

DEUTSCHE VERSION

WAYCHAMP

WAYCHAMP PSS

“Professional Version”

HANDBUCH

©KWON Kampfsport 2025.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Vervielfältigung, auch auszugsweise, ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von KWON ist strengstens untersagt. Es können Abweichungen zwischen Abbildungen und Originalprodukten hinsichtlich Aussehens, Technologie und Material auftreten. Druck- und sonstige Fehler vorbehalten.



KWON Kampfsport-Ausstattung

Unterfeldring 3; 85256 Vierkirchen

Telefon: + 49 8139 88 311

Fax: + 49 8139 88 701

Email: info@kwon.de



INHALT

.....	0
1. Einleitung und Grundlagen	2
1.1 Vorwort.....	2
1.2 Sicherheits- und Warnhinweise.....	2
1.3 Systemübersicht	2
2. Komponenten im Detail.....	3
2.1 Elektronische Schutzweste (E-Hogu)	3
2.2 Elektronischer Helm (E-Helmet)	3
2.3 Transmitter (Körper & Helm).....	3
2.4 Router.....	3
2.5 Judging Box	3
2.6 Elektronische Socken (E-Foot Gear).....	4
3. Inbetriebnahme.....	4
3.1 Installation der Software.....	4
3.2 Einstellungen von Transmittern und Router/Empfänger	5
3.3 Verbindung herstellen	5
4. Vorbereitung des Kampfmodus	6

1. Einleitung und Grundlagen

1.1 Vorwort

Dieses Handbuch beschreibt die Bedienung und Handhabung des elektronischen Schutzsystems WAYCHAMP – „Professional Version“. Es richtet sich an Athleten, Kampfrichter, Trainer und Techniker, die das System während Wettkämpfen oder Prüfungen sowie beim Training einsetzen.

1.2 Sicherheits- und Warnhinweise

- Transmitter niemals mit Gewalt einsetzen.
- Vor jedem Einsatz alle Kabel und Befestigungen überprüfen.
- Beschädigte Komponenten dürfen nicht weiterverwendet werden.
- Nur Originalteile verwenden.
- Akkus rechtzeitig laden, um Signalverlust zu vermeiden.

1.3 Systemübersicht

Das WAYCHAMP-System besteht aus mehreren drahtlos gekoppelten Komponenten, die Treffer und Signale an ein Auswertesystem übertragen.



Elektronischer Schutzhelm
(B/R), mit Transmitter

Fußschützer/Socken

Receiver

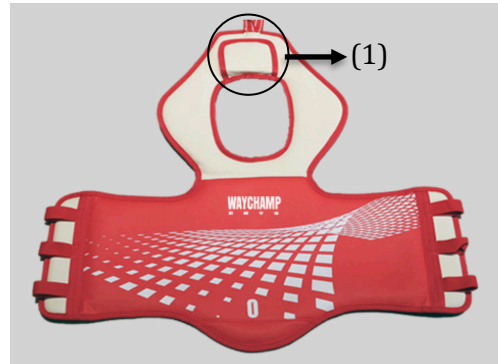
Elektronische Weste
(B/R), mit Transmitter

Weitere Artikel: Judging Box sowie in den Westen/Helmen angebrachter Transmitter.

2. Komponenten im Detail

2.1 Elektronische Schutzweste (E-Hogu)

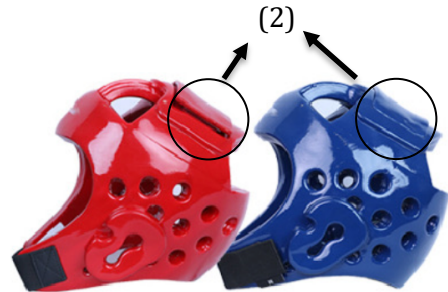
Um die elektronische Schutzweste in Betrieb zu nehmen, muss zunächst ein geladener Transmitter (der Professional Version) angebracht werden. Hierfür befindet sich im oberen äußeren Bereich der Weste eine Lasche (1), die geöffnet werden muss, um das Anschlusskabel zu erreichen. Das Anschlusskabel wird vorsichtig in die vorgesehene Führungsschiene im Transmitter eingeschoben. Achte darauf, dass beide Längsseiten korrekt in den Rillen sitzen.



ACHTUNG: Wird der Transmitter falsch eingesetzt, können die Produkte beschädigt und die Weste an Funktionsverlässlichkeit verlieren.

2.2 Elektronischer Helm (E-Helmet)

Der Helm verfügt wie die elektronische Weste über Annäherungs- und Aufprallsensoren. Auch hier wird der wie in 2.1 der Transmitter an der vorgesehenen Position (Lasche (2)) befestigt und über das interne Kabel verbunden.



ACHTUNG: Wird der Transmitter falsch eingesetzt, können die Produkte beschädigt und der Helm an Funktionsverlässlichkeit verlieren.

2.3 Transmitter (Körper & Helm)



Die Transmitter sind für die drahtlose Übertragung der Sensordaten zuständig. Es gibt jeweils einen Transmitter für pro Weste und pro Helm. Jeder Transmitter muss vollständig geladen sein, bevor der Betrieb beginnt um die vollständige Funktion des Elektronischen Schutzsystems garantieren zu können.



2.4 Receiver

Der Receiver empfängt sämtliche Signale der Transmitter über das Zigbee-Funkprotokoll und leitet sie an die Software weiter.

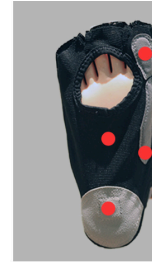
2.5 Judging Box

Die Judging Box dient Kampfrichtern oder Technikern zur manuellen Eingabe von Punkten und zur Aktivierung des Testmodus. Über ihn können auch technische Punkte vergeben werden.



2.6 Elektronische Socken (E-Foot Gear)

Die elektronischen Socken enthalten 11 Magneten welche durch eine Magnetkarte getestet werden können. Sie ermöglichen die präzise Erfassung von Tritttechniken. Die richtige Größe ist entscheidend für die Funktion.



3. Inbetriebnahme

3.1 Installation der Software

Laden Sie dazu das Paket mit den drei zugehörigen Dateien herunter und öffnen Sie die Hauptdatei. Es erscheint der Ordner „**Waychamp All Version**“, den Sie per Doppelklick öffnen. Danach doppelklicken Sie auf „**Computer Version**“, um zur Installationsdatei zu gelangen.

Starten Sie nun „**Setup_WaychampPSS_v1.5.3**“. Es öffnet sich ein Sicherheitshinweis, bei dem standardmäßig „*Nicht ausführen*“ angeboten wird. **Diese Option darf nicht gewählt werden.** Klicken Sie stattdessen auf „**Weitere Informationen**“ und anschließend auf „**Trotzdem ausführen**“. Danach wird vorgeschlagen, eine Verknüpfung auf dem Desktop zu erstellen – das sollte bestätigt werden.

Im nächsten Schritt öffnen Sie den Ordner „**Driver**“ und installieren zuerst „**CDM31318_Setup_720**“, anschließend „**Waychamp PSS Receiver Installation**“. Bestätigen Sie bei allen Installationsfenstern die vorgeschlagenen Optionen mit „*Weiter*“ oder „*Akzeptieren*“. Nach Abschluss befinden sich die Programmverknüpfungen auf dem Desktop.

Hinweis: Die Software funktioniert nicht auf Apple-Geräten.

3.2 Einstellungen von Transmittern und Receiver/Empfänger

Vor dem Einschalten der Transmitter und Receiver müssen diese zunächst richtig eingestellt werden. Stelle dazu sicher, dass alle vier Sender sowie der Receiver auf denselben Kanal eingestellt sind (3). Wichtig ist, dass mindestens einer der vier Schalter (Pins) in der oberen Position steht. Sind alle Pins nach unten gestellt, funktioniert das System nicht korrekt. Um Störungen zwischen mehreren Systemen zu vermeiden, empfiehlt es sich, in jedem Kampfareal unterschiedliche Pin-Kombinationen zu verwenden. Auf diese Weise überlagern sich die Signale nicht, und die Verbindung zwischen Sendern und Empfängern bleibt stabil, sodass die Übertragung genau dort ankommt, wo sie benötigt wird.

Auf Abbildung (3) ist ein Sender dargestellt – beim Receiver werden die Schalter auf die gleiche Weise eingestellt, sie sind dort ebenfalls gut sichtbar.

3.3 Verbindung herstellen

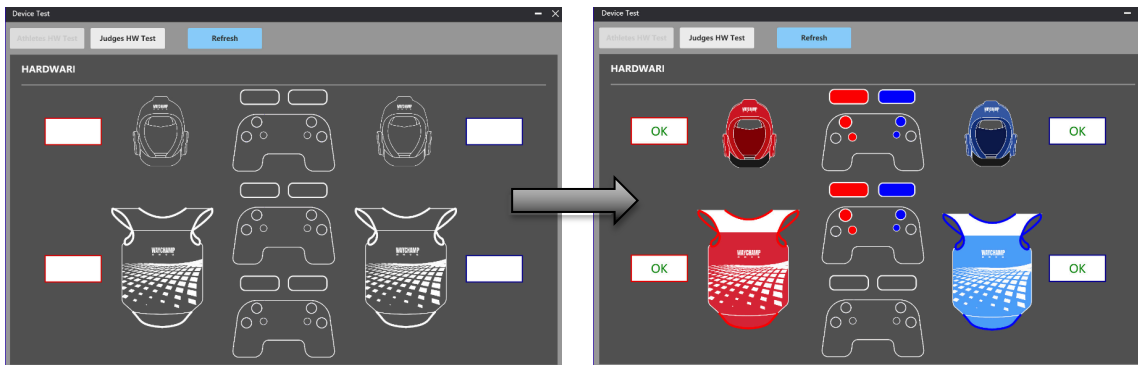


Verbinden Sie das schwarze Kabel (es gibt nur eines) mit dem Receiver und dem Computer. Sobald die Software gestartet wird, wechselt die Anzeige am Receiver von grün auf blau blinkend, und in der Anwendung wird der Receiver als online angezeigt.

In den Einstellungen der Software tragen Sie die MAC-Adressen (4) der Sender ein. Geben Sie dabei nur die Buchstaben und Ziffern ein, nicht das Wort „MAC“. Bis zu diesem Punkt können die Sender beliebig Westen oder Kopfschützern zugeordnet werden. Nach der Zuweisung ist eine Änderung nicht mehr möglich. Beispiel: ein einem blauen Brustschutz zugewiesener Sender darf anschließend nur noch für diesen verwendet werden. Bei dem Judging Boxen gilt genau die gleiche Vorgehensweise beim Verbinden (MAC-Code).

Schalten Sie nun alle Sender und, falls vorhanden, den Judging Boxen ein. Auf dem Bildschirm erscheinen die Sender zunächst abwechselnd rot und grün blinkend. Drücken Sie „Refresh“, um die Verbindung herzustellen, und verbinden Sie anschließend jeden Sender mit dem jeweiligen Produkt. Nach einem weiteren Klick auf „Refresh“ wird die Verbindung aktualisiert. Danach öffnen Sie „Device Test“, um die Funktionsprüfung durchzuführen.





4. Vorbereitung des Kampfmodus

Nachdem die Verbindung hergestellt wurde, erfolgt die Konfiguration der Kampfparameter. Öffnen Sie dazu „Match Manager“ und legen Sie einen neuen Kampf an. Im Feld „Match Number“ kann eine beliebige Nummer vergeben werden. Anschließend werden Geschlecht, Gewichtsklasse, Kategorie etc. nach Belieben ausgewählt.

Im nächsten Schritt tragen Sie bei „WtId“ eine beliebige Nummer und bei „Name“ den Namen des Athleten ein. Danach öffnen sich die Einstellungen für Runden, Kampfzeit, Leistungsstufe etc. Diese können nach Bedarf angepasst werden. Sobald alle Daten eingetragen sind, ist das System bereit und der Kampf kann gestartet werden.

