



**SAISON
2013.2014**

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

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

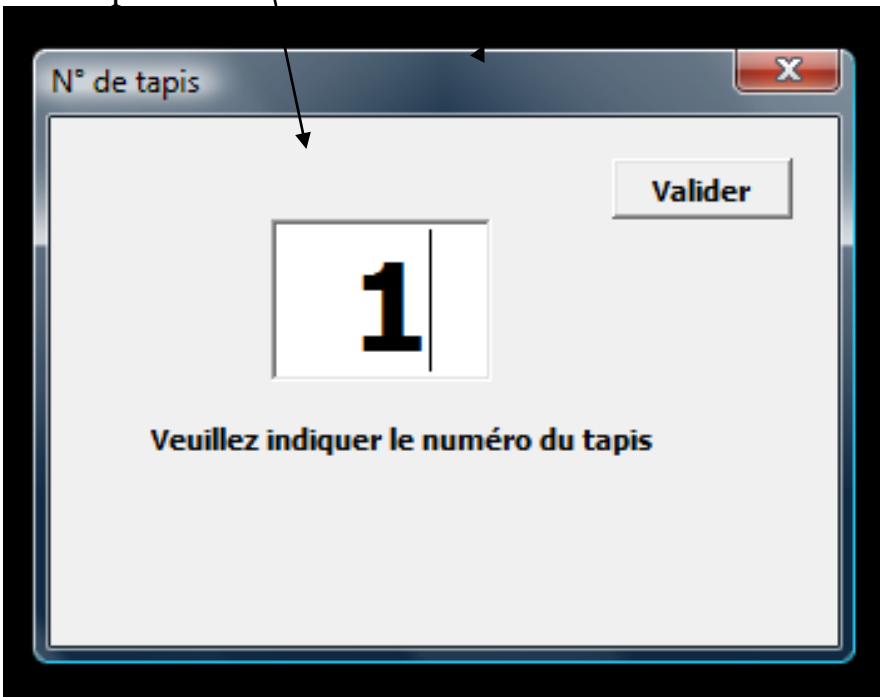
QUELQUES RAPPELS

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

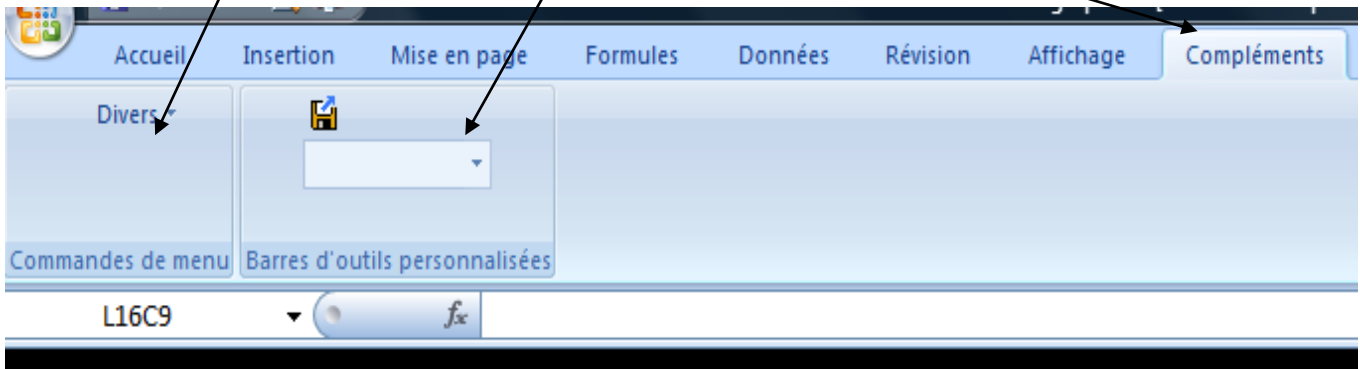
UTILISATION DES ORDINATEURS

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



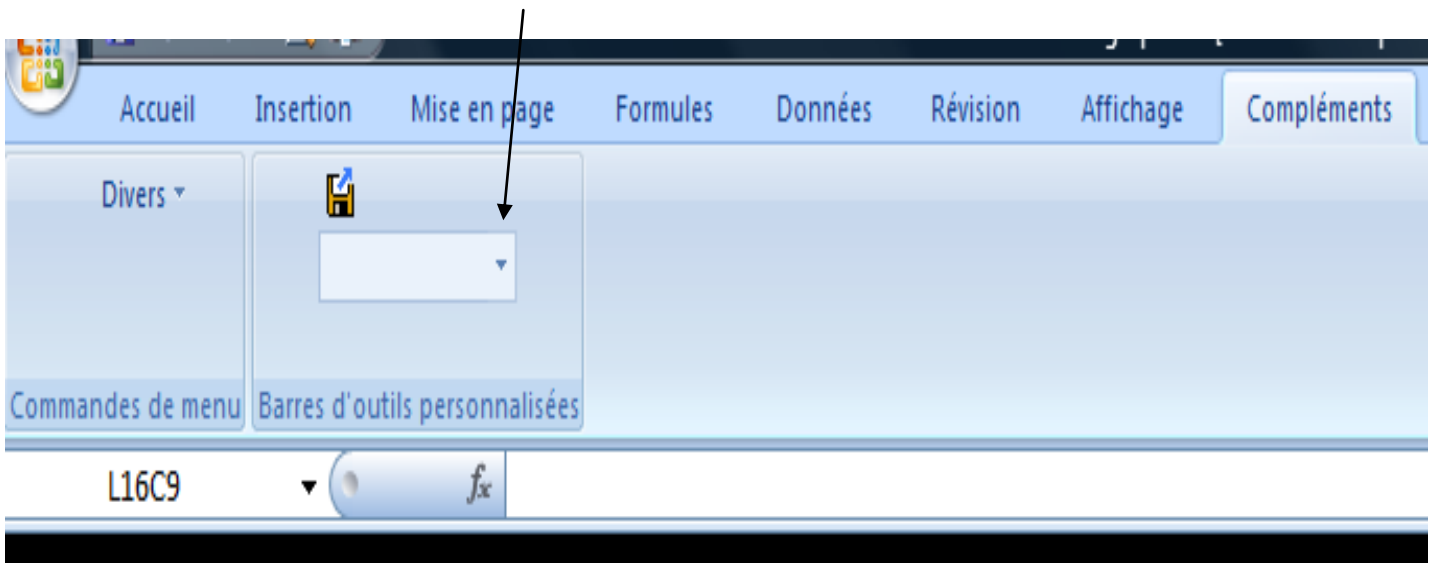
The screenshot shows a software window titled "N° de tapis" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there is a large number "1" displayed in a box, and a "Valider" button in the top right. Below the box, the text "Veuillez indiquer le numéro du tapis" is visible. An arrow points from the text "celui-ci s'ouvre et apparait alors ce masque" to the window.

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

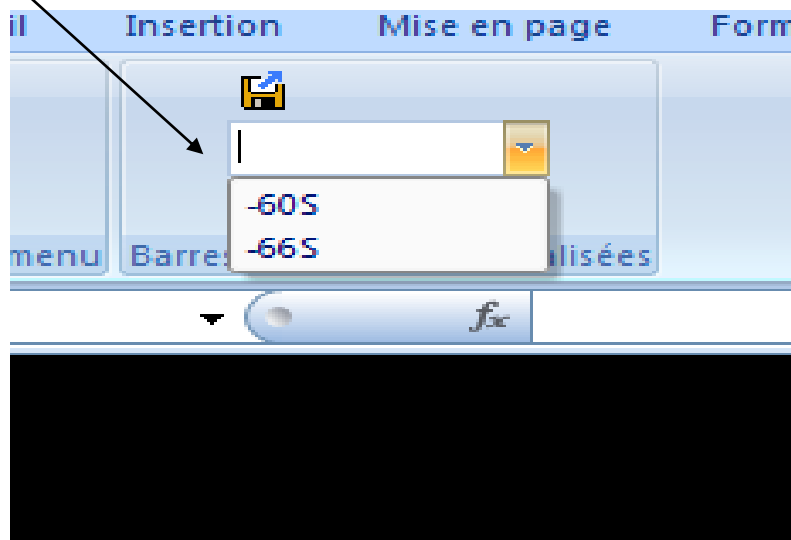


SELECTION D'UNE CATEGORIE

Clic sur la flèche pour choisir la catégorie de poids



Sélectionner la catégorie qui vous a été affectée



Le tableau correspondant apparaît

Divers ▾

-60S ▾

des de menu

Barres d'outils personnalisées

L1C1 ▾

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

IP LORIENT

LE BRIS JULIEN

CM

ROUX ALEXANDRE

IGREGAM

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

Diagram illustrating the input mask for a Judo-Jujitsu match score, with labels for various fields:

Labels:

- Catégorie de poids
- Club et nom du combattant rouge
- Chrono
- Niveau dans la compétition
- Ippon, waza ari et Yuko rouge
- Shido
- Osaekomi
- Annuler
- Club et nom du combattant blanc
- Annulation du combat en cours
- Ippon, waza ari et Yuko blanc
- Shido

Input Mask Structure:

The mask is divided into two main sections for the Red and White competitors.

Red Competitor (Top):

- Catégorie de poids:** -60S
- Niveau dans la compétition:** 1/4 de Finale
- Club et nom du combattant rouge:** PERRON YANN
- Chrono:** JUDO-JUJITSU
- Score:** 00:03
- Ippon, waza ari et Yuko rouge:** 0 0 0
- Shido:** (Empty box)
- Osaekomi:** (Empty box)

White Competitor (Bottom):

- Club et nom du combattant blanc:** AMICALE JUDO
- Club et nom du combattant blanc:** MAX LUDOVIC
- Ippon, waza ari et Yuko blanc:** 0 0 0
- Shido:** (Empty box)
- Osaekomi:** (Empty box)

Buttons:

- Annuler:** Button to cancel the current fight.

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

Osaekomi

0	0	0	
			Shido

Osaekomi

0	0	0	
-			Shido

Annuler

MARQUAGE DES POINTS

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

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

Osaekomi	0	0	0	1	Shido
Osaekomi	0	0	0		Shido

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osaekomi	0	0	0	2	Shido
Osaekomi	0	0	0		Shido

BLANC

Annuler

-60S | 1/16 de Finale

ROUGE

00:00

Osaekomi	0	0	0	3	Shido
Osaekomi	0	0	0		Shido

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

Osaekomi	0	0	0	H	Shido
Osaekomi	1	0	0		Shido

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

Osaekomi	0	0	0	X	Shido
Osaekomi	1	0	0		Shido

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

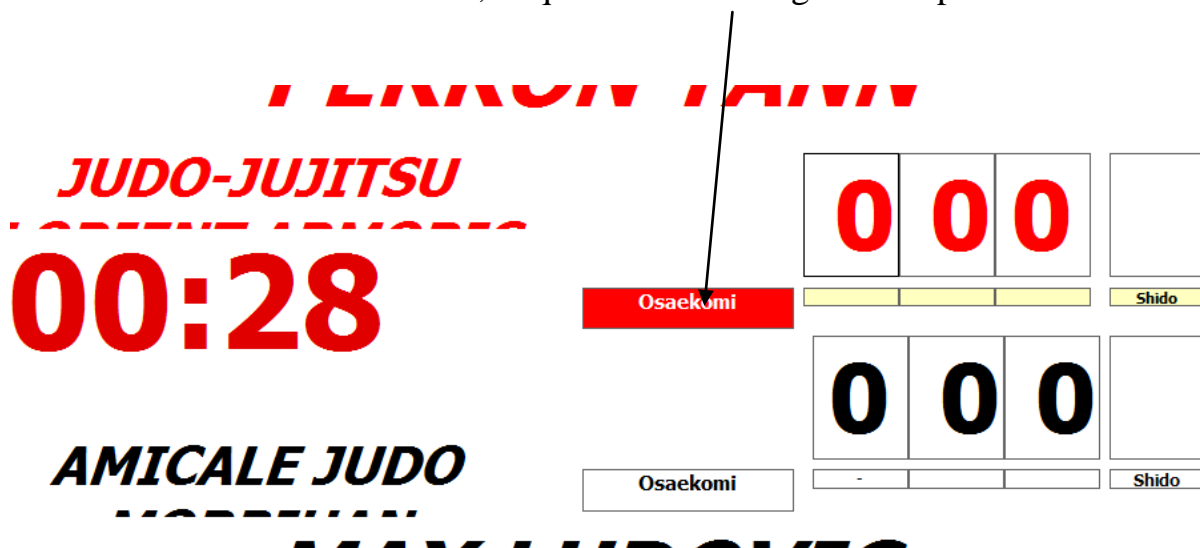
NE peut PAS être repêché on notera

100/000X

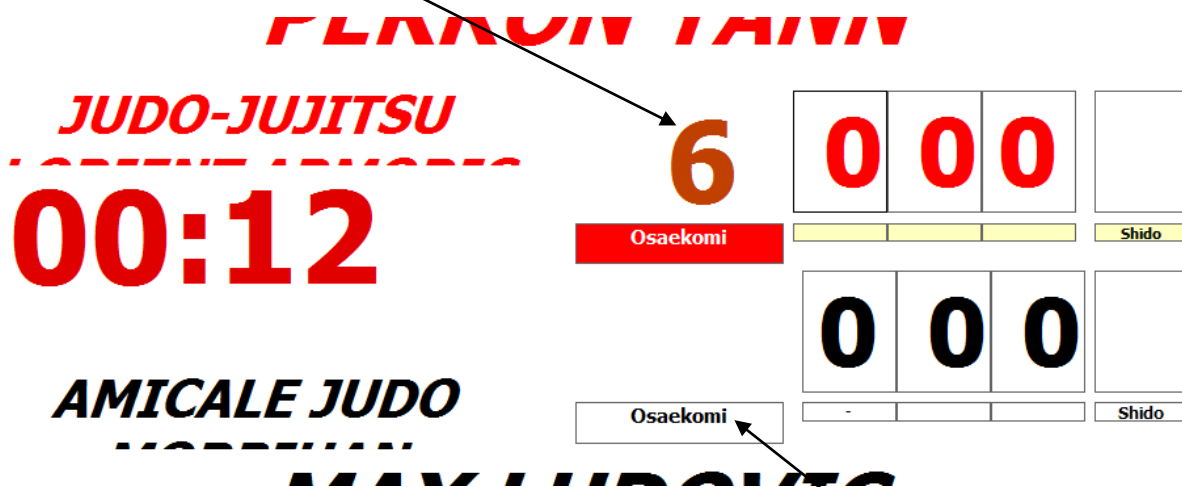
**Il faut inscrire au stylo rouge, dans le bas de
la feuille de compétition
le nom et le prénom du combattant disqualifié.**

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

PERKUN TAINIV

JUDO-JUJITSU

00:08

AMICALE JUDO

MAV 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

PERKUN TAINIV

JUDO-JUJITSU

00:08

AMICALE JUDO

MAV 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

0 0 0

35 JUDO CLUB DU

BLANC

Annuler

Shido

Osaekomi

Osaekomi

Shido

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

0 0 0

35 JUDO CLUB DU

BLANC

Annuler

Shido

Osaekomi

Osaekomi

Shido

Une immobilisation tenue 20 secondes donne un IPPON.

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

ROUGE

00:08

20

1 0 0

0 0 0

35 JUDO CLUB DU

BLANC

Toketa

Osaekomi

Shido

Shido

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'EGALITES

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

PERRON YANN			
JUDO-JUJITSU		0 1 0	
00:05	Toketa		Shido
AMICALE JUDO	Osaekomi	0 1 0	Shido
MAX LUDOVIC			
Annuler			

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 » apparaît.

Pour les benjamins ; ce sera directement DECISION AUX DRAPEAUX

-60S	Avantage décisif		
PERRON YANN			
JUDO-JUJITSU		0 1 0	
03:00	Toketa		Shido
AMICALE JUDO	Osaekomi	0 1 0	Shido
MAX LUDOVIC			
Annuler			

Les points du combat principal restent à l'écran, le chrono se règle automatiquement, 2minutes pour les cadets, juniors et 3 minutes pour les seniors.

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

Si à la fin du combat « AVANTAGE DECISIF » il y a toujours égalité, les arbitres devront décider du vainqueur au drapeau.

DESIGNATION DU VAINQUEUR

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

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

1	1	0
---	---	---

Osaekomi

Shido

0	0	0
---	---	---

Osaekomi

Shido

Annuler

Si après avoir désigné le vainqueur, et que vous ayez validé le résultat, les arbitres reviennent sur leur décision, cliquer 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 ». Apporter les modifications, reprenez le combat si besoin ou désigner le vainqueur.

-60S

Modification

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:28

AMICALE JUDO

MAX LUDOVIC

1	0	0
---	---	---

Osaekomi

Shido

0	0	0
---	---	---

Osaekomi

Shido

QUELQUES AUTRES AFFICHAGES

ABANDON DU ROUGE

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX IUDOVIC

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

PERRON YANN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAX IUDOVIC

0	0	0	M
Osaekomi			Shido
1	0	0	
Osaekomi			Shido

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC

FORFAIT POUR LE ROUGE

PERKUN YANIN

JUDO-JUJITSU

00:58

AMICALE JUDO

MAY IUDOVIC

Osaekomi

0	0	0	F
---	---	---	---

Shido

1	0	0	
---	---	---	--

Osaekomi

Shido

Cela donne un IPPON POUR LE BLANC