

**SECTEUR
COMMISSAIRES SPORTIFS
RÈGLEMENT
INTERNATIONAL**

Application à partir du 3 mars 2025



1

ORGANISATION

— Les commissaires sportifs continentaux :

- ▶ **ALESSANDRINI-FANTIN Vincent**
- ▶ **ARGENTE Luce**
- ▶ **BERTHAULT Laura**
- ▶ **BOUVIER Dominique**
- ▶ **BRETAUDEAU Jérôme**
- ▶ **CHARPENTIER Julia**
- ▶ **COURTOT Sébastien**
- ▶ **COURTOT Nicolas**
- ▶ **DANVERS Stéphanie**
- ▶ **DUCONGER Anne-Marie**
- ▶ **DUGLOUD Cédric**
- ▶ **FARGEIX Jacqueline**
- ▶ **GORGETTE Julien**
- ▶ **JAMMET Romain**
- ▶ **LAPLANCHE Émilie**
- ▶ **MOINARD-AOUNALLAH Sophie**
- ▶ **VIALETTE Rémi**
- ▶ **ZOUAOUI Akila**

— **Les évaluateurs continentaux :**

- ▶ **ALESSANDRINI-FANTIN Vincent**
- ▶ **BOUVIER Dominique**
- ▶ **BERTHAULT Laura**
- ▶ **BRETAUDEAU Jérôme**
- ▶ **DUCONGER Anne-Marie**
- ▶ **DUGLOUD Cédric**
- ▶ **GORGETTE Julien**
- ▶ **JAMMET Romain**
- ▶ **LAPLANCHE Emilie**
- ▶ **VIALETTE Rémi**
- ▶ **ZOUAOUI Akila**

— **Conditions d'accès au niveau continental :**

- ▶ **Niveau minimum :** **commissaire sportif national**
- ▶ **Grade minimum : 2ème dan (exceptionnellement 1er dan sur décision de la CNA)**
- ▶ **Age minimum :** **25 ans**
- ▶ **Autre :**
Maitrise de l'anglais
3 participations à un événement international et obtenir une notation satisfaisante

2

FONCTIONNEMENT

— Généralités :

- ▶ **Le suivi de tableau et le repêchage sont gérés par l'international (UEJ ou IJF).**
- ▶ **Utilisation du logiciel spécifique de l'IJF pour les compétitions internationales (PGS...).**

— **Annonces :**

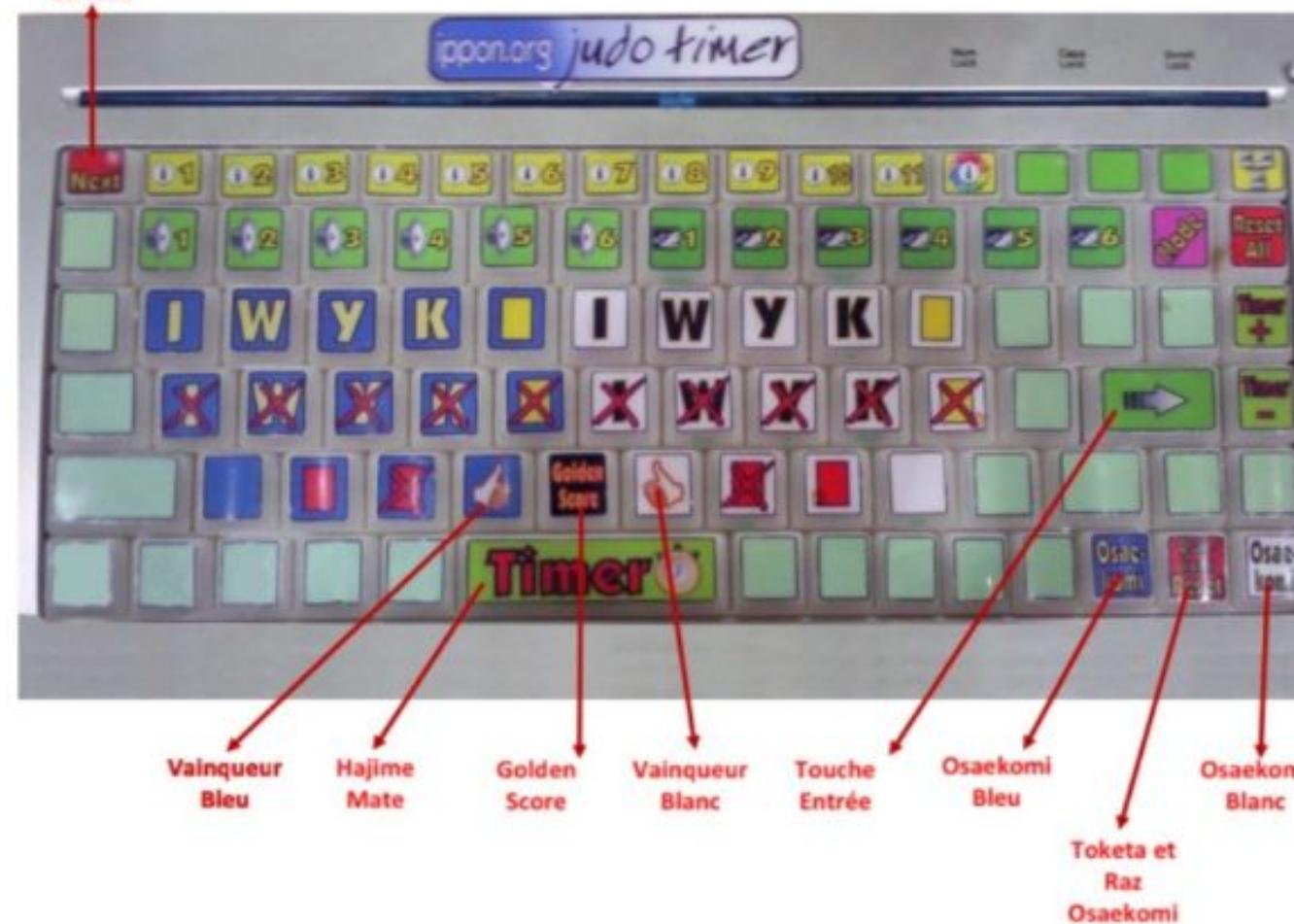
- ▶ **Les annonces sont faites par les speakers, les commissaires n'ont donc pas d'annonce à faire.**
- ▶ **Le premier appelé porte un judogi blanc et le deuxième un judogi bleu.**

3

LOGICIEL

Le clavier international :

PROGRAMME (UEJ) Mathias Fischer



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
 - Les valeurs sont repérées par la couleur et par une lettre
 - **Bleu** (lettres sur fond bleu)



I I pour Ippon (lettre A effacer Q)



W W pour Waza Ari (lettre Z, effacer Z)



Y Y pour Yuko (lettre E effacer D)



P (carré jaune) pour une pénalité



I I pour Ippon (lettre Y effacer H)



W W pour Waza Ari (lettre U, effacer J)



Y Y pour Yuko (lettre I, effacer K)



P (Carré jaune) pour une pénalité

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



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



Le clavier international :

➤ 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**

- Pour déclencher un Osaekomi Bleu appuyer sur la touche Osaekomi Bleu
- Pour déclencher un Osaekomi Blanche appuyer sur la touche Osaekomi blanche
- En cas d'erreur de couleur, durant l'osaeckomi 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 ait le temps de voir le nom des combattants.

1ere fois la catégorie de poids apparaît

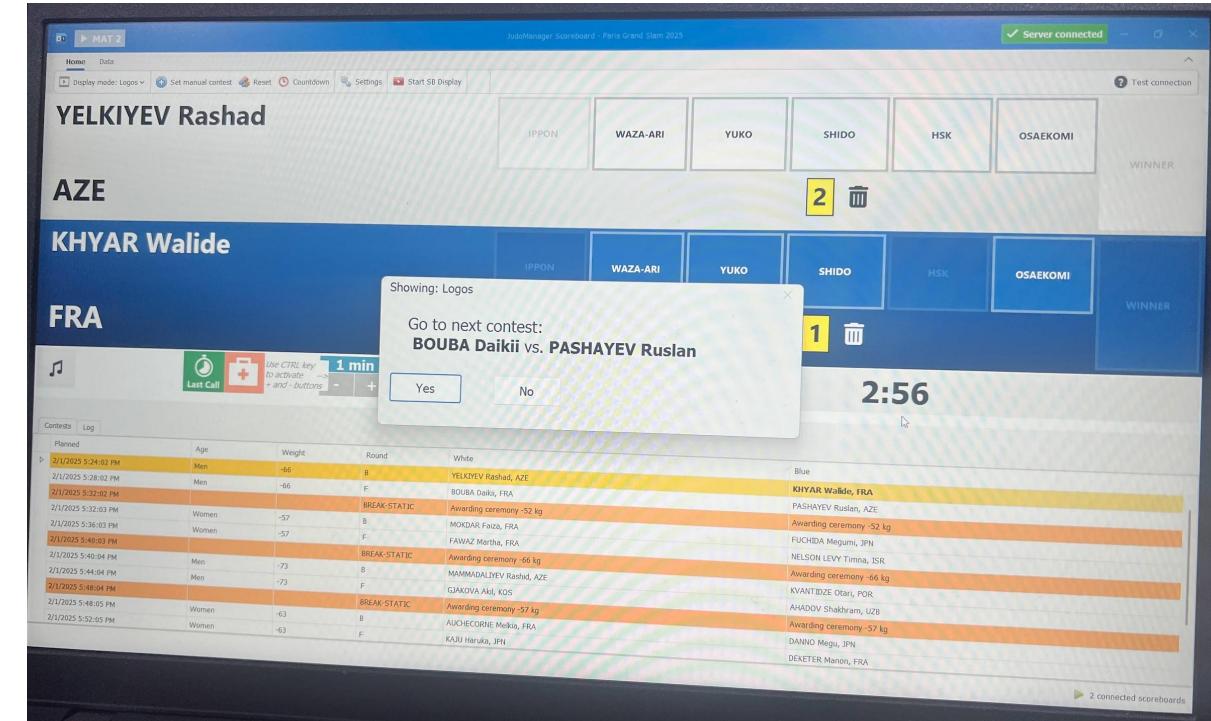
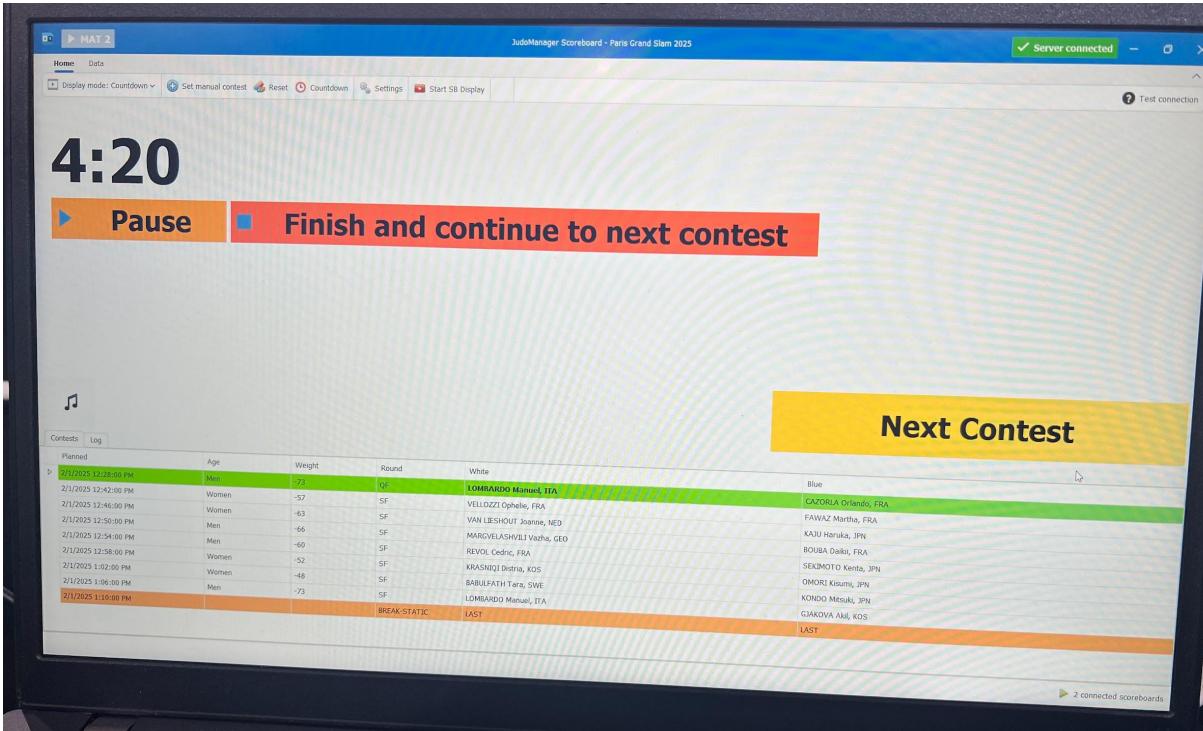
2eme fois le nom du combattant bleu apparaît

3eme fois le nom du combattant blanc apparaît

4eme fois le chrono et le nom des combattants apparaissent

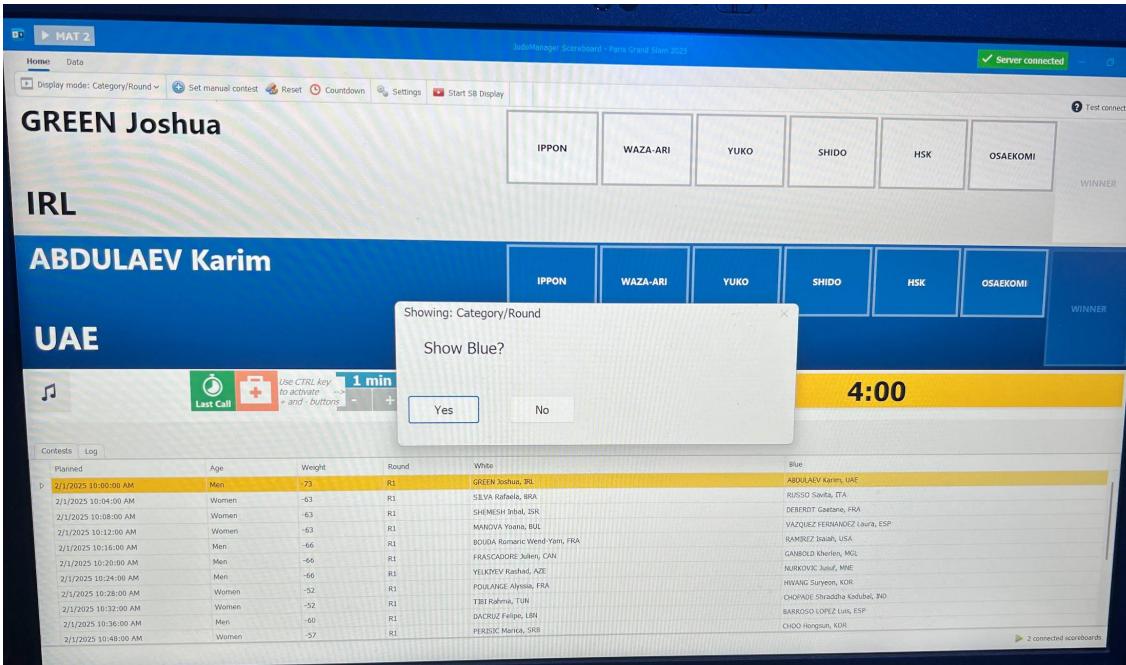
Pour sortir définitivement d'un système de suivi de combat appuyer simultanément sur les touches **Alt** et **F4**

Les différents écrans

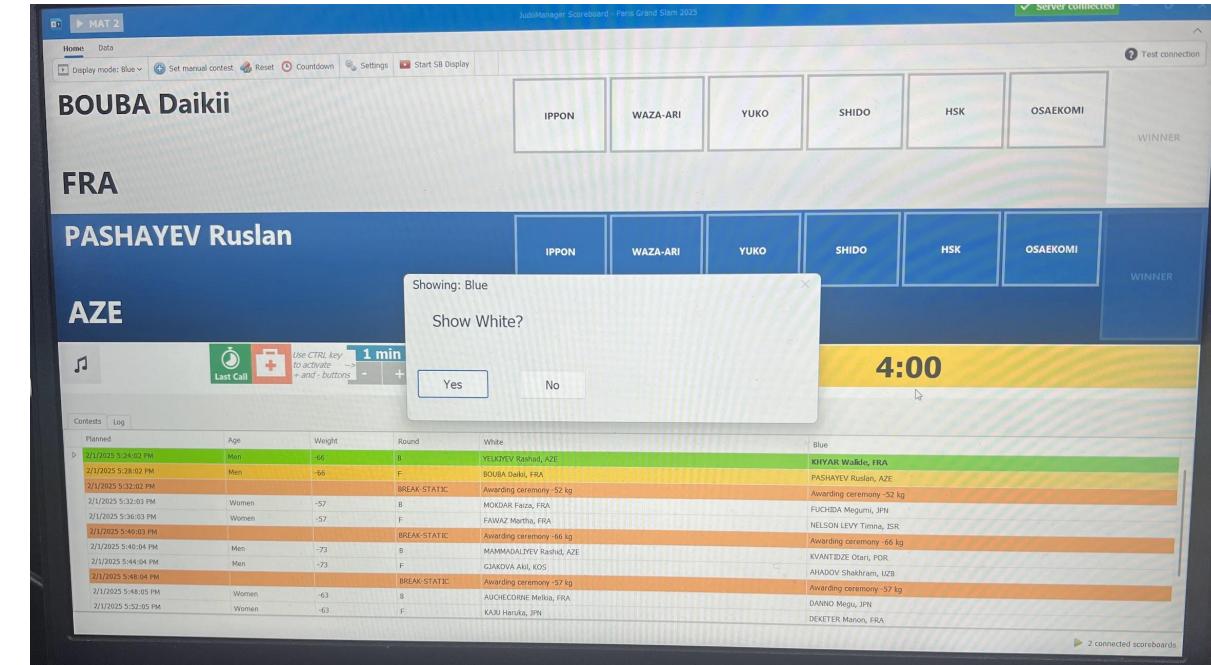


Prochain combat

Les différents écrans

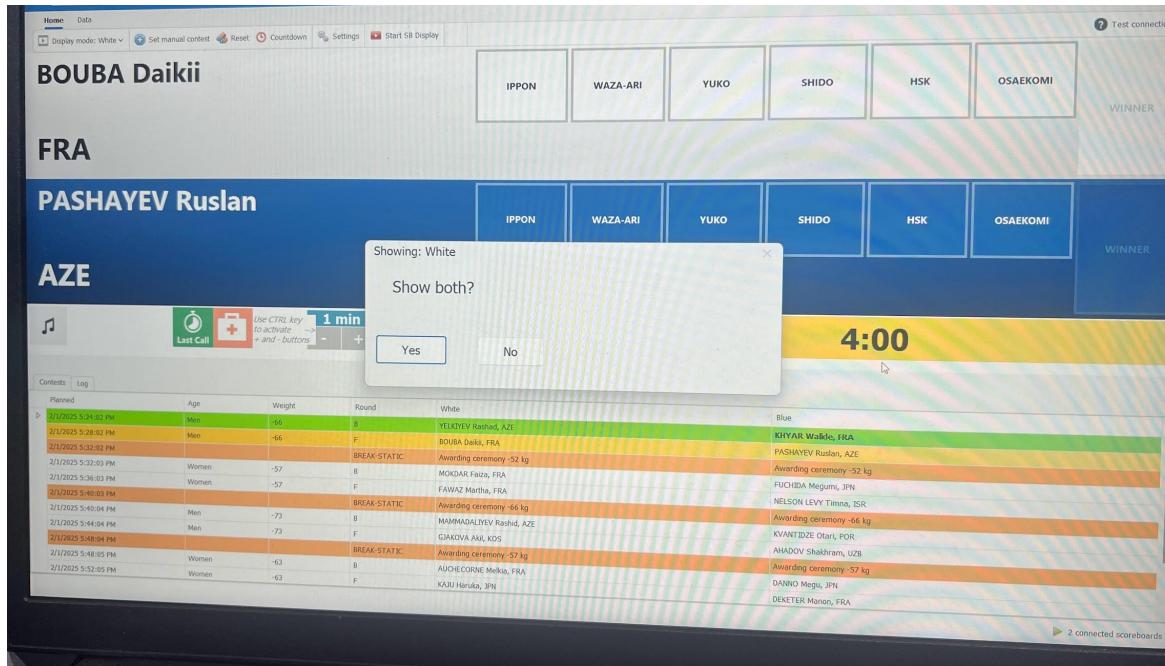


Afficher judoka bleu

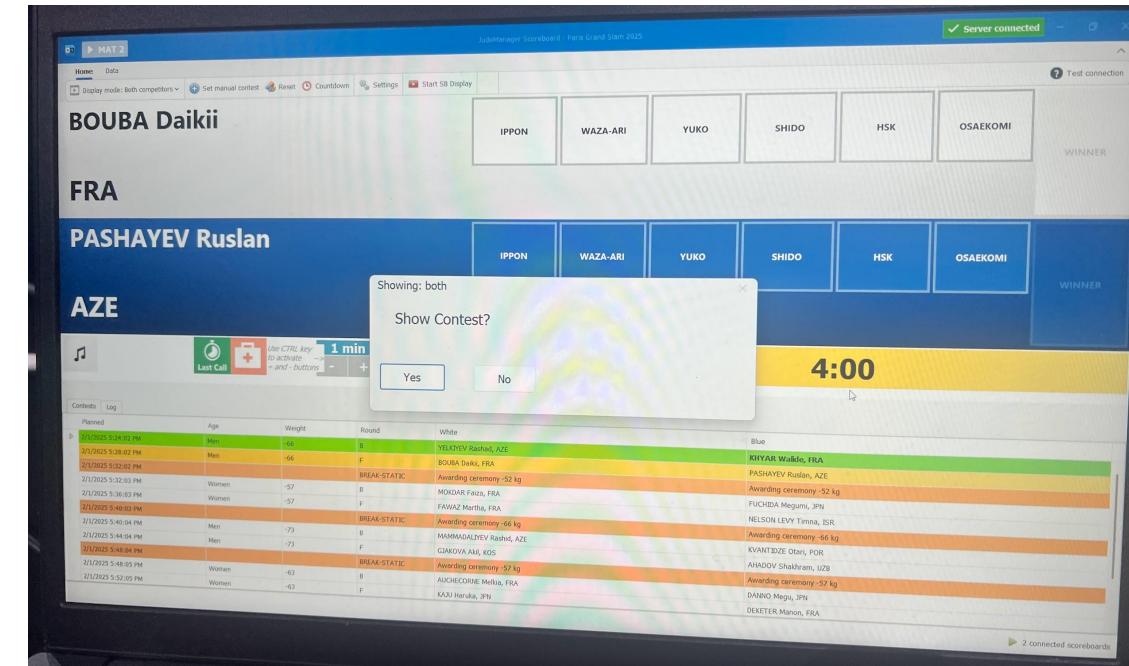


Afficher judoka blanc

Les différents écrans

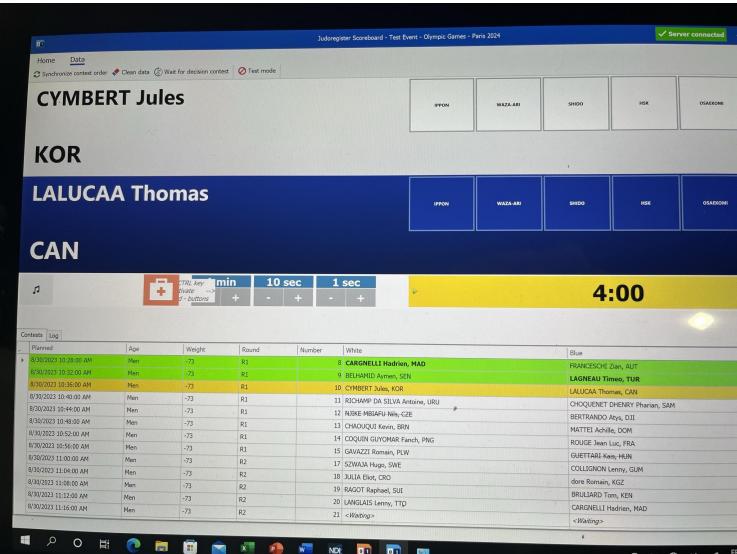


Afficher les 2 judoka



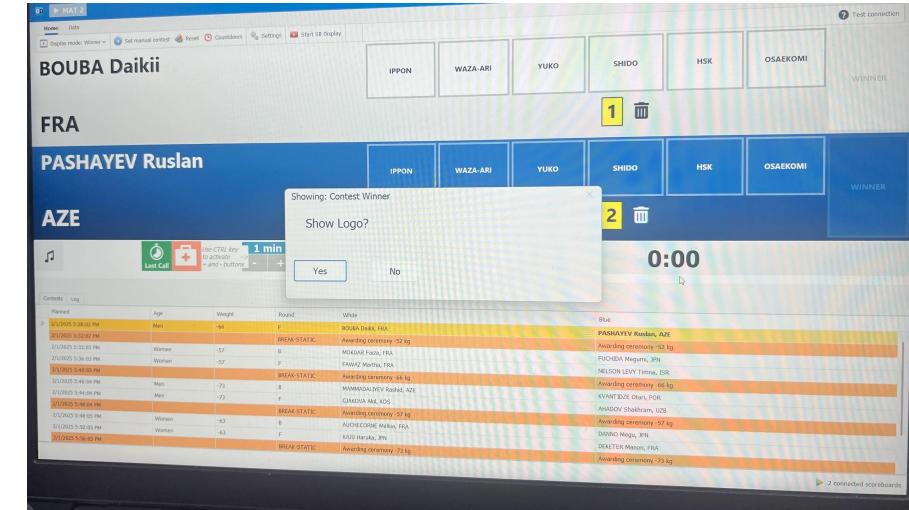
Afficher le combat (prêt à débuter)

Les différents écrans

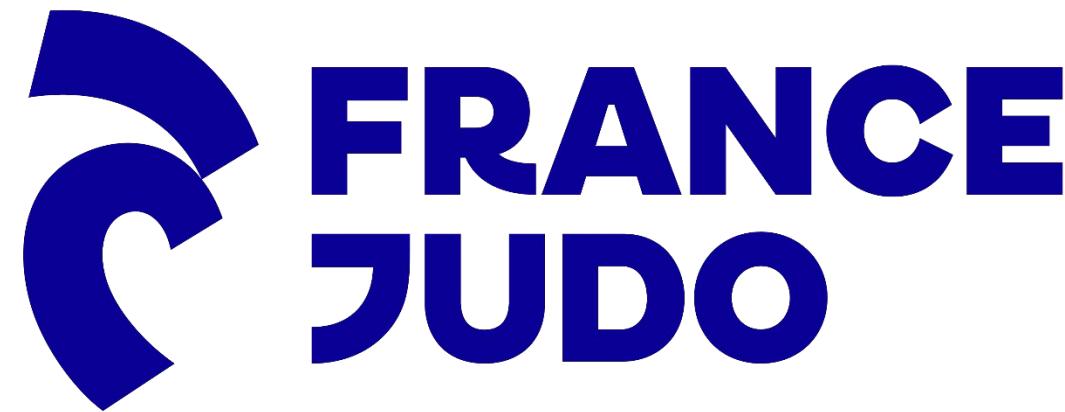


Hadjimé

Afficher vainqueur



Afficher logo



www.ffjudo.com

CONTACT

Commission Nationale d'Arbitrage - Secteur Commissaire Sportif

cna@ffjudo.com

<https://www.facebook.com/groups/cnajudo>