

## 1. Présentation synthétique du briefing avant une compétition Shiai :

### **1.1. Pesée :**

Ne pas exclure les combattants, c'est le rôle du délégué fédéral et du correspondant CORG, mais noter les remarques.

Un bonjour pour chaque combattant, et bonne compétition en fin de pesée est indispensable et bien venu.

La feuille doit toujours être remplie correctement. Cette feuille prime sur les informations informatiques.

Marquer les noms des CS de pesée sur la feuille.

Toutes les remarques d'un combattant doivent être stabilotées et non toute la ligne. (Mettre en évidence les informations fausses ou manquantes).

Marquer le poids sur la feuille avec 1 chiffre derrière la virgule (Exemple 86,2) et demander les **points restants** (et non Acquis).

Bien vérifier la catégorie d'âge et la ceinture, si un combattant n'est pas inscrit sur votre feuille. Une fois que le contrôle de poids et de passeport est fait, dire oralement au combattant, que son inscription sera validée à la table centrale après vérification du correspondant CORG.

Vérifier le temps de ceinture marron : 1 an minimum marqué sur le passeport.

Si le combattant est ceinture noire, bien tenir compte du grade extranet (grade de la feuille), si différence avec le passeport, demander au combattant de voir le responsable de manif.

Si la pesée est informatique, à la fin de chaque inscription et vérification des combattants, valider la ligne avec la touche « entrée », pour valider le combattant sur le serveur. Si le combattant passe en rouge, prévenir le responsable de pesée, et vérifier l'année de naissance.

A la fin de la pesée informatique, ne pas fermer le logiciel, il faut attendre la synchronisation avec le serveur, sinon toutes les modifications sont perdues. Vérifier le nombre de judokas validés entre la feuille de pesée et l'informatique.

## **1.2. Informatique à la table :**

Pour le premier combat, cliquer sur le combat du haut à gauche et vérifier si le temps de combat sur l'ordinateur est cohérent (2 minutes).

Si panne de connexion avec le serveur, ne pas fermer le logiciel, prévenir le responsable manif, vérifier connexion Wifi.

Si des combats disparaissent de votre tapis, attendre un instant puis rafraichir l'écran avec la touche appropriée et prévenir le responsable de manif.

Toujours prendre le combat du haut à gauche et ne pas suivre l'ordre de la feuille.

Laisser en fin du combat, l'affichage avant enregistrement, pour avoir un visuel du résultat pour l'arbitre.

Attendre en fin de combat, avant de redémarrer un autre, qu'au niveau de l'affichage écran côté arbitre, la fin de l'animation du vainqueur (Bonhomme qui danse). => Sinon blocage du logiciel.

Si le combattant Rouge est Forfait mettre « F » et enregistrer le résultat, mettre « F » dans la case de la personne concerné et une croix pour l'autre.

Ce combat ne sera pas comptabilisé dans le compteur des 5 combats pour le combattant blanc, mais oui pour le rouge.

Cas ou un combattant gagne avec un Waza-ari : ce combattant marque 7 points, même si l'autre combattant abandonne, a 3 Shido ou Hansoku-make.

Si le combattant Rouge a 3 Shido, ne pas mettre Ippon au blanc mais enregistrer le résultat.

Si le combattant Rouge Abandonne, il ne faut pas enregistrer l'Abandon mais l'afficher pour l'arbitre puis l'enlever avant enregistrement sur le PC.

### **1.3. Sur les feuilles :**

Ecrire bien lisiblement pour pouvoir être relu.

Mettre dans la case du perdant une croix et également une croix pour les 2 combattants en cas d'égalité.

Mettre dans la case du gagnant 7 ou 10 quel que soit le grade des combattants.

Le temps de récupération entre 2 combats pour les Judokas est de 2 minutes.

Si un combattant arrête complètement la compétition, il faut mettre « Arrêt » sur la feuille pour éviter de l'insérer dans la poule supplémentaire.

Un combattant qui a fini ses points (point restant = 0), alors ce combattant sort de la compétition.

Appeler le combattant qui a fini ces points à la table pour valider avec lui qu'il sort de la compétition.

Chaque combattant peut faire **au maximum** 5 combats.

### **1.4. A la table :**

**Faire contrôler les points restants des combattants, par les arbitres lorsqu'ils contrôlent les combattants sur le tapis avant de commencer les combats.**

Pour chaque fin de combat, enregistrer avec la disquette, puis rafraichir votre ordinateur avec le



serveur :

Changer de rôle, informatique et feuille, si possible toute les ½ heures ou toutes les heures au maxi, pour permettre une récupération de l'équipe à la table.

Bien faire l'auto-contrôle sur le marquage informatique et de la feuille.

Vérifier le marquage de son équipier pour éviter toute erreur à long terme.

Il faut avoir une attitude pour le public en face digne et sérieux, sinon on peut sortir de la table pour par exemple regarder son téléphone.

Pour les messages au micro, il faut préparer son message, puis avoir un discours clair, court, sans couper le message des autres tables.

Bien faire attention suite à la manipulation de rafraichir écran : vérifier que les combattants se présentant sur le tapis soit les bons combats par rapport à l'annonce se prépare précédent, car le serveur peut changer les combattants en fonction des 5 combats maximum et les points restant nul.