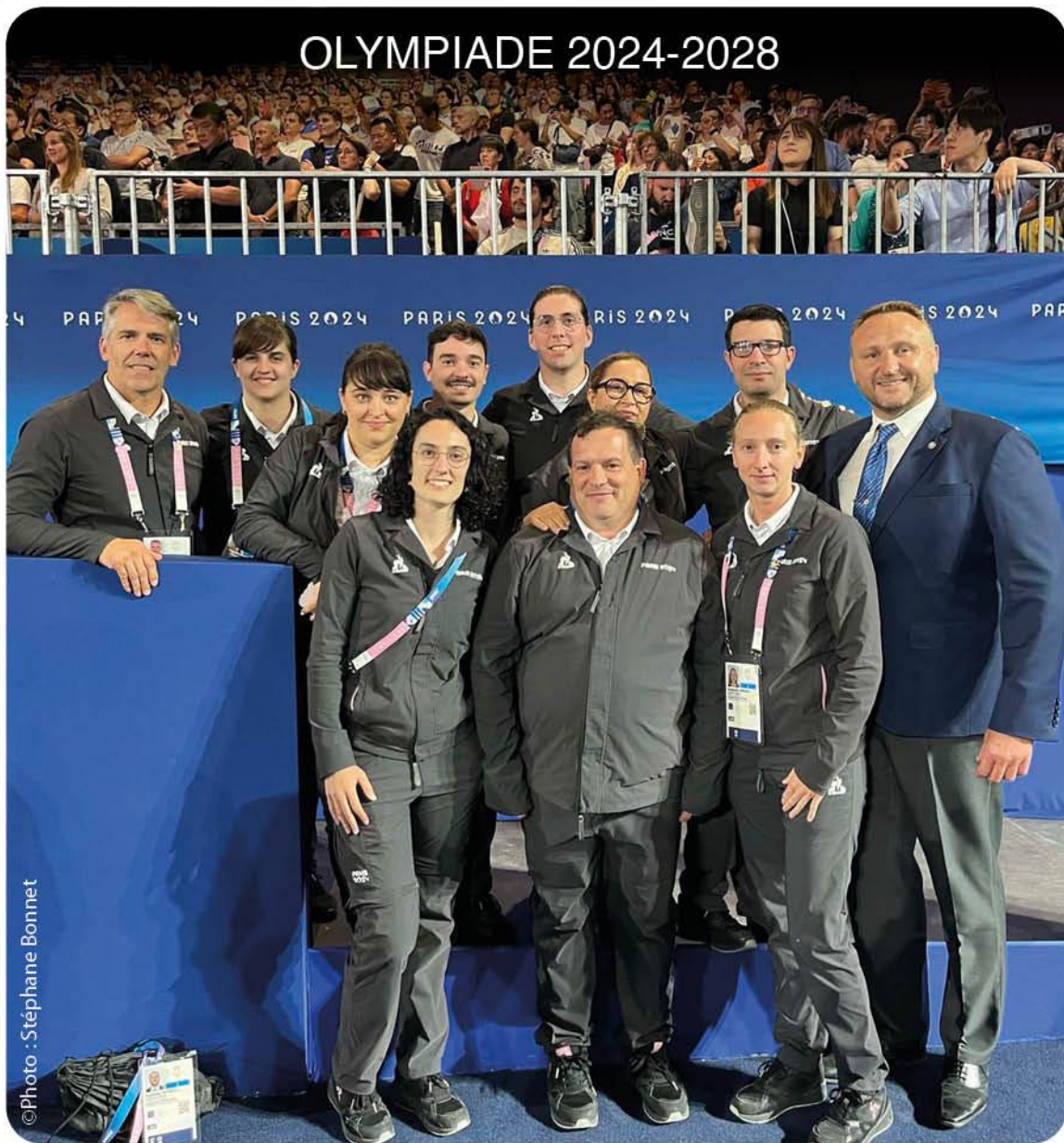


OLYMPIADE 2024-2028



**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**
- ▶ **BERTHAULT Laura**
- ▶ **BRETAUDEAU Jérôme**
- ▶ **DUCONGER Anne-Marie**
- ▶ **JAMMET Romain**
- ▶ **ZOUAOUI Akila**

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

- ▶ **En attente de validation.**

**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.**

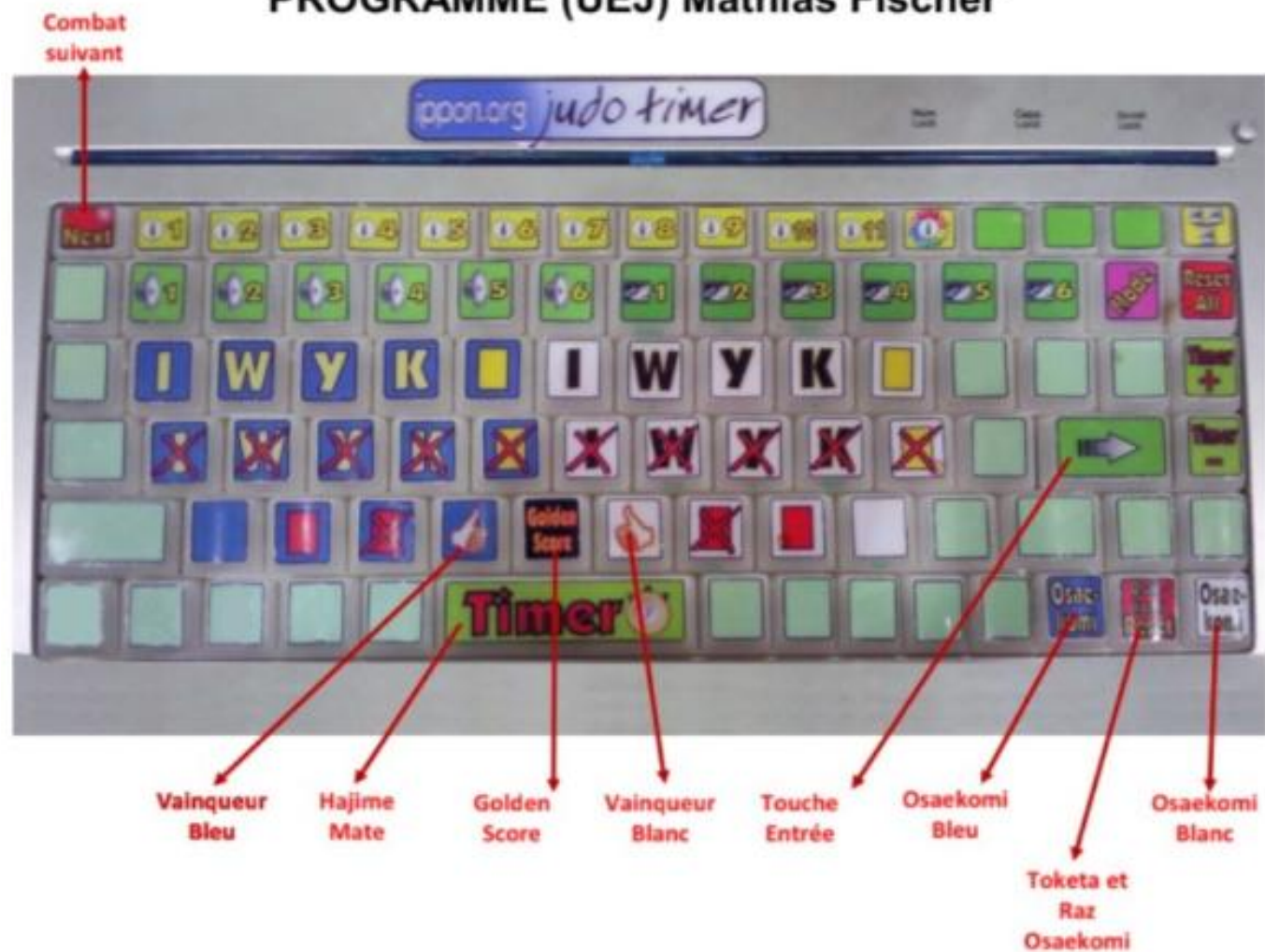


**3**

**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)

○ **Blanc** (Lettres sur fond Blanc)



I pour Ippon (lettre A effacer Q)



I pour Ippon (lettre Y effacer H)



W pour Waza Ari (lettre Z, effacer Z)



W pour Waza Ari (lettre U, effacer J)



Y pour Yuko (lettre E effacer D)



Y pour Yuko (lettre I, effacer K)



P (carré jaune) pour une pénalité



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 le 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'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.

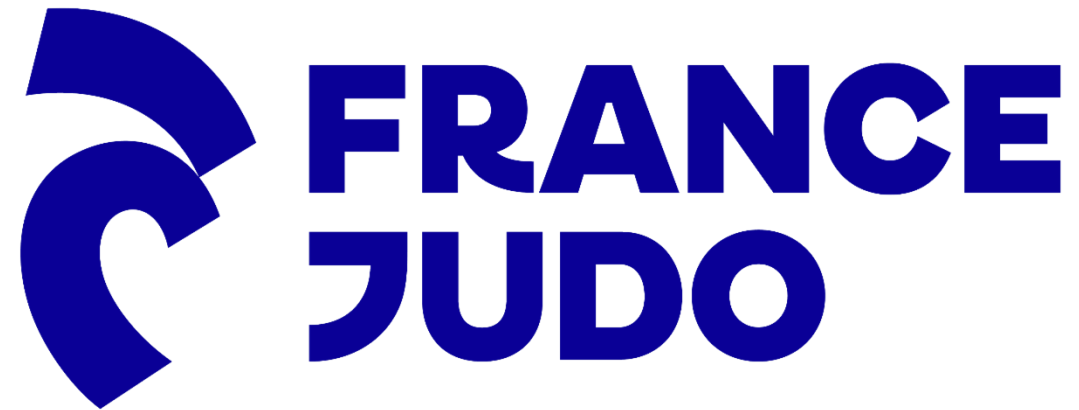
1ere fois la catégorie de poids apparait

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](http://www.ffjudo.com)

---

**CONTACT**

**Commission Nationale d'Arbitrage - Secteur Commissaire Sportif**

[cna@ffjudo.com](mailto:cna@ffjudo.com)

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