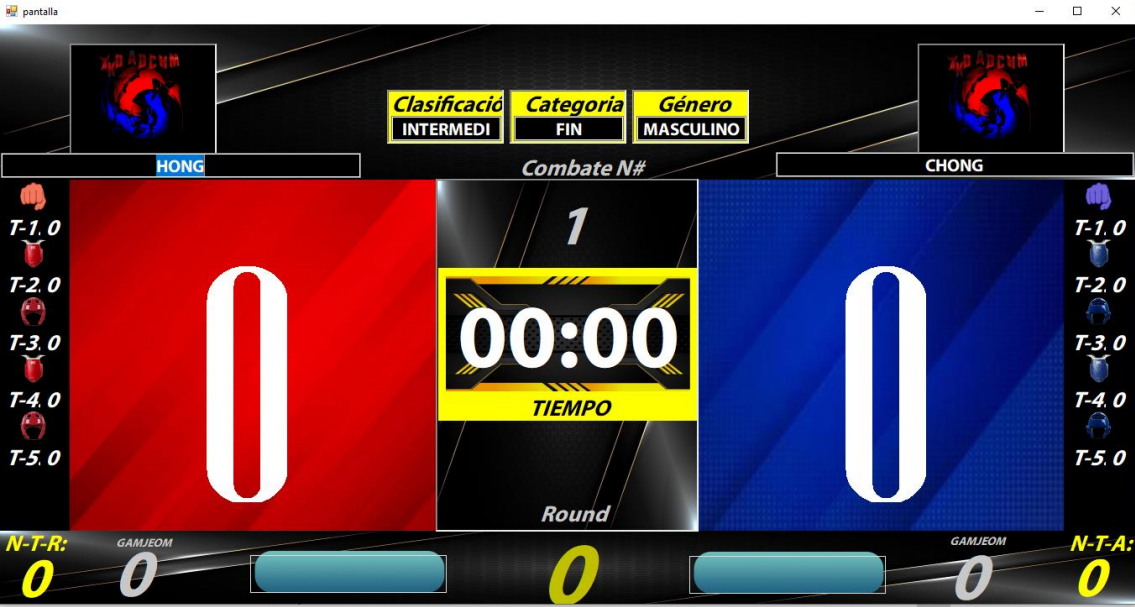
Como el nombre lo indica, nos ayuda a revisar si los controles están correctamente configurando y marcando el valor ideal

Test a jueces



Nos permite revisar el puntaje individual por cada juez, solo para evaluar el desempeño de cada juez

Segunda Pantalla



Esta pantalla la podemos activar para el publico y solo muestra puntuación todos los controles se ven la pantalla principal

Para incrementar puntos podemos dar clic en cualquier T-N
Ejemplo si queremos **aumentar 2 al lado rojo dando clic en T-2** y **3 puntos directos en el lado azul dando clic en t-3**

Para quitarlos se hace dando clic en el número alado de T-N

En el cronometro tiene un botón + y -, con los cuales podemos en directo subir o bajar tiempo

Mostrar la ip de equibo

Desactiva la diferencia de puntos

Gana R y Gana A
Se usa para dar el ganador inmediato

Play y Reiniciar

Los recuadros de faltas se usan para asignar (+) o quitarla (-)

Al llegar a los 10 segundos de cada round aparecerá un check para desactivar el incremento de 2 puntos y solo sea

Lo que se ve como un cabezal y un peto, es para convertir o asignar puntos en el caso de ser una técnica de 4 puntos y los jueces solo marcaron 2, o una técnica de 6 y solo marcaron 3, el botón borra la puntuación mala y pone la corregida para que el sistema pueda hacer un mejor control y decisión al momento de finalizar el round



CONTROL DESDE EL TECLADO

Con el teclado son muy pocas las teclas que usaremos

La tecla 1 nos ayuda a marcar la amonestación al competidor ROJO y la tecla 2 la quita en el caso que se equivoquen

La tecla 3 nos ayuda a marcar la amonestación al competidor AZUL y la tecla 4 la quita en el caso que se equivoquen



Usando la barra espaciadora podremos iniciar y pausar cada round

CONTROL DE JUEZ



APP DE CONTROL

La app reemplaza al control y sirve tanto para el sistema de combate y para el sistema de poomsae.

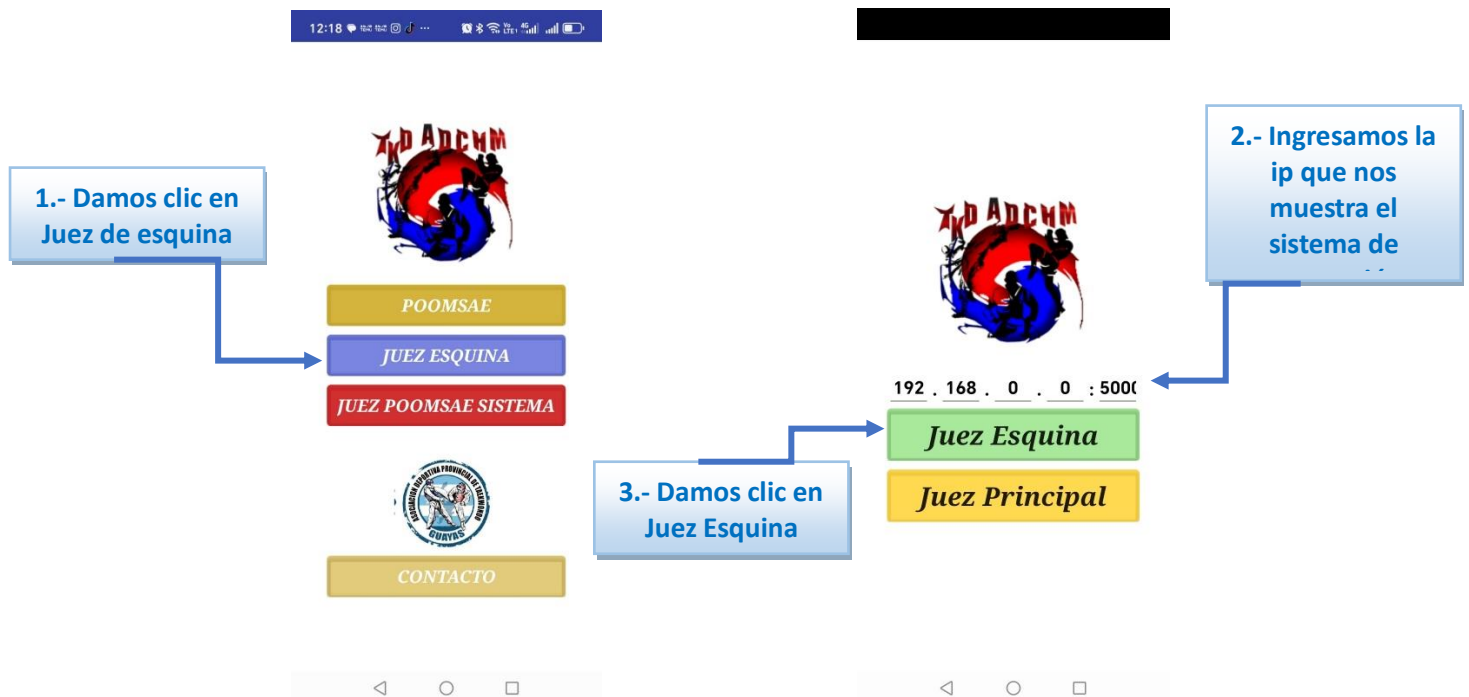
Para poder usar este método debemos contar con una red wifi, solo la red inalámbrica no es necesario que tenga internet, solo debemos tener una red local wifi para enlazar los equipos entre sí.

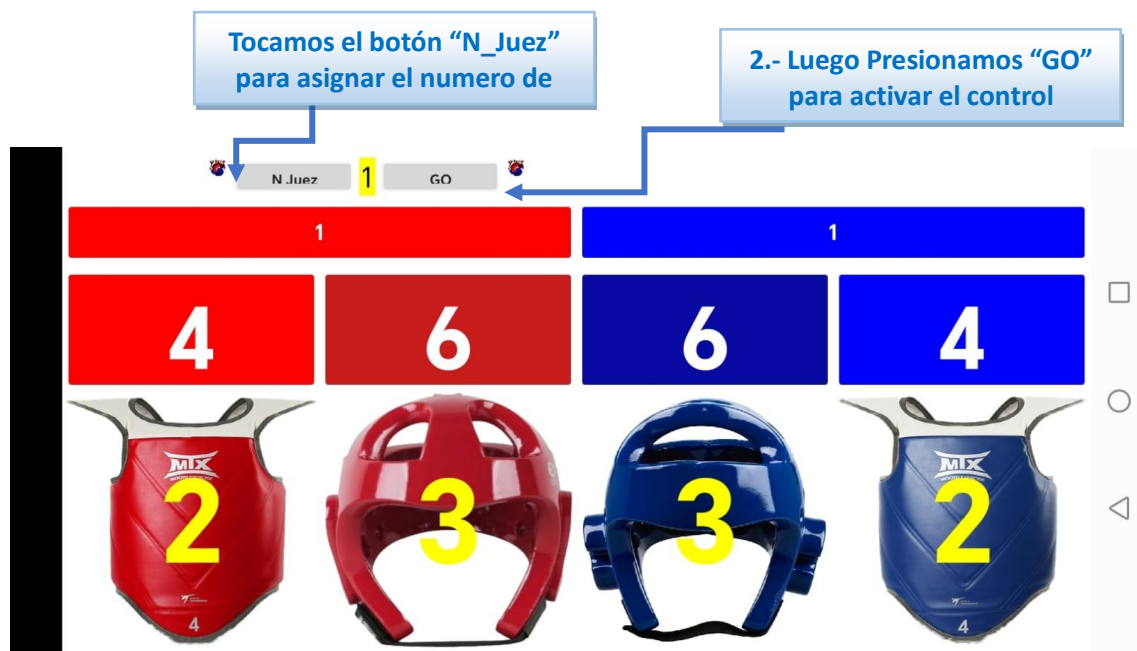
Esto lo podemos hacer con un router.



Nota importante: el sistema de puntos o poomsae debe estar abierto para que los dispositivos se conecten a él.

Para usarla hacemos lo siguiente:





Como ven el resto es intuitivo, marcan el punto que ven

VENTANAS DE EJEMPLOS:

Iniciamos la aplicación y elegimos combate



DESCRIPCIÓN DEL PANEL PRINCIPAL

Si queremos subir el logo de la academia del competidor o alguna bandera de la ciudad o país

Activar y reiniciar el controlador de los

Si cambiamos ventajas de NO a SI Podemos cambiar el valor de diferencia de puntos y el número de faltas

Mis contactos y el QR de este manual en digital

GANADOR POR TÉCNICA

Cuando la marcación es igual en punto total de cada competidor, pero al ver el panel de las técnicas podemos ver que el competidor AZUL tiene una técnica de 5 y el competidor ROJO tiene 1 técnica de 2 + una de 3 puntos que suman los 5, el sistema le da el ganador automáticamente al competidor con la mejor técnica que en este caso es AZUL.

Deben dar aceptar en el cuadro para mostrar el ganador o en cancelar por si hay algún reclamo y se tenga que agregar puntos o quitar.

Se recomienda estar atento cuando termine el tiempo ver a los árbitros si no hay algún inconveniente para estar seguros y dar clic o con la barra espaciadora en aceptar. **Una vez aceptado no pueden modificar la puntuación**



Una vez aceptado mostrara el ganador del round y parpadeara en color amarillo el fondo del puntaje ganador y se activara un icono W1 el cual indica que es el ganador del round, también aparece el cuadro de confirmación de tiempo de descanso, en el cual deben dar aceptar para iniciar el tiempo o en cancelar para estar listo para el siguiente round.



DECISIÓN DE LOS JUECES EMPATE PERFECTO



Como pueden ver cada competidor ha ganado un round y por lo cual fueron al 3 round en el cual terminaron iguales tanto en técnica y en puntuación y el cuadro de dialogo esta pidiendo que presione **aceptar para ganar rojo** o **cancelar para ganar Azul**.

Los jueces deben llegar a un consenso del cual darán un ganador, damos clic en el botón del color adecuado según la decisión de los jueces

Ganador por superioridad



Como podemos ver en este ejemplo el competidor azul a marcado 25 y el rojo 9 la diferencia entre las 2 puntuaciones es de 16, lo cual pasa el rango de los 15 puntos y por tal motivo el sistema automáticamente da como ganador al **competidor azul**.

Antes de dar clic en aceptar mirar al frente para saber que los jueces estén seguros del resultado de sus marcaciones y los profesores no tengan alguna objeción, si de haber alguna objeción y se deba modificar la puntuación pueden hacerlo dando clic en cancelar.

GANADOR POR SUPERIORIDAD EN TÉCNICA



En este ejemplo vemos puntos iguales, pero en los paneles laterales vemos que el competidor rojo tiene anotado 1 técnica de 6 y el competidor azul 2 técnicas de 3 puntos las cuales sumando hacen 6 y el round finalizo.

Por reglamento debe ganar el que tenga el número de técnicas anotadas de mayor valor, en este caso sería el competidor rojo.

GANADOR POR FALTAS



Como podemos ver en el siguiente ejemplo:

Competidor rojo tiene 2 técnicas de 3p + 1 de 4p haciendo un total de 10p

Competidor azul tiene 1 técnica de 1p + 2 de 3p + 1 de 4p haciendo un total de 23p

Como las faltas suman 1 punto antes de los 10 segundos tendremos lo siguiente:

Competidor rojo 10p + 5p de faltas rojas tendremos 15p total

Competidor azul 23p +2p de faltas azules tendremos 25p total

La puntuación quedaría 15 rojo a 25 azul, pero como el competidor azul cometió 5 faltas dentro del tiempo del round, automáticamente el sistema da como ganador al competidor ROJO

Si todo está bien damos en aceptar o en cancelar por alguna modificación.