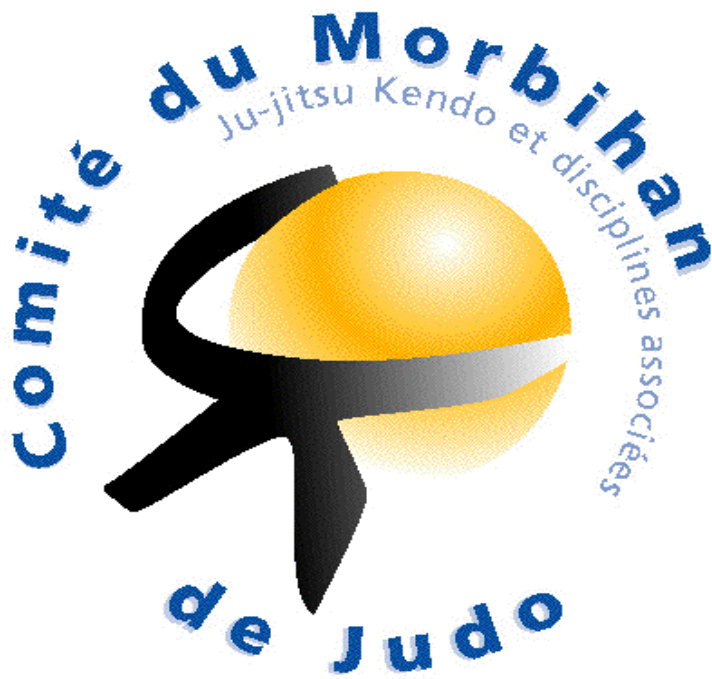


**SAISON
2013.2014**



LIVRET POUR FORMATION AU PASSAGE DE L'U.V.1

Nifou Sélim

Responsable des commissaires sportifs du Morbihan

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|--------------|
| Quelques rappels | page 3 |
| Utilisation des ordinateurs | page 4 |
| Sélection d'une catégorie | page 5 |
| Masque de saisie | page 7 |
| Le chrono | page 8 |
| Les pénalités | page 9 – 11 |
| Les immobilisations | page 12 - 14 |
| En cas d'égalité | page 15 |
| Désignation du vainqueur et modification | page 16 |
| Quelques autres affichages | page 17 |

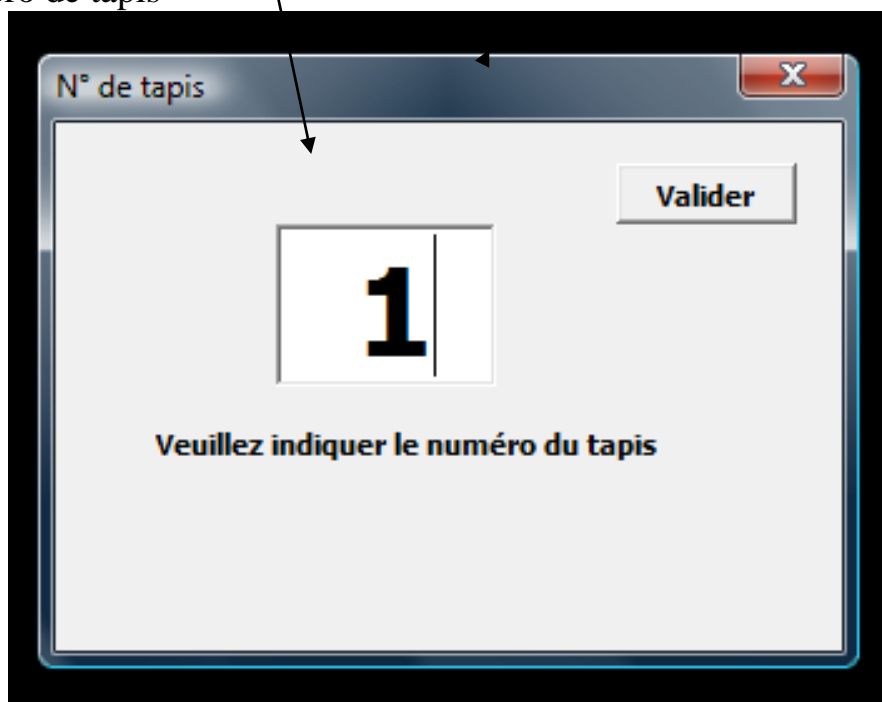
QUELQUES RAPPELS

| POINTS | VALEUR A INDIQUER SUR LA FEUILLE DE TABLEAU | VALEUR EN POINTS |
|---------------------------|--|------------------|
| YUKO | 001 | 5 |
| WAZA ARI | 010 | 7 |
| WAZA ARI AWAZATE IPPON | 020 | 10 |
| IPPON | 100 | 10 |

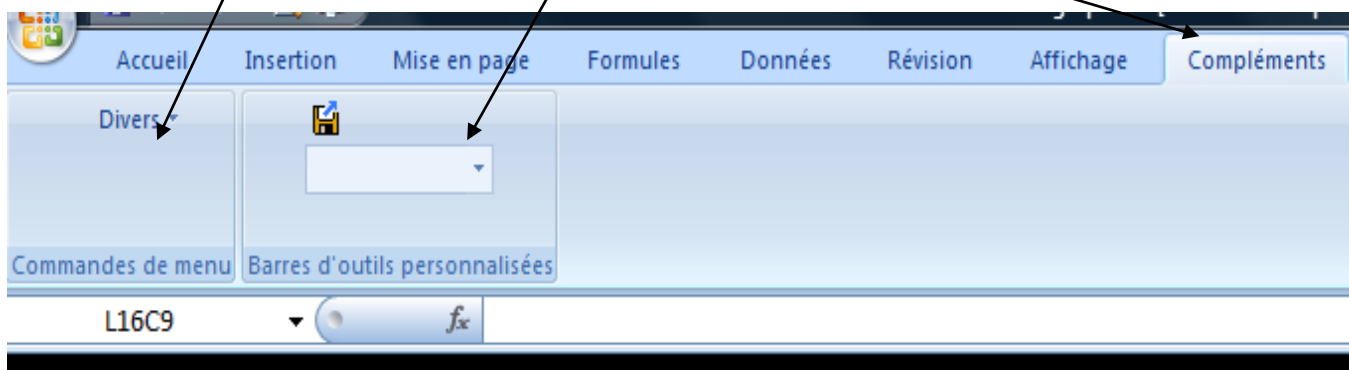
2 WAZA ARI = UN IPPON, le combattant a gagné, (020), le combat est fini

UTILISATION DES ORDINATEURS

Dès que vous ouvrez le logiciel, celui-ci s'ouvre et apparaît alors ce masque, validez ou retapez votre numéro de tapis

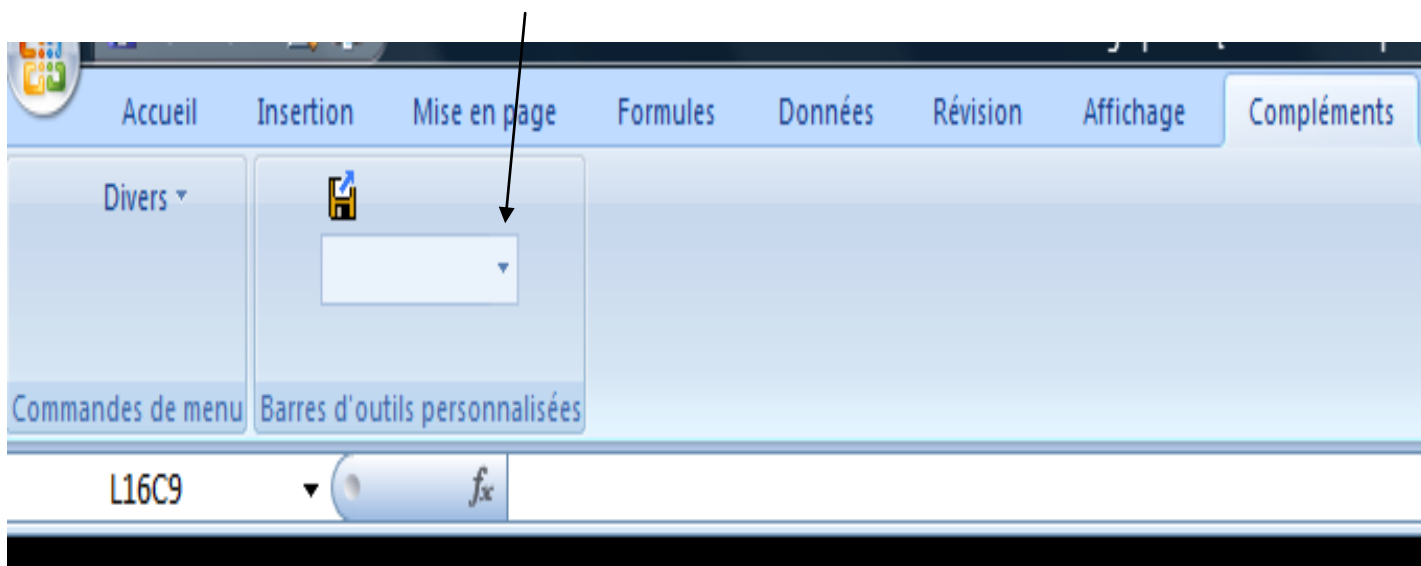


Clic sur l'onglet « **Complément** », apparait 2 boites de dialogue « **Commandes de menu** » et « **Barres d'outils personnalisées** »

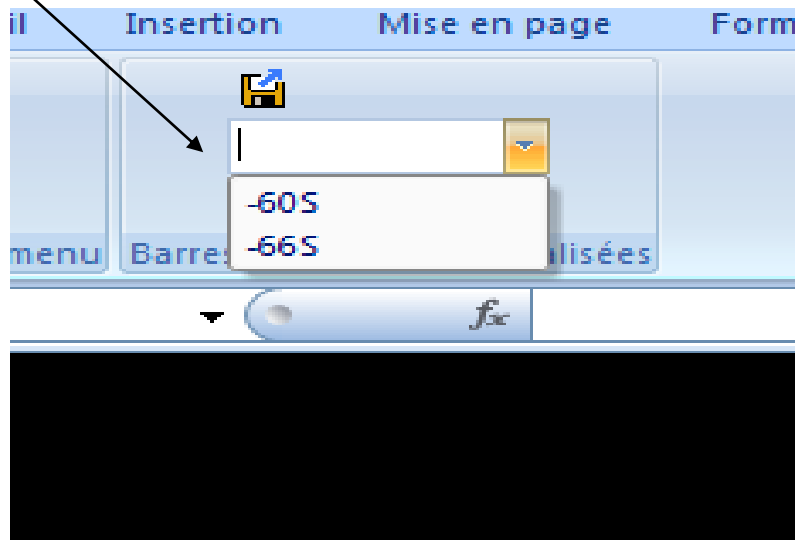


SELECTION D'UNE CATEGORIE

Clic sur la flèche pour choisir la catégorie de poids



Sélectionner la catégorie qui vous a été affectée



Le tableau correspondant apparait

Divers ▾

-60S ▾

Barres d'outils personnalisées

LIC1 ▾ COMMISSION SPORTIVE du MORBIHAN

| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | |
|---|----------------|----------------|-----------|---|---|---|---|----|----|--|
| COMMISSION SPORTIVE du MORBIHAN | | | | | | | | | | |
| re de la compétition: CHAMPIONNAT du MORBIHAN INDIVIDUEL SENIORS MASCULINS 2ème DIV | | | | | | | | | | |
| PLOERMEL Date: 30/11/08 Nombre de clubs: 6 Nombre de combattants: 18 | | | | | | | | | | |
| Début des combats 11h 36 | | | | | | | | | | |
| Fin des combats | | | | | | | | | | |
| RESPONSABLE DE TABLE: Quota: 5 | | | | | | | | | | |
| IA GOLFE | LEFORT ANTOINE | 2D | | | | | | | | |
| | | LEFORT ANTOINE | | | | | | | | |
| IC ALL SCORFF | DERRIEN PIERRE | 3D | | | | | | | | |
| | | DERRIEN PIERRE | | | | | | | | |
| JP LORIENT | LE BRIS JULIEN | CM | | | | | | | | |
| | | ROUX ALEXANDRE | | | | | | | | |
| J GREGAM | ROUX ALEXANDRE | CM | 1000/0000 | | | | | | | |

-60Kg

Vous pouvez commencer les combats

Pour ce faire, choisir un combat et cliquer sur le nom du premier combattant, et valide sur le clavier(ENTREE), c'est la seule fois que vous utiliserez le clavier.

Le masque de saisie apparait



LE CHRONO

Lorsque l'arbitre annonce ADJIME, MATE ou SONOMAMA , cliquer sur le chrono

| | |
|-------------|----------------------|
| -60S | 1/4 de Finale |
|-------------|----------------------|

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

| | | | |
|----------|----------|----------|-------|
| 0 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Annuler

MARQUAGE DES POINTS

Lorsque l'arbitre annonce IPPON, WAZA ARI ou YUKO, cliquer sur la case correspondant à la valeur annoncée

| | | | |
|----------|----------|----------|-------|
| 1 | 1 | 1 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Pour annuler une valeur, cliquer sur les petits rectangles situés sous la valeur à annuler

LES PENALITES

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

| | | | |
|---------|---|---|-------|
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | 1 |
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | |

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

| | | | |
|---------|---|---|-------|
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | 2 |
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | |

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

| | | | |
|---------|---|---|-------|
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | 3 |
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | |

BLANC

Annuler

Le 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} shido ne donnent pas de résultat à l'adversaire, mais servent à la décision.

BLANC sera déclaré vainqueur

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

| | | | |
|---------|---|---|-------|
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | H |
| Osakomi | | | Shido |
| 1 | 0 | 0 | |

BLANC

Annuler

Le 4^{ème} SHIDO donne HANSOKU MAKE et IPPON à l'adversaire.

BLANC est déclaré vainqueur, ROUGE peut être repêché.

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

| | | | |
|---------|---|---|-------|
| Osakomi | | | Shido |
| 0 | 0 | 0 | X |
| Osakomi | | | Shido |
| 1 | 0 | 0 | |

BLANC

Annuler

HANSOKU MAKE DIRECT donne IPPON à l'adversaire.

BLANC est déclaré vainqueur, ROUGE NE PEUT ÊTRE REPECHE.

Quelques cas particuliers :

Si 000/000.1 alors avantage décisif.

Si 000/000.2 alors victoire Rouge

Si 000/000.3 alors victoire Rouge

Si 000.1/000.1, 000.2/000.2 ou 000.3/000.3 alors avantage décisif.

Si 000/001.3 alors victoire Blanc

**ATTENTION : Un combattant qui perd par
HANSOKU MAKE (H) PEUT ÊTRE REPÊCHÉ**

HANSOKU MAKE

Pour un Hansoku Make DIRECT

**Et après décision des arbitres si le combattant
peut être repêché on notera**

100/000H

Pour un Hansoku Make DIRECT

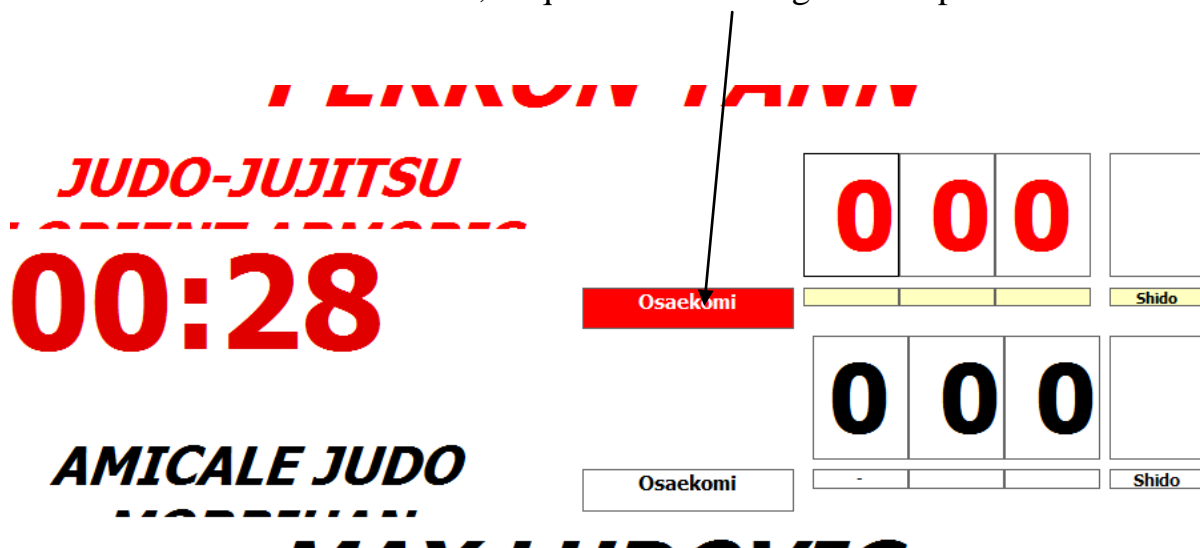
**Et après décision des arbitres si le combattant
NE peut PAS être repêché on notera**

100/000X

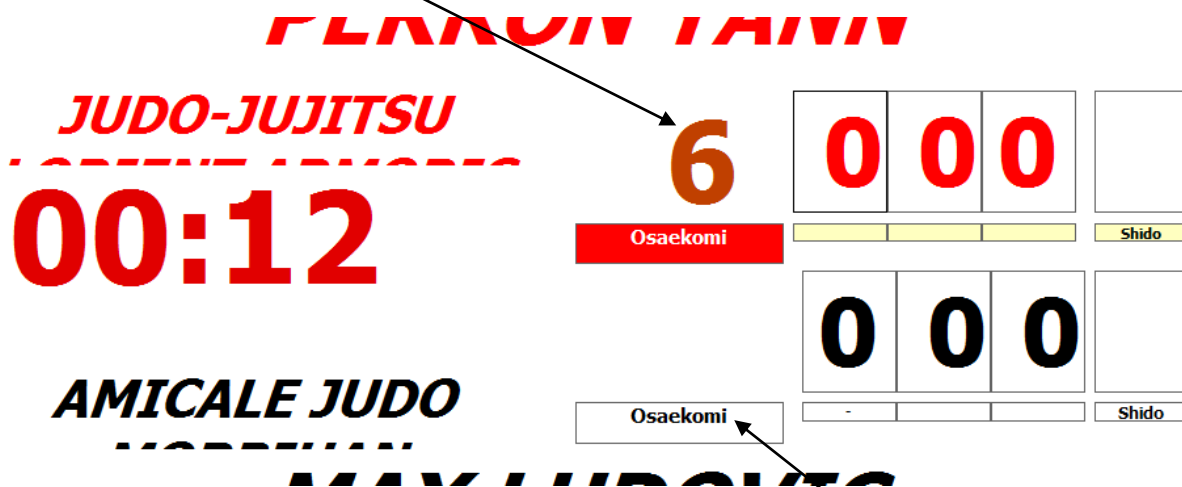
**Il faut inscrire au stylo rouge, dans le bas de
la feuille de compétition
le nom et le prénom du combattant disqualifié.**

LES IMMOBILISATIONS

A l'annonce d'un OSAEKOMI, cliquer sur le rectangle correspondant.



Aussitôt le chrono de l'immobilisation se déclenche



Si vous avez déclenché le mauvais chrono, cliquer sur l'autre OSAEKOMI, le chrono changera de combattant sans perdre une seconde

PERKUIV TAINIV

JUDO-JUJITSU

00:08

AMICALE JUDO

MAY JUDOITS

| | | | | |
|---------------|---|---|---|-------|
| 10 | 0 | 0 | 0 | |
| Toketa | | | | Shido |
| | 0 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | - | | | Shido |

A l'annonce de **TOKETA**, cliquer sur l'OSAEKOMI qui s'est changé en TOKETA. Le temps d'immobilisation reste 7 secondes à l'écran et s'éteint automatiquement. Si une 2ème immobilisation démarre juste après le TOKETA, cliquer sur OSAEKOMI, le chrono repartira à zéro

Si l'arbitre annonce **SONOMAMA**, cliquer sur le CHRONO, celui-ci s'arrêtera ainsi que le chrono des IMMOBILISATIONS

PERKUIV TAINIV

JUDO-JUJITSU

00:08

AMICALE JUDO

MAY JUDOITS

| | | | | |
|---------------|---|---|---|-------|
| 10 | 0 | 0 | 0 | |
| Toketa | | | | Shido |
| | 0 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | - | | | Shido |

A l'annonce de YOSHI, cliquer sur le chrono, les 2 chronos redémarrent.

Une immobilisation tenue moins de 10 secondes ne donne pas de points.

Une immobilisation tenue de 10 à 14 secondes donne un YUKO.

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:07

10 Osaekomi

| | | | |
|-------|---|---|--|
| 0 | 0 | 1 | |
| Shido | | | |

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

| | | | |
|-------|---|---|--|
| 0 | 0 | 0 | |
| Shido | | | |

BLANC

Annuler

Une immobilisation tenue de 15 à 19 secondes donne un WAZA ARI.

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:11

16 Osaekomi

| | | | |
|-------|---|---|--|
| 0 | 1 | 0 | |
| Shido | | | |

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

| | | | |
|-------|---|---|--|
| 0 | 0 | 0 | |
| Shido | | | |

BLANC

Annuler

Une immobilisation tenue 20 secondes donne un IPPON.

-60S | **1/16 de Finale**

ROUGE

00:08

20

1 0 0

Toketa

Shido

35 JUDO CLUB DU

Osaekomi

0 0 0

Shido

BLANC

Annuler

SI UNE IMMOBILISATION DEMARRE JUSTE AVANT LA FIN DU COMBAT, LE CHRONO DU COMBAT STOPE, MAIS CELUI DE L'IMMOBILISATION CONTINUE ET NE S'ARRETE QUE POUR UN TOKETA OU A LA FIN DE L'IMMOBILISATION, ALORS RETENTIT L'ALARME.

EN CAS D'EGALITE

Si à la fin d'un combat le tableau de marque est comme ci-dessous

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:05

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

| | | | |
|-----------------|---|---|--------------|
| 0 | 1 | 0 | |
| Toketa | | | Shido |
| 0 | 1 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Pour toutes les catégories, sauf pour les benjamins, s'il y a égalité, cliquer sur un des deux combattants et ce nouveau tableau intitulé

« AVANTAGE DECISIF » apparait.

Pour les benjamins : ce sera directement DECISION AUX DRAPEAUX

-60S | **Avantage décisif**

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

03:00

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

| | | | |
|-----------------|---|---|--------------|
| 0 | 1 | 0 | |
| Toketa | | | Shido |
| 0 | 1 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Les points du combat principal restent à l'écran.

Pour les AVANTAGES DECISIFS, le chrono passe en mode croissant,

Il n'y a pas de limite de temps.

En équipe quelque soit la valeur des points marqués lors de l'avantage décisif, YUKO, WAZA ARY ou IPPON, cela ne donnera que 1 victoire à 1 point comme pour une décision.

DESIGNATION DU VAINQUEUR

Pour désigner le vainqueur, cliquer sur le NOM de celui-ci

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU
00:58

| | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | 1 | 0 | |
|---|---|---|--|

| | | | |
|----------|--|--|-------|
| Osaekomi | | | Shido |
|----------|--|--|-------|

| | | | |
|---|---|---|--|
| 0 | 0 | 0 | |
|---|---|---|--|

| | | | |
|----------|---|--|-------|
| Osaekomi | - | | Shido |
|----------|---|--|-------|

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

Annuler

Si après avoir désigné le vainqueur, et que vous ayez validé le résultat, les arbitres reviennent sur leur décision, cliquez à nouveau sur le premier des combattants dont le combat est à reprendre.

Le masque de saisie apparait tel qu'il était lorsque vous avez validé le précédent résultat. Seul changement, la notation « MODIFICATION ». Apportez les modifications, reprenez le combat si besoin ou désignez le vainqueur.

-60S

Modification

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU
00:28

| | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | 0 | 0 | |
|---|---|---|--|

| | | | |
|----------|--|--|-------|
| Osaekomi | | | Shido |
|----------|--|--|-------|

| | | | |
|---|---|---|--|
| 0 | 0 | 0 | |
|---|---|---|--|

| | | | |
|----------|---|--|-------|
| Osaekomi | - | | Shido |
|----------|---|--|-------|

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

QUELQUES AUTRES AFFICHAGES

ABANDON DU ROUGE

PERKUN YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX I IDOVTC

| | | | |
|----------|---|---|-------|
| 0 | 0 | 0 | A |
| Osaekomi | | | Shido |
| 1 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

COMBAT ARRETE PAR DECISION DU MEDECIN POUR LE ROUGE

PERKUN YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX I IDOVTC

| | | | |
|----------|---|---|-------|
| 0 | 0 | 0 | M |
| Osaekomi | | | Shido |
| 1 | 0 | 0 | |
| Osaekomi | | | Shido |

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

FORFAIT POUR LE ROUGE

PERKUN YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAY LUDOVIC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | F |
|---|---|---|---|

Osaekomi

Shido

| | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | 0 | 0 | |
|---|---|---|--|

Osaekomi

Shido

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC