



COMMISSAIRES SPORTIFS
REGLEMENT 2022-2024

— Les responsables au National :



**Akila
ZOUAOU**



**Jérôme
BRETAUDEAU**

Les coordonnateurs remplaçants :

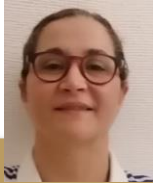


**Anne-Marie
DUCONGER**



**Romain
JAMMET**

Formateurs régionaux



Akila ZOUAOU
ÎLE DE FRANCE



Jérôme BRETAUDEAU
NOUVELLE-AQUITAINE



Jacqueline FARGEIX
GRAND EST

Xavier PIPART
BFC



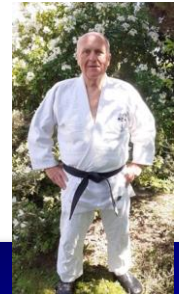
Marlène MORUAIRE
HAUTS DE FRANCE



Virginie DEFRANCE
NORMANDIE



François KOZAK
CVL



Joel GICQUEL
BRETAGNE



Klaude ROBERT
AURA



Emilie LAPLANCHE
OCCITANIE



Pierre MICHON
PACA



Didier DEBOSSU
PDL

— Territoires d'Outre-Mer

Pascal LABYLLE
GUADELOUPE



Anne-Laure MOREL
LA REUNION

Yvonnick MATILLON
GUYANE

Marie-François ALINA
MARTINIQUE

1

ANNONCES

— QUELQUES PRECISIONS :

- Il appartient au responsable de la compétition de préciser les annonces avant le début de celle-ci.
- Être attentif à ne pas interrompre les annonces en cours sur un autre tapis même pour le médical (sauf urgence vitale)
- Vous trouverez ci-joint le référentiel des annonces en cliquant [ici](#)

2

Le marquage

MARQUAGE SPECIFIQUE - POULE

- ▶ victoire par 3 shidos : 10/00.3 donc 1 victoire 10 points
- ▶ victoire par Hansukumake direct : 10/00.H donc 1 victoire 10 points
- ▶ victoire par Hansukumake direct pour faute grave : 10/00.X 1 victoire 10 points :
- ▶ Victoire par médical : 10/00.M donc 1 victoire 10 points
- ▶ Victoire par abandon (autres que abandon sur clé et/ou étranglement) : 10/00.A 1 victoire 10 points
- ▶ Victoire par abandon sur clé, étranglements, l'arbitre annonce ippon : 10/00 donc 1 victoire 10 points
- ▶ Victoire par forfait : 10/00.F 1 victoire 10 points

MARQUAGE SPECIFIQUE – TABLEAU

- ▶ victoire par 3 shidos :10/00.3
- ▶ victoire par Hansoku Make direct : 10/00.H
- ▶ victoire par Hansoku Make direct pour faute grave : 10/00.X
- ▶ Victoire par médical : 10/00.M
- ▶ Victoire par abandon (autres que abandon sur clé et/ou étranglement) : 10/00.A (0)
- ▶ Victoire par abandon sur clé, étranglements, l'arbitre annonce ippon : 10/00
- ▶ Victoire par forfait : 10/00.F

LES KINZAS

Le logiciel prend en compte les Kinzas.

Pour le marquage sur la feuille, nous vous proposons :

01(1K).1 / 01.2

— LES EQUIPES :

Marquer les résultats pour les équipes comme en feuille de poules :

- le résultat chez le vainqueur tel que affiché à l'écran
- Un x chez le perdant avec un 1 pour le Waza Ari du perdant dans la case victoire
- les pénalités doivent figurer

Equipe A			Equipe B		
Noms	V/D	Score	Noms	V/D	Score
ESTELLE	V	10	AKILA	D	
		00.1			
LAURA	D	 	SOPHIE	V	01
NATHALIE	D	 	DELPHINE	V	00.1
		1			10
					01

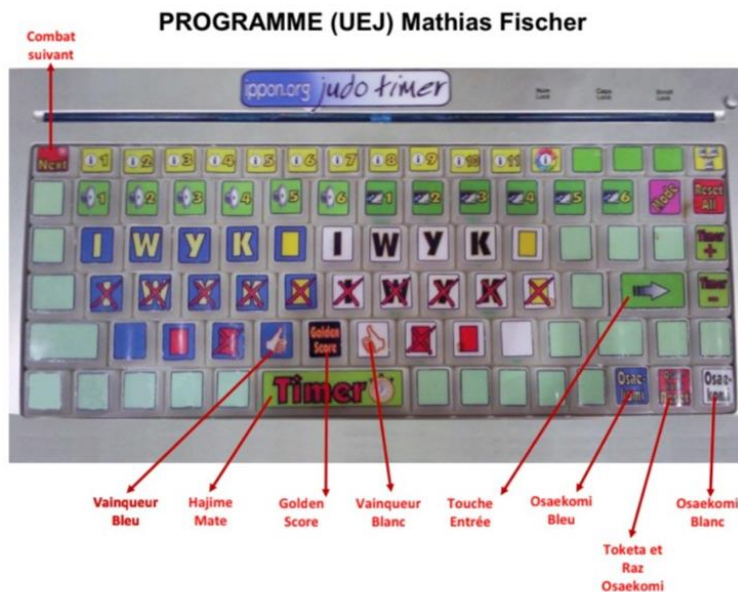
3

L'international

— Quelques remarques :

- Les annonces sont faites par les 2 speakers, le commissaire n'a donc pas à faire d'annonce
- Le premier appelé est ceinture blanche (ou judogi Bleu) et le deuxième, ceinture rouge (ou judogi Blanc)
- Le suivi de tableau et le repêchage est géré par l'international (UEJ et/ou IJF)

LE CLAVIER INTERNATIONAL



LANCEMENT DU PROGRAMME

- > Pour lancer le programme faire un double click sur l'icône
- > Entrer le mot de passe "ffjudo" ou autre à définir
- > Appuyer sur "Entrée" pour valider la catégorie
- > Valider le combattant bleu en appuyant sur "Entrée"
- > Valider le combattant Blanc en appuyant sur "Entrée" et vous êtes prêt pour démarrer.

- > Les fonctions Hadjime / Maté sont toujours effectuées par la barre d'espace

- o Les valeurs sont repérées par la couleur et par une lettre

- o **Bleu** (lettres sur fond bleu) **Blanc** (Lettres sur fond Blanc)

I I pour Ippon (lettre A effacer Q)	I I pour Ippon (lettre Y effacer H)
W W pour Waza Ari (lettre Z, effacer Z)	W W pour Waza Ari (lettre U, effacer J)
Y Y pour Yuko (lettre E effacer D)	Y Y pour Yuko (lettre I, effacer K)
P (carré jaune) pour une pénalité	P (Carré jaune) pour une pénalité

- o Une action répétée sur la lettre **P** (Carré jaune) fera monter les pénalités

Hansoku make direct appuyer sur la touche avec le (carré rouge) correspondant à la couleur ■

- > Pour annuler une action:
Appuyer sur la lettre Barrée correspondante Ex: si je veux annuler un Yuko blanc j'appui sur la lettre **Y** blanche barrée, idem pour les pénalités (carré jaune barré)

> OSAEKOMI

- o Pour déclencher un Osaekomi Bleu appuyer sur la touche Osaekomi Bleu
- o Pour déclencher un Osaekomi Blanche appuyer sur la touche Osaekomi blanche
- o En cas d'erreur de couleur, durant l'osaekomi appuyer simplement sur la bonne couleur.

En cas de **Toketa** appuyer sur la touche Osaekomi correspondante le chrono Osaekomi s'arrête, le chrono temps tourne toujours.
La remise à Zéro du chrono d'Osaekomi se fait par appui sur la touche rouge RaZ.

En cas de **Sonomama**, appuyer sur la barre d'espace les deux chronos s'arrêtent, lorsque l'arbitre annonce **Yoshi** appuyer sur touche Osaekomi correspondante les deux chronos redémarre.

FIN DE COMBAT

En cas de Golden Score à la fin du combat:

Appuyer sur la touche marquée GS (lettre **B** du portable) après une petite animation le tableau s'affiche à nouveau avec la mention **GS** en bas à gauche. Au premier avantage marqué le chrono s'arrête automatiquement.

Les combats sont validés automatiquement, néanmoins à la fin du combat il est possible de faire apparaître un

dessin représentant un vainqueur Bleu ou blanc en appuyant sur la touche bleu ou blanche

lettre **V** pour le Bleu, lettre **N** pour le blanc

Pour commencer un nouveau combat appuyer de nouveau sur la touche "Entrée" 3 ou 4 fois avec une petite pose entre chaque de façon à ce que le public ai le temps de voir le nom des combattants.

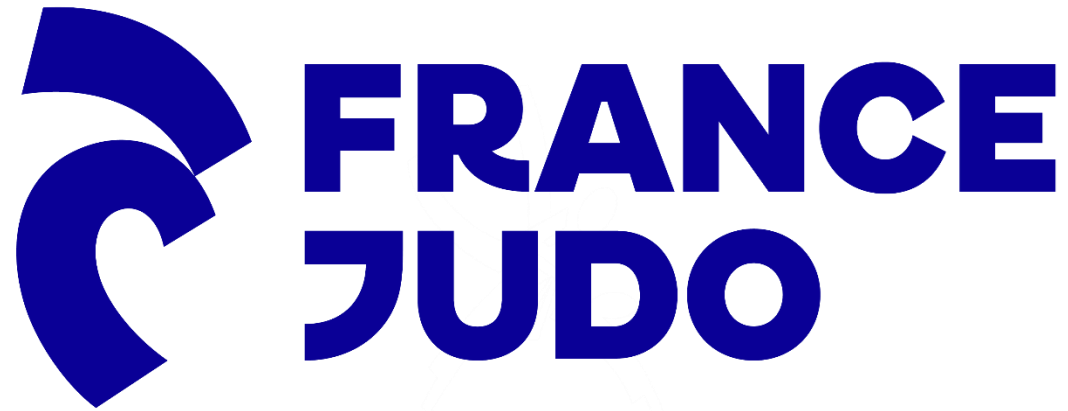
1ere fois la catégorie de poids apparait

2eme fois le nom du combattant bleu apparait

3eme fois le nom du combattant blanc apparait

4eme fois le chrono et le nom des combattants apparaissent

Pour sortir définitivement d'un système de suivi de combat appuyer simultanément sur les touches **Alt** et **F4**



www.ffjudo.com
