



# **TÜRKİYE KICK BOKS FEDERASYONU**

MÜSABAKA ELEKTRONİK  
PUANLAMA SİSTEMİ  
KULLANIM KILAVUZU

## Puanlama Donanımları

- 1 adet ana kontrol cihazı ve 3 adet hakem puanlama el cihazlarından oluşmaktadır.
- Ana kontrol ünitesi USB portundan bilgisayara bağlanır. Hakem puanlama el cihazları ana kontrol ünitesine arkasında yer alan konektörlerden bağlanmalıdır.
- **Uzak Köşe** yazan hakem puanlama el cihazı en uzakta olan hakem noktasına çekilmelidir.

## Yazılımın Kurulumu ve Programa Giriş

- Güncel yazılımı indirme linki: <http://www.turkiyekickboksfederasyonu.com/kur.exe>
- CD ile gönderilen veya yukarıdaki linkten indireceğiniz kurulum programını (kur.exe) çalıştırıp karşınıza gelecek uyarılar doğrultusunda kurulum tamamlanmalıdır (Kurulum esnasında **Sürücülerini Yüklemeyi** unutmayınız)
- Kurulmdan sonra bilgisayarınızın masa üstüne **Puanlama Sistemi** ikonu gelecektir.
- Puanlama cihazını bilgisayarınızın USB portuna bağlayınız ve 5-10 saniye sonra **Puanlama Sistemi'ni** tıklayarak programa giriniz.
- Sistem Sorumlusu ve Müsabaka Kullanıcısı şifreleri **1** dir. Şifreleri programdaki **Kullanıcı Tanıtma** kısmından değiştirebilirsiniz.
- **Sistem Sorumlusu** tüm ekranlarda tam yetkilidir. **Müسابaka Kullanıcısı** daha az yetkiye sahiptir.
- Destek için yandaki linke girebilirsiniz: <http://www.turkiyekickboksfederasyonu.com/destek.asp>

## Programın ve Ekranların Kullanımı

- Program açıldıktan sonra **MÜSABAKA EKRANI** kısmına girilmelidir.

Bölge	Adı Soyadı	Bölge	Adı Soyadı	Galip Sporcu Adı Soyadı	Sıra	Date / Ring
-------	------------	-------	------------	-------------------------	------	-------------

Müsabaka Ekranında öncelikle Sporcuların girişi için **Sporcu Kayıt** düğmesine tıklanmalıdır

**Branş** girişi için; **Kilo** girilerek **Erkek/Bayan** ve **Kategori** seçimi yapılmalıdır.

**Adı Soyadı** girişleri manuel yapılabileceği gibi, daha önce girilen isimlerden de seçilebilir.

**Bölge** girişi, il seçimi yapılarak sağlanmalıdır.

**Kulüp** girişi isteğe bağlıdır, zorunlu değildir.

**Toplam Round** ve **Maç Süresi** default olarak gelmektedir. Ancak istenirse değiştirilebilir.

**Şuanki Round** ve **Kalan Süre** default olarak gelmektedir. Bunlar ilk girişte pasif durumdadır. Kaydet ile çıkılıp Düzeltme için girildiğinde aktif olmaktadır.

**Kaydet** düğmesine basılıp çıktıktan sonra seçtiğiniz Kategoriye göre aşağıdaki ekrandan biri açılacaktır.

- **Scoreboard Settings** Ekranı

LC, FC, KL, LKC, K1

Point Fighting

Bu ekranlardan **Hakemler** ve **Ring Numarası** girişi yapılmalıdır. Diğer girişler default olarak gelmektedir. Ancak istenirse değiştirilebilir.

**Devam** düğmesine basıldığında **Scoreboard Ekranı** açılmaktadır

- Scoreboard Ekranı

LC, FC, KL, LKC, K1



Ana kontrol cihazı üzerindeki tuşların fonksiyonları;

**Start/Stop:** Maçı başlatır ve durdurur (Time out)

**Minus:** Minus cezası verir

**Foul:** Foul cezası verir

**Exit:** Exit cezası verir

**Referee Result:** Maç süresi tamamlanmadan **Hakem Kararı** ile maçı bitirmek için kullanılır.

Maç süresi tamamlanınca müsabaka otomatik olarak sonuçlanır ve galip ilan edilir.

Bilgisayar klavyesindeki **T** tuşu: Mavi ve Kırmızı köşelerin ekrandaki yerini değiştirir.

Bilgisayar klavyesindeki **ESC** tuşu: Scoreboard ekranından çıkmak için kullanılır.

**Geri alma işlemi:** Bilgisayar klavyesindeki **Ctrl** tuşu basılı tutularak kontrol cihazı üzerindeki geri alınacak işlemin tuşuna basılır (**Örneğin**, yanlış verilen bir Foul cezasını geri almak için; Bilgisayardaki **Ctrl** tuşuna el basılı tutularak ana kontrol cihazı üzerindeki Foul tuşuna birlikte basılır)

Ana kontrol cihazı tuş takımı → Bilgisayar klavyesindeki karşılığı

**Start/Stop**

**Boşluk tuşu (Space)**

**Minus**

**N** (mavi), **M** (kırmızı)

**Foul**

**J** (mavi), **K** (kırmızı)

**Exit**

**I** (mavi), **O** (kırmızı)

**Referee Result**

**X**

## Point Fighting



Ana kontrol cihazı üzerindeki tuşların fonksiyonları;

**Start/Stop:** Maçı başlatır ve durdurur (Time out)

**Foul:** Foul cezası verir

**Exit:** Exit cezası verir

**1:** 1 puan verir

**2:** 2 puan verir

**3:** 3 puan verir

**Extra Time:** Maç tamamlandıktan sonra eşitlik varsa ilave round oynatmak için kullanılır

**Finish:** Maçı bitirmek için kullanılır

Maç süresi tamamlanınca müsabaka otomatik olarak sonuçlanmaz. Galibi belirlemek için **Finish** tuşuna basılıp galibin seçilmesi gerekmektedir.

Bilgisayar klavyesindeki **T** tuşu: Mavi ve Kırmızı köşelerin ekrandaki yerini değiştirir.

Bilgisayar klavyesindeki **ESC** tuşu: Scoreboard ekranından çıkmak için kullanılır.

**Geri alma işlemi:** Bilgisayar klavyesindeki **Ctrl** tuşu basılı tutularak kontrol cihazı üzerindeki geri alınacak işlemin tuşuna basılır (**Örneğin**, yanlış verilen bir Foul cezasını geri almak için; Bilgisayardaki **Ctrl** tuşuna el basılı tutularak ana kontrol cihazı üzerindeki Foul tuşuna birlikte basılır)

Ana kontrol cihazı tuş takımı → Bilgisayar klavyesindeki karşılığı

**Start/Stop**

**Foul**

**Exit**

**1**

**2**

**3**

**Extra Time**

**Finish**

**Boşluk tuşu (Space)**

**J** (mavi), **K** (kırmızı)

**I** (mavi), **O** (kırmızı)

**1** (mavi), **8** (kırmızı)

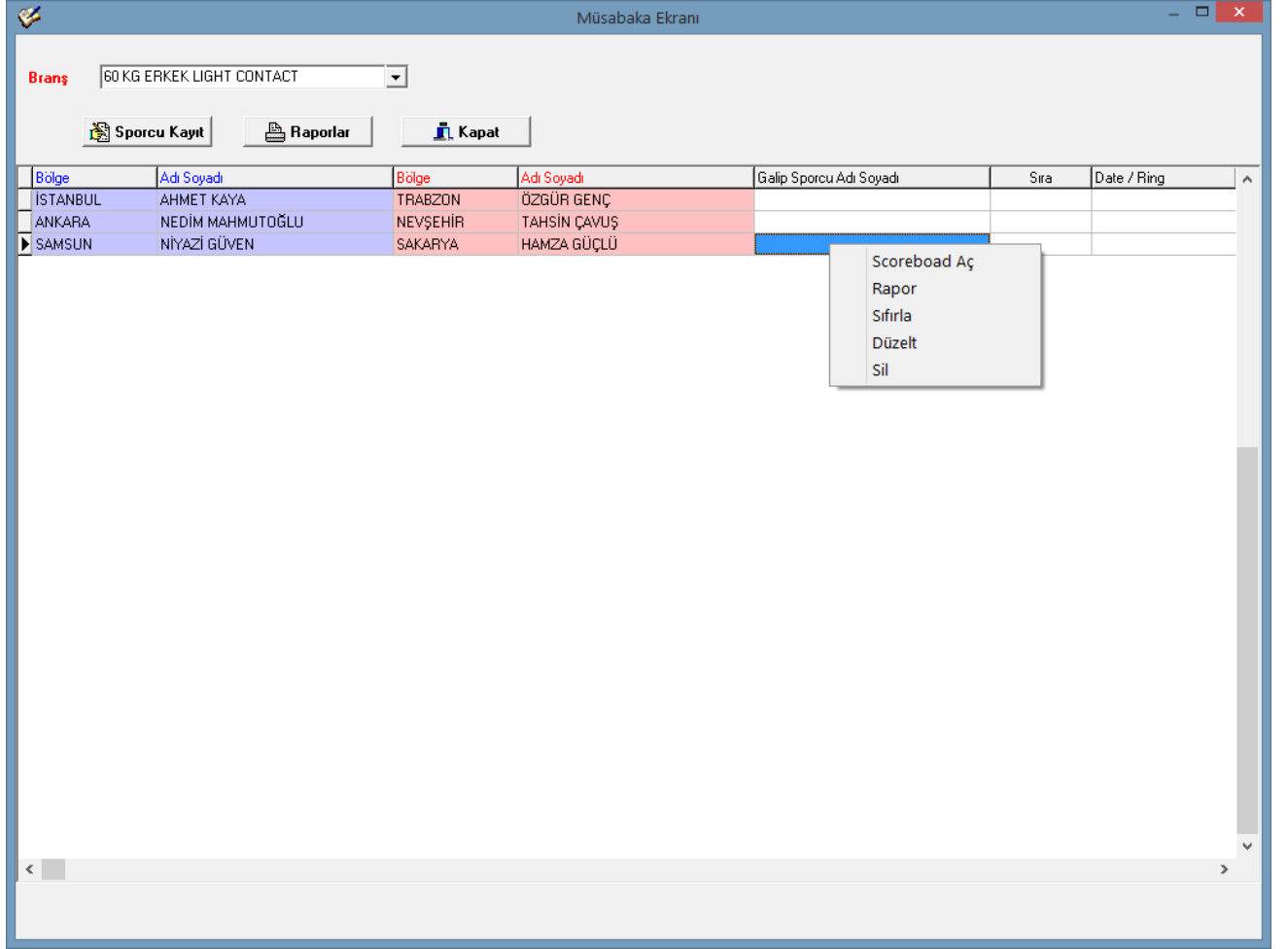
**2** (mavi), **9** (kırmızı)

**3** (mavi), **0** (kırmızı)

**A**

**S**

- **MÜSABAKA EKRANI** Kullanımı



**Branş:** Seçilen branşta müsabaka yapılacak sporcular ekrana gelir

**Raporlar:** Seçilen branştaki tüm maç sonuçlarının yazdırılması için kullanılır

**Herhangi bir maça çift tıklama:** O maçın Soceboard Ekranı açılır

**Seçilen bir maçın üstünde farenin sağ tuşuna basıldığında,** aşağıdaki işlemler için ekran açılır;

**Scoreboard Aç:** Seçilen maçın Scoreboard Ekranı açılır

**Rapor:** Seçilen maçın sonuç raporu alınır

**Sıfırla:** Seçilen maçın müsabaka bilgileri sıfırlanır

**Düzeltil:** Seçilen maçta düzeltme yapmak için **Sporcu Kayıt** ekranı açılır

**Sil:** Seçilen maç sistemden silinir

### **Diğer Özellikler**

**Bilgilerin Yedeklenmesi:** Orijinal veri tabanı C:\CO\YBS\_PROG\ klasörü altındaki fdr.mdb dosyasıdır. Yedekleme ile bu veri tabanı başka bir media'ya kaydedilebilir. Geri kullanılmak istenirse yine orijinal klasörü altına atılmalıdır.

**Not:** Geri yükleme işi (mevcut bilgileri kaybetmemek için) bilgisayar bilgisi iyi olan kişiler tarafından yapılmalıdır.

**Önceki Müsabakaların Silinmesi:** Yeni bir turnuvaya başlamadan önce yapılabilir. **Dikkat!** Bu işlemi yaptığınız takdirde sistemde bulunan tüm müsabaka bilgileri silinir.

**Müsabaka Sonuç Listeleri:** Sistemde kayıtlı olan tüm maçların sonuç raporları alınır.