Gestion de Compétition 2.0

Application « Commissaire »

Nicolas KOCH – Formateur adjoint Commission Sportive
CDJDA 18 - Cher

Buts de cet atelier

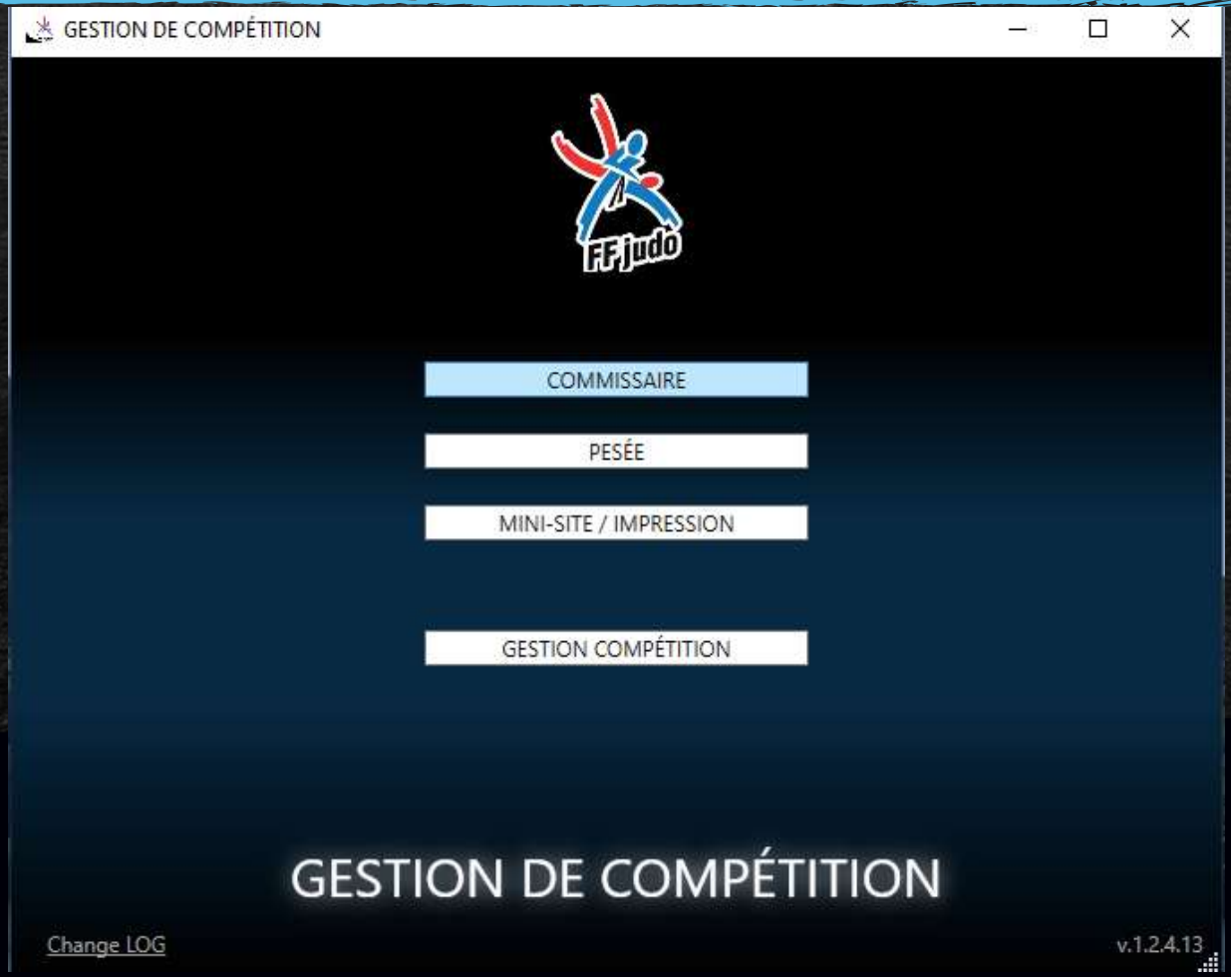
- Installer le matériel informatique à la table
- Lancer l'application « Gestion de compétition » partie Commissaires Sportifs
- Gérer les combats par le logiciel : ordre, sauvegarde, corrections…
- Savoir réagir correctement en cas de coupure de réseau

Installation du matériel informatique

- Mise en route de l'ordinateur, branchements (chargeur, souris, HDMI/VGA, écran…)
- Connexion à la borne réseau (normalement automatique), sinon il faudra rechercher la borne utilisée.
- Vérification des propriétés d'affichage
  - Panneau de configuration, puis « Affichage » → Windows 7 et avant
  - **OU** Paramètres, puis système, puis « étendre » l'affichage → Windows 10
  - Terminer le tout par « Appliquer » et « Terminer »

Maintenant, vous pouvez lancer l'application Gestion de Compétition

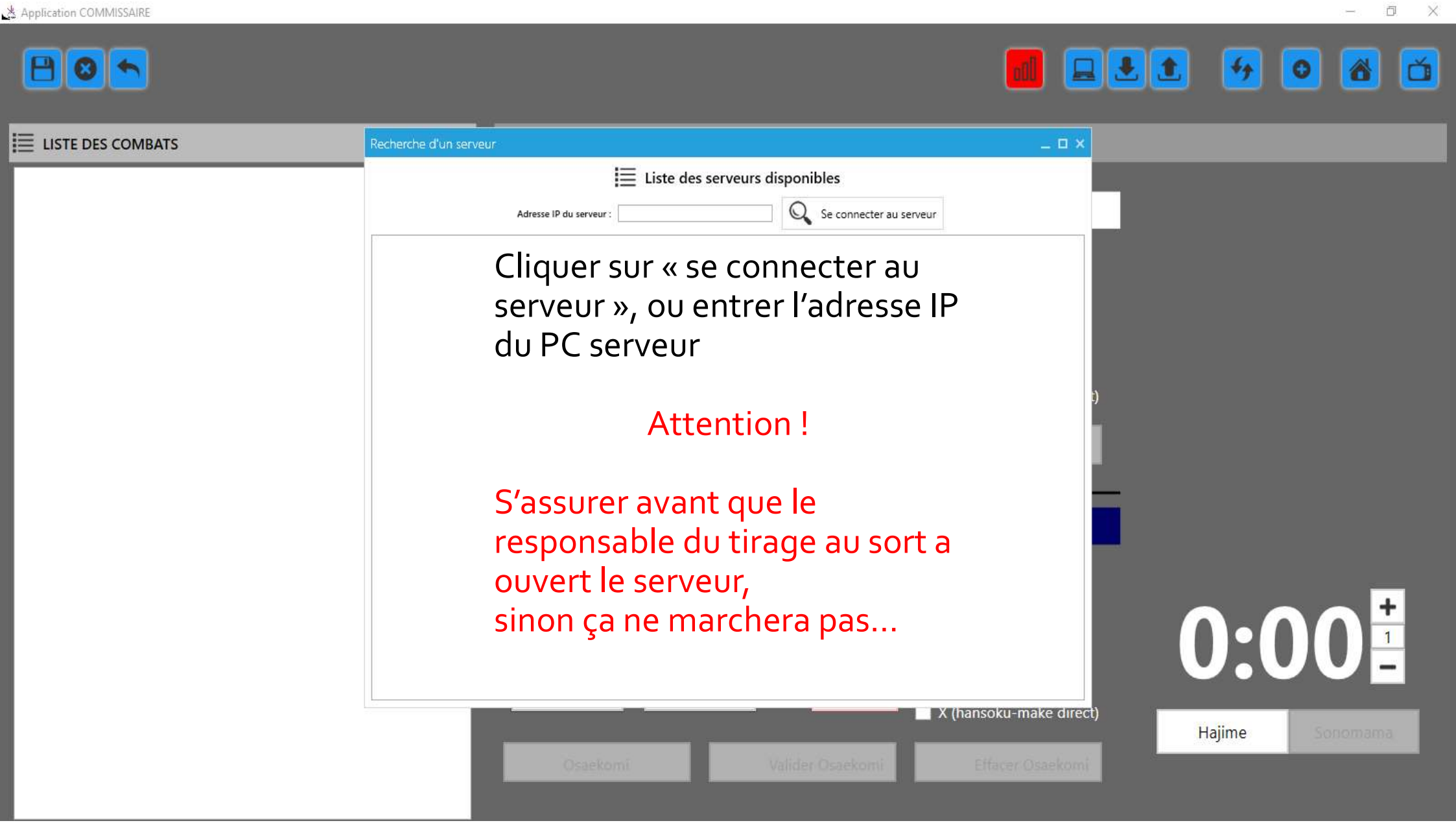
Lancement de l’application



Rouge = pas en réseau
Vert = Réseau OK

<u>Ici, pas de réseau</u>

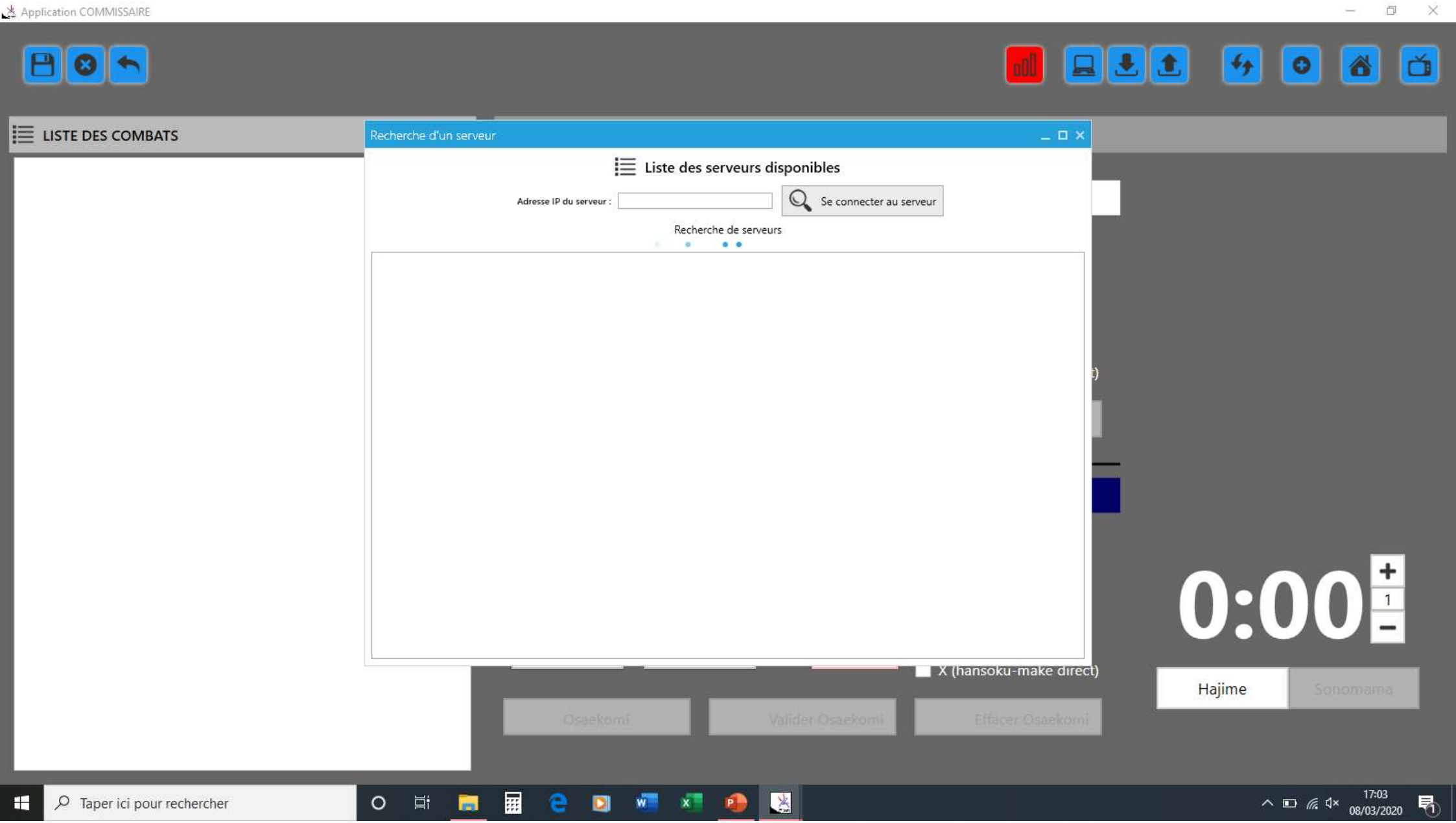
Cliquer sur « l'ordinateur » pour rechercher le réseau

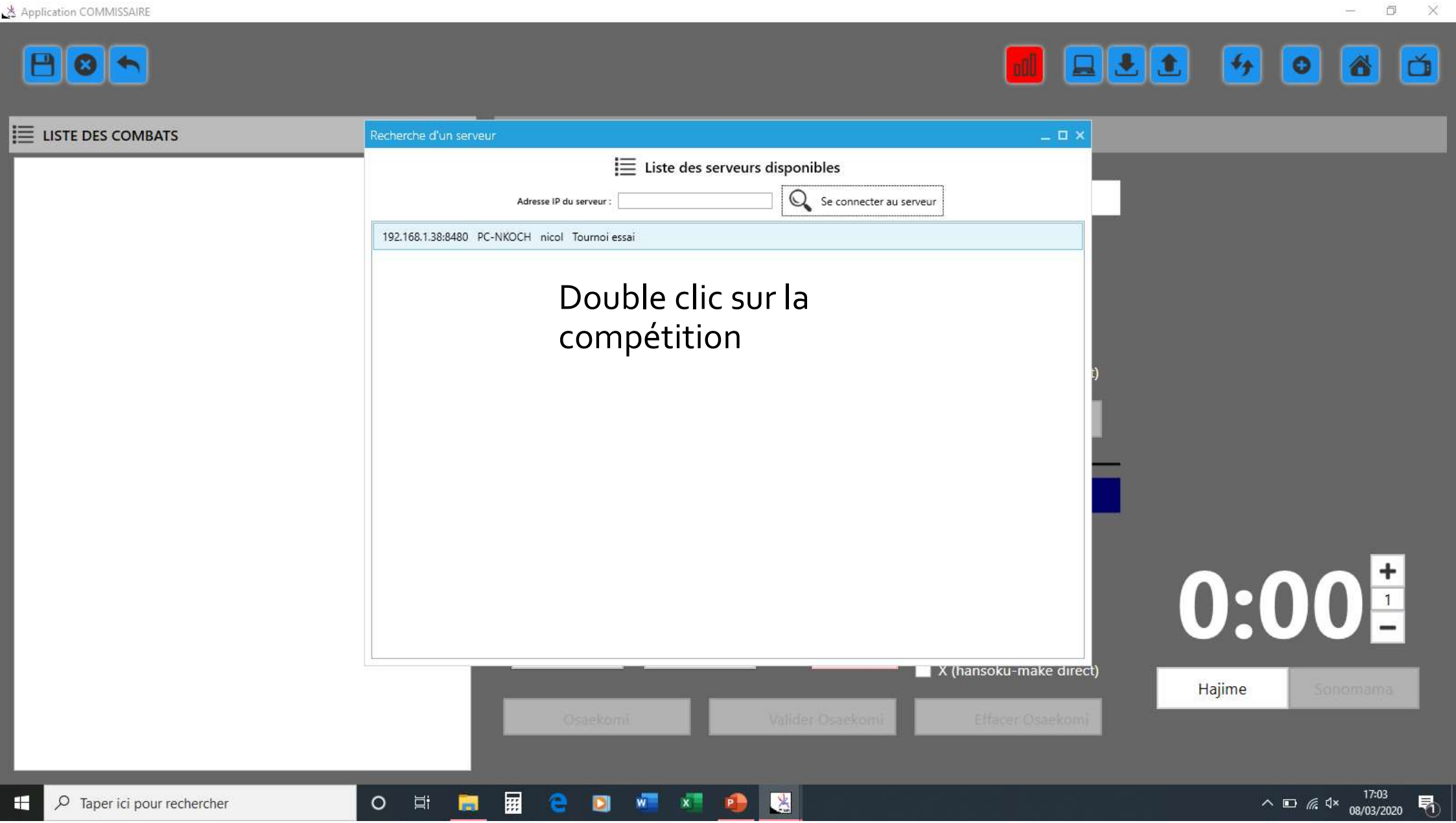


Cliquer sur « se connecter au serveur », ou entrer l'adresse IP du PC serveur

Attention !

S'assurer avant que le responsable du tirage au sort a ouvert le serveur,
sinon ça ne marchera pas…


Application COMMISSAIRE
LISTE DES COMBATS
Recherche d'un serveur
Liste des serveurs disponibles
Adresse IP du serveur :
Se connecter au serveur
Recherche de serveurs
X (hansoku-make direct)
Osaekomi
Valider Osaekomi
Effacer Osaekomi
0:00
1
Hajime
Sonomama
Taper ici pour rechercher
17:03
08/03/2020


Application COMMISSAIRE
LISTE DES COMBATS
Recherche d'un serveur
Liste des serveurs disponibles
Adresse IP du serveur :
Se connecter au serveur
192.168.1.38:8480 PC-NKOCH nicol Tournoi essai
Double clic sur la compétition
X (hansoku-make direct)
Osaekomi
Valider Osaekomi
Effacer Osaekomi
0:00
1
Hajime
Sonomama
Taper ici pour rechercher
17:03
08/03/2020

Application COMMISSAIRE

LISTE DES COMBATS

COMBAT EN COURS

Judoka 1

IPPON WAZA-ARI SHIDO

0 0 0

Décision ou GS

A (Abandon)
M (Arrêt Médical)
F (Forfait)
H (hansoku-make)
X (hansoku-make direct)

Initialisation des données (clubs) ...

Judoka 2

IPPON WAZA-ARI SHIDO

0 0 0

Décision ou GS

A (Abandon)
M (Arrêt Médical)
F (Forfait)
H (hansoku-make)
X (hansoku-make direct)

0:00

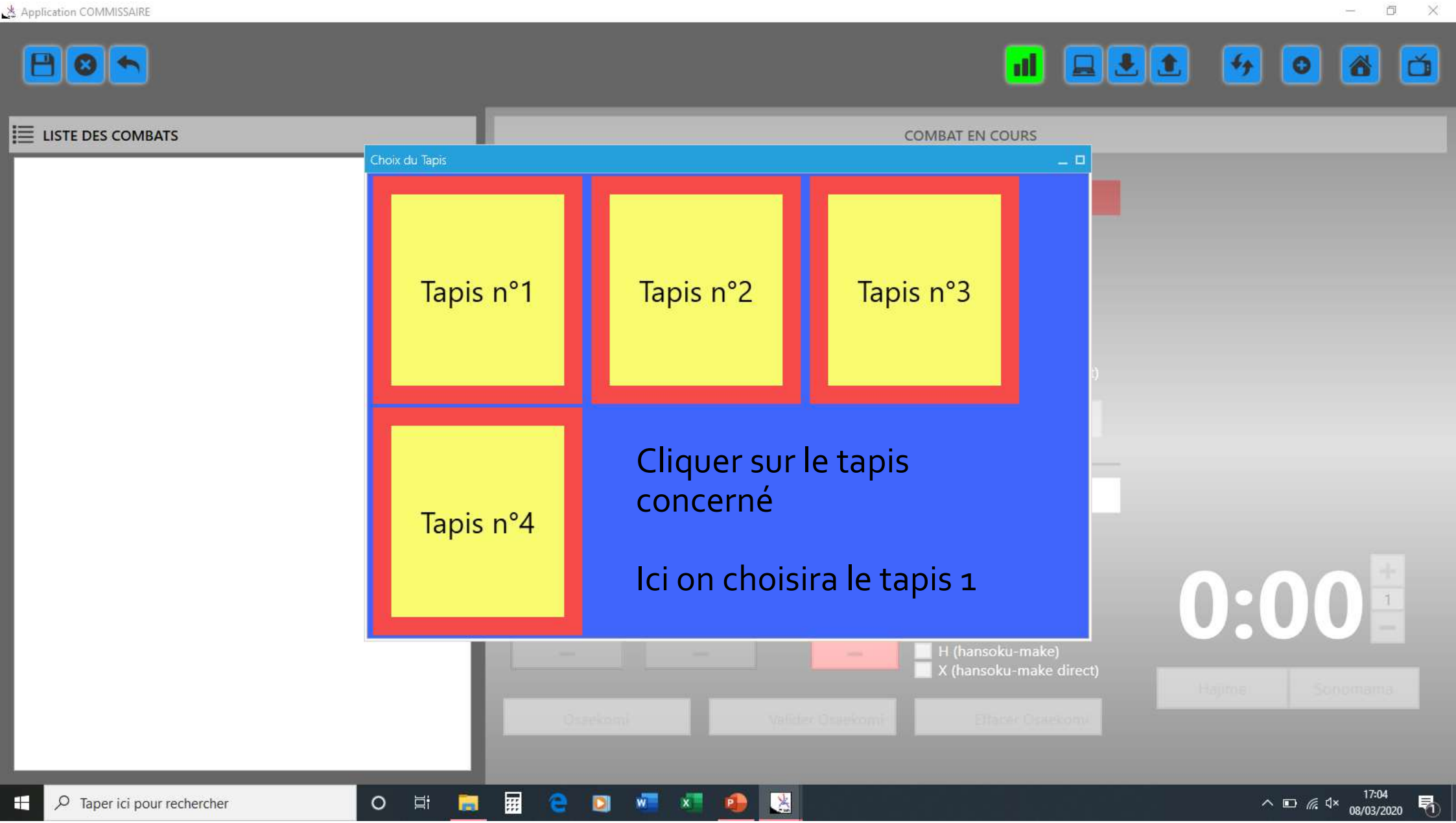
1

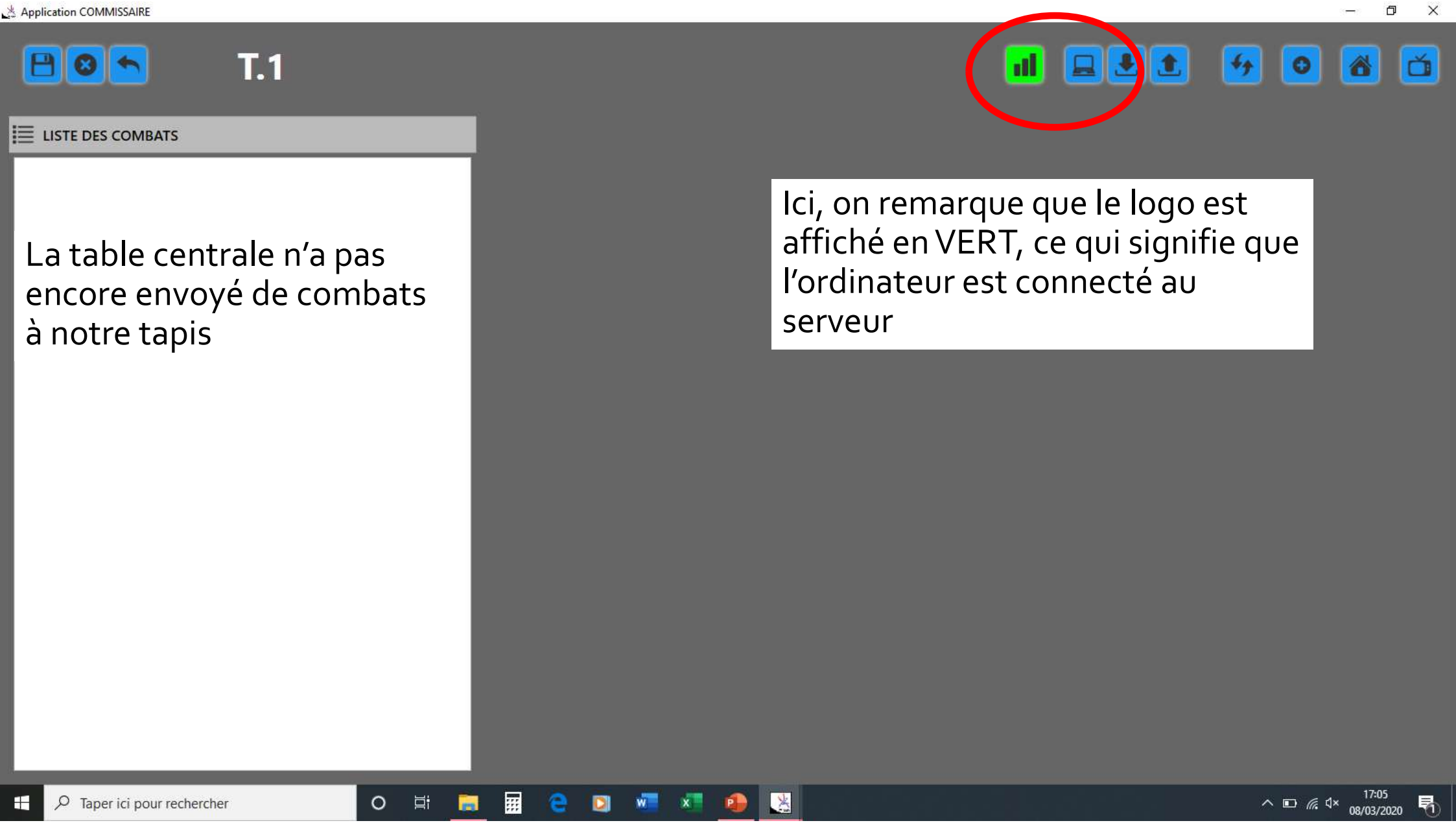
Hajime Sonomama

Osaekomi Valider Osaekomi Effacer Osaekomi

Taper ici pour rechercher

17:04
08/03/2020


Application COMMISSAIRE
LISTE DES COMBATS
COMBAT EN COURS
Choix du Tapis
Tapis n°1
Tapis n°2
Tapis n°3
Tapis n°4
Cliquer sur le tapis concerné
Ici on choisira le tapis 1
H (hansoku-make)
X (hansoku-make direct)
0:00
Taper ici pour rechercher
17:04
08/03/2020


Application COMMISSAIRE
T.1
LISTE DES COMBATS
La table centrale n'a pas encore envoyé de combats à notre tapis
Ici, on remarque que le logo est affiché en VERT, ce qui signifie que l'ordinateur est connecté au serveur
Taper ici pour rechercher
17:05
08/03/2020

Application COMMISSAIRE

T.1

LISTE DES COMBATS

Tournoi Cadets - poule 1
RINER Teddy — BATAILLE Matthieu
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
IDDIR Alexandre — PIETRI Loic
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
RINER Teddy — IDDIR Alexandre
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
BATAILLE Matthieu — PIETRI Loic
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
RINER Teddy — PIETRI Loic
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
BATAILLE Matthieu — IDDIR Alexandre
dernier combat : 0s.

COMBAT EN COURS

Les combats ont été envoyés via le serveur.

Judoka 1

IPPON	WAZA-ARI	SHIDO
+	+	+
0	0	0
−	−	−

- Décision ou GS
- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osaekomi | Valider Osaekomi | Effacer Osaekomi

Judoka 2

IPPON	WAZA-ARI	SHIDO
+	+	+
0	0	0
−	−	−

- Décision ou GS
- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osaekomi | Valider Osaekomi | Effacer Osaekomi

0:00 + 1 −

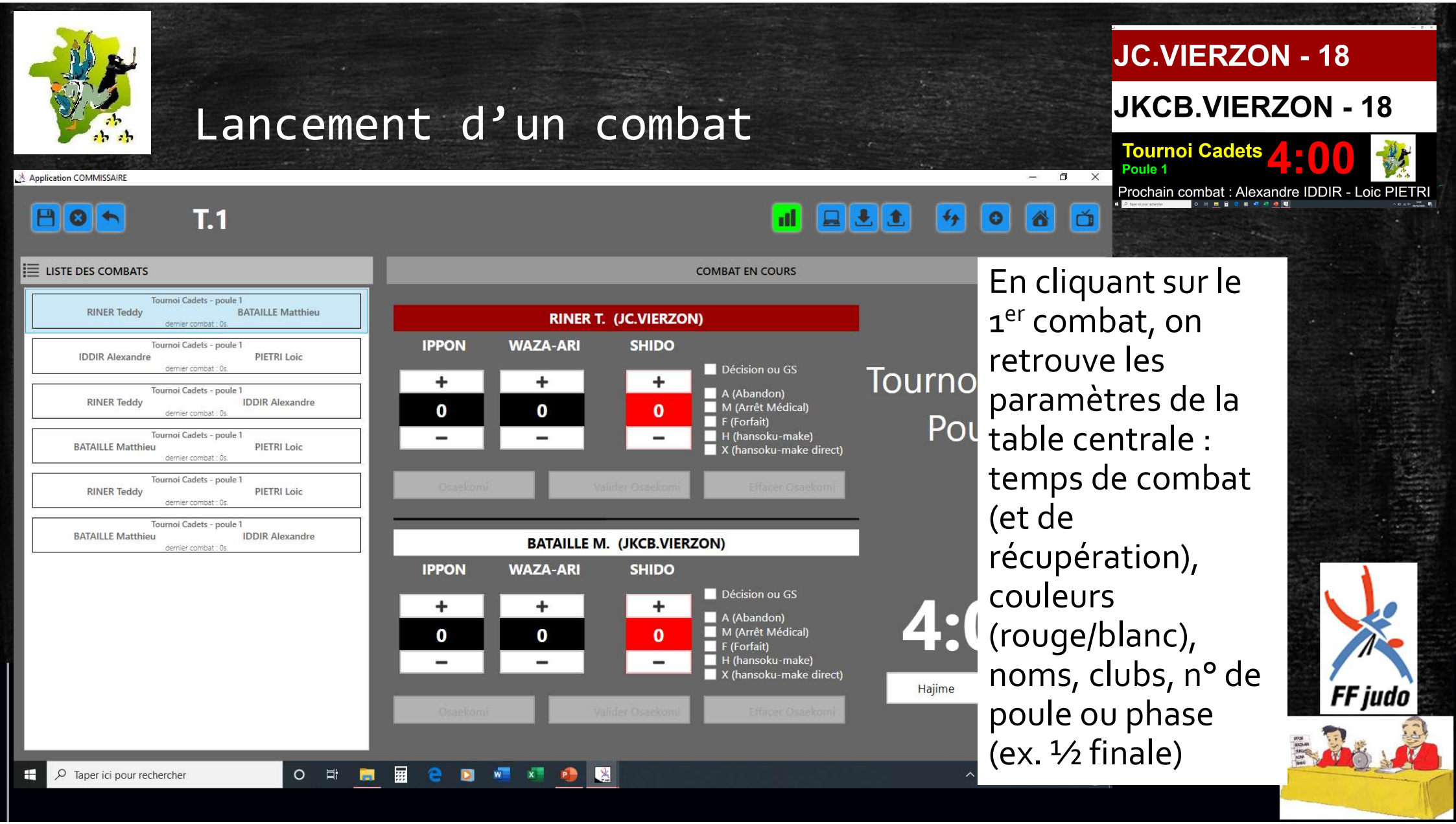
Hajime | Sonomama

Taper ici pour rechercher

17:07
08/03/2020

Utilisation du Logiciel

Lancement d’un combat



En cliquant sur le 1er combat, on retrouve les paramètres de la table centrale : temps de combat (et de récupération), couleurs (rouge/blanc), noms, clubs, n° de poule ou phase (ex. ½ finale)

Gestion du combat

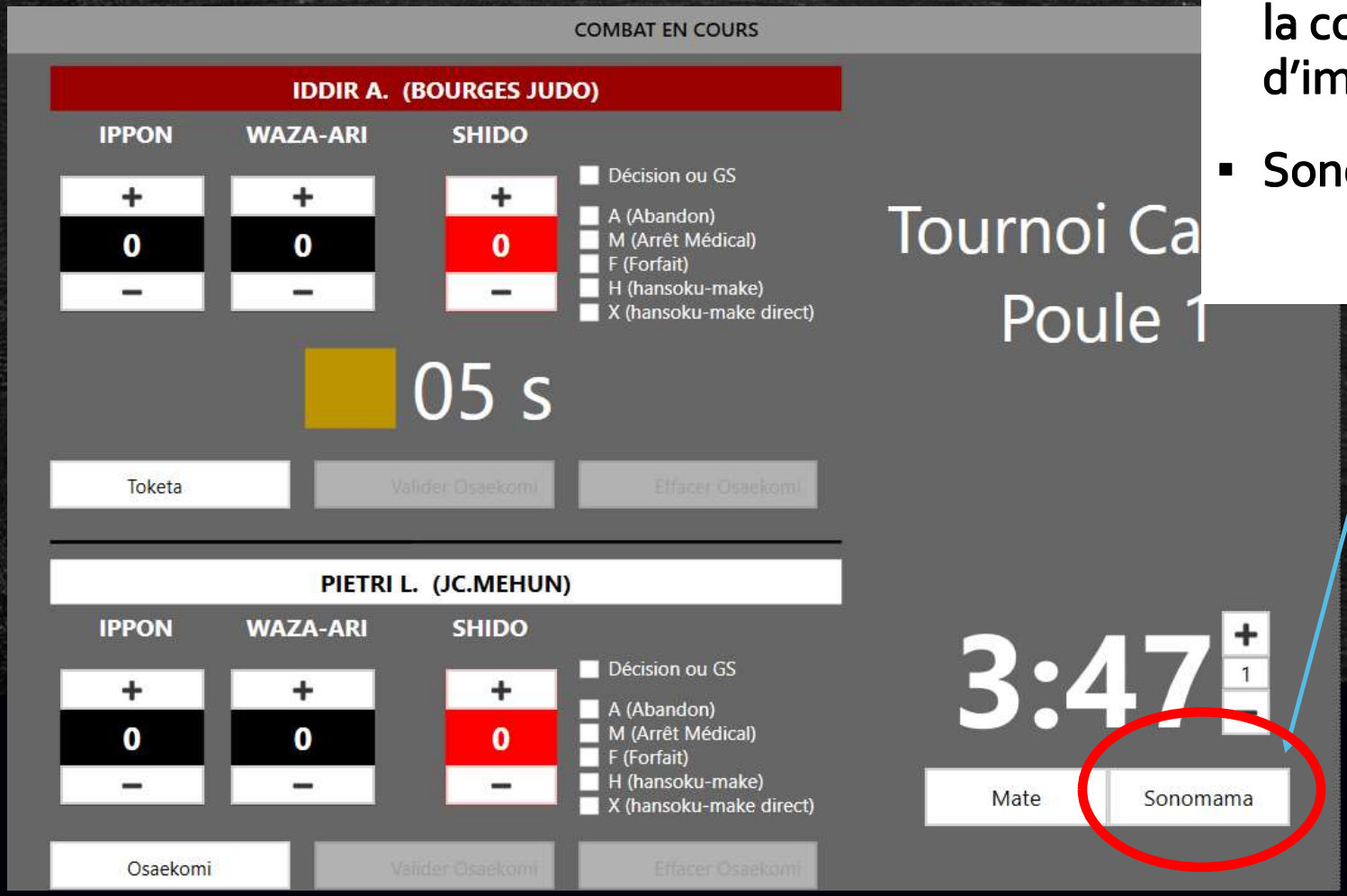
Hadjime-Mate : en cliquant sur la touche, ou via la barre d'espace.

Valeurs (Ippon/WA/Shido) : cliquer sur « + » pour ajouter et sur « - » pour retirer, en affectant au bon combattant (rouge ou blanc).

Abandon/Médical/Forfait/ Hansoku-make H ou X : cocher la case correspondante et mettre un Ippon de l'autre côté (sauf TEC)

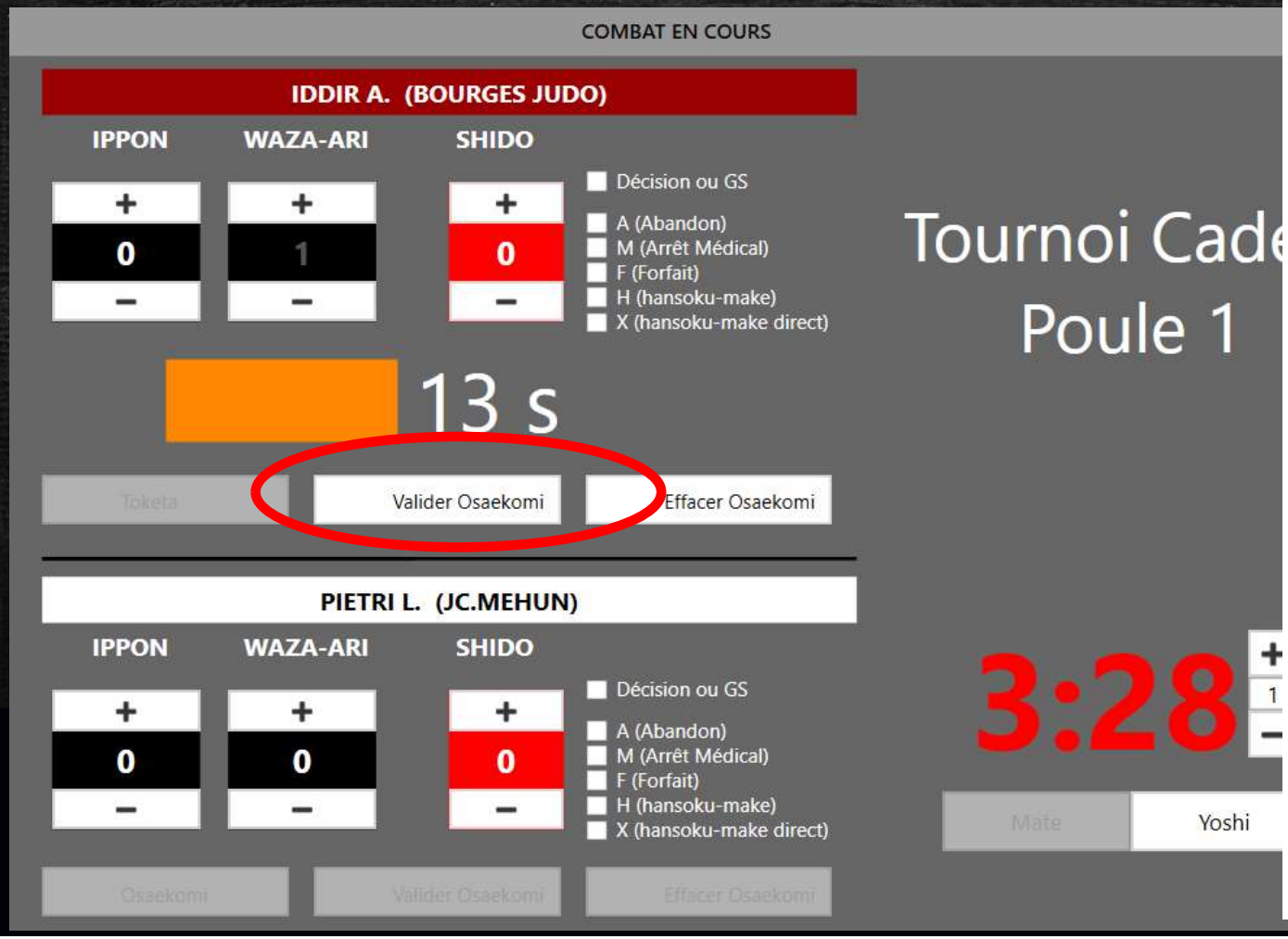
Exemple : le rouge abandonne. Je coche le « A » pour le rouge, et met un Ippon au blanc

Osaekomi



- Cliquer sur Osaekomi
- NB : on peut changer la couleur en cours d'immobilisation
- Sonomama, Yoshi

Validation de valeurs en osaekomi

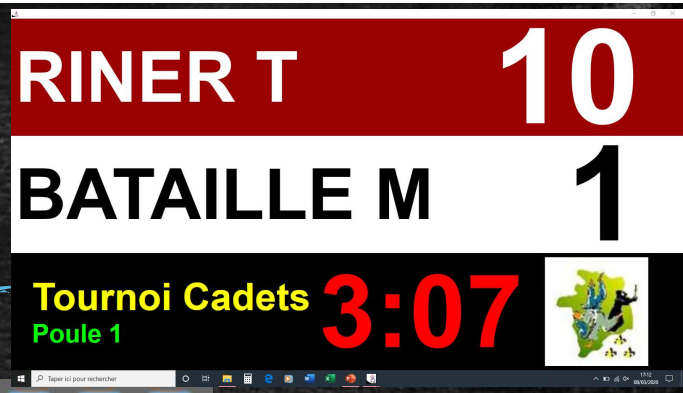


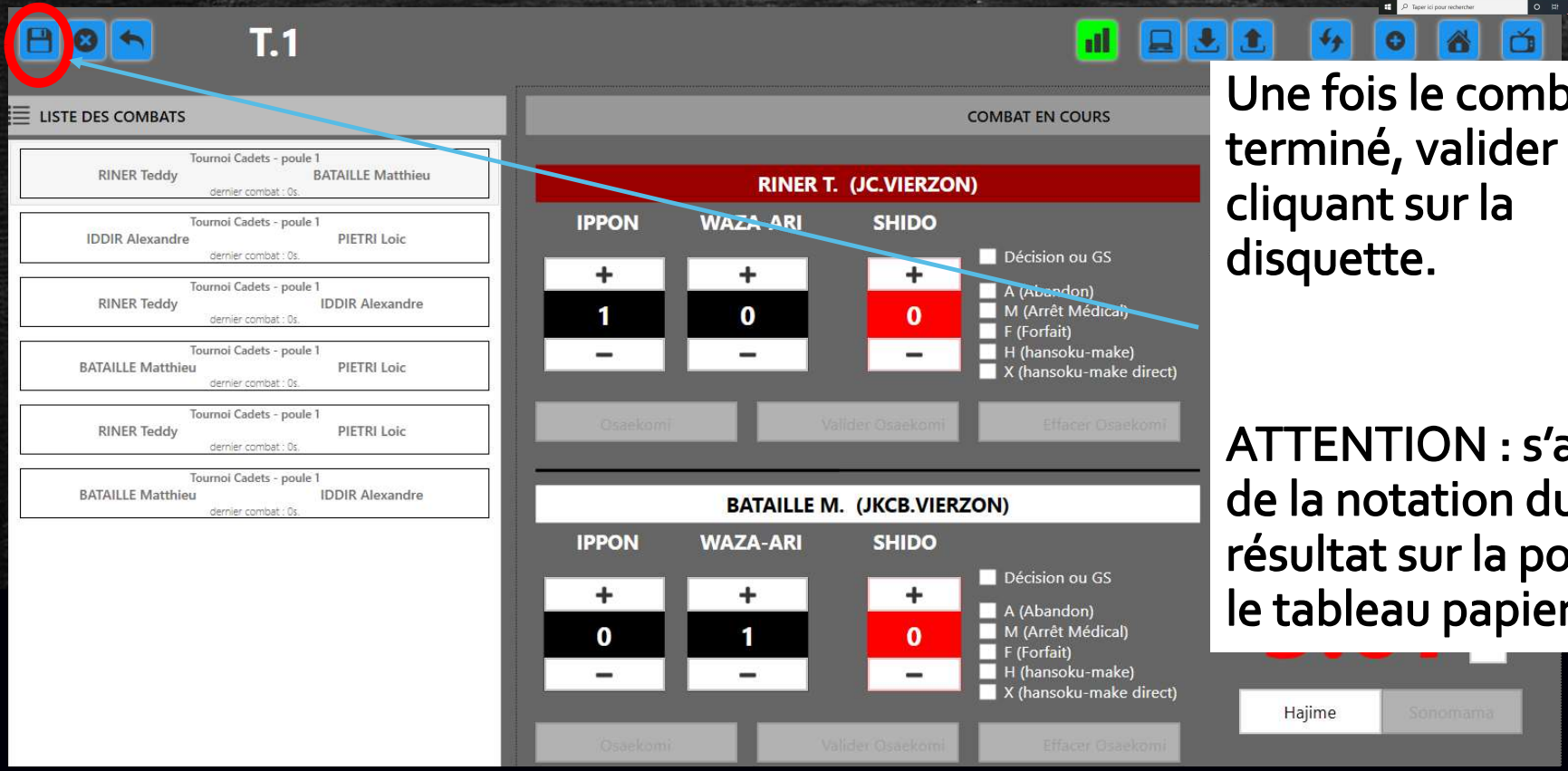
Ici, un WA a été marqué car 13 secondes d'immo.

La valeur clignote sur l'écran du CS, ainsi que celui de l'arbitre

Attendre que l'arbitre annonce la valeur, et cliquer sur « valider osaekomi », le compteur reviendra à o et la valeur sera ajoutée

Validation d’un combat





Une fois le combat terminé, valider en cliquant sur la disquette.

ATTENTION : s’assurer de la notation du résultat sur la poule ou le tableau papier !

VAINQUEUR :
Teddy RINER
JC.VIERZON

ATTENTION : ne pas lancer le combat suivant tant que le « bonhomme danse sur l'écran »

Application COMMISSAIRE

T.1

modifier un combat

LISTE DES COMBATS

Tournoi Cadets - poule 1
IDDIR Alexandre — PIETRI Loic
dernier combat : 0s.

Tournoi Cadets - poule 1
RINER Teddy — IDDIR Alexandre
dernier combat : 8mn. 25s.

Tournoi Cadets - poule 1
BATAILLE Matthieu — PIETRI Loic
dernier combat : 8mn. 25s.

Tournoi Cadets - poule 1
RINER Teddy — PIETRI Loic
dernier combat : 8mn. 25s.

Tournoi Cadets - poule 1
BATAILLE Matthieu — IDDIR Alexandre
dernier combat : 8mn. 25s.

COMBAT EN COURS

IDDIR A. (BOURGES JUDO)

IPPON	WAZA-ARI	SHIDO
+	+	+
0	0	0
−	−	−

- Décision ou GS
- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osaekomi | Valider Osaekomi | Effacer Osaekomi

PIETRI L. (JC.MEHUN)

IPPON	WAZA-ARI	SHIDO
+	+	+
0	0	0
−	−	−

- Décision ou GS
- A (Abandon)
- M (Arrêt Médical)
- F (Forfait)
- H (hansoku-make)
- X (hansoku-make direct)

Osaekomi | Valider Osaekomi | Effacer Osaekomi

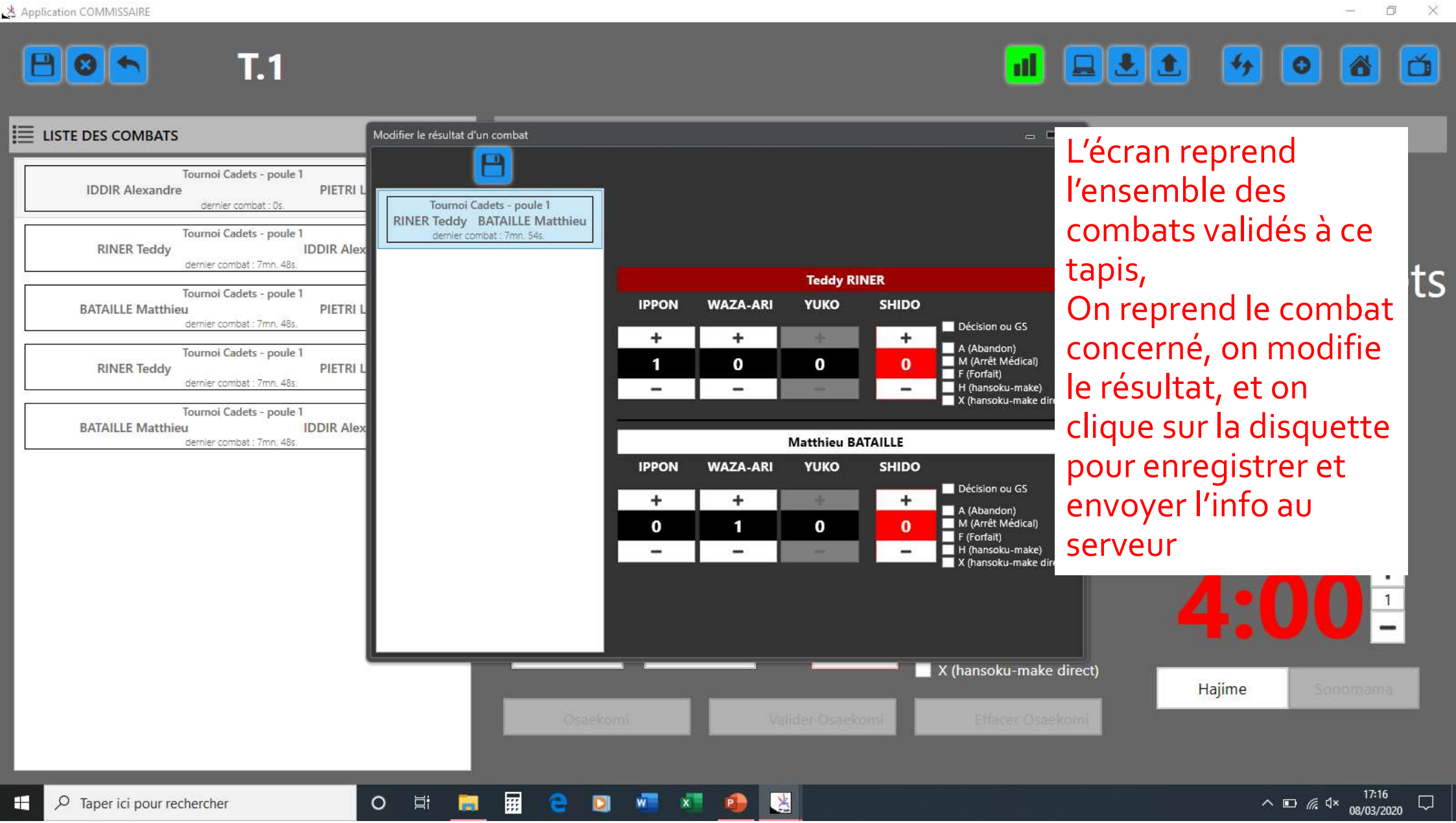
Tournoi Cadets
Poule 1

4:00 (+ 1 −)

Hajime | Sonomama

Taper ici pour rechercher

17:15
08/03/2020



L'écran reprend l'ensemble des combats validés à ce tapis,
On reprend le combat concerné, on modifie le résultat, et on clique sur la disquette pour enregistrer et envoyer l'info au serveur

Temps de récupération

- RAPPEL : Temps de récupération ????
  - 2 fois de temps de combat, et 10 minutes à partir de sénior (ex : les poussins combattent 1’30, donc récupération = 3’
- On sait qu’il reste 4 min et 15 sec. de temps de récupération pour l’un des 2 combattants
- Lors d’une utilisation en réseau, ces paramètres sont définis par le responsable du tirage au sort.

Tournoi Cadets - poule 1

BATAILLE Matthieu PIETRI Loic

dernier combat : 4mn. 15s.

Rafraichissement du logiciel

- Cliquer sur ce bouton régulièrement : permet la synchronisation des données avec le serveur,
- Très important lors des TEC (Test d'Efficacité en Combat ou Shiai) car les combattants sortent de poules au fur et à mesure qu'ils terminent leur test, l'ordre des combats est donc modifié régulièrement

Cas de la coupure de réseau

- Plusieurs causes : borne réseau, ordinateur principal, ou mystère ???

NE PAS FERMER LE LOGICIEL !!!! Sinon, toutes les données des combats en cours et à suivre seront perdues….

Faire appel à un responsable et attendre son signal pour faire quoi que ce soit !

Les combats validés hors réseau sont sauvegardés sur le PC. Dès que le PC retrouvera le réseau, la transmission des infos se fera automatiquement, mais pensez à rafraîchir (cf. diapositive précedente)

Fin de compétition

- Attendre le signal du responsable de la commission sportive pour fermer le tapis
- Si signal, éteindre complétement l'ordinateur et ranger l'ensemble du matériel (ordinateur, chargeur, souris, tapis de souris…)
- Rapporter les feuilles de poules et/ou tableaux en votre possession

Merci pour votre attention, et bonnes compétitions !