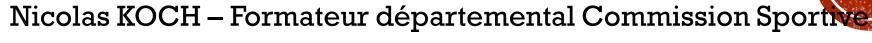






GESTION DE COMPÉTITION 2.0

APPLICATION « COMMISSAIRE »



CDJDA 18 - Cher



BUTS DE CET ATELIER

- Installer le matériel informatique à la table,
- Lancer l'application « Gestion de compétition » partie Commissaires Sportifs,
- Gérer une pesée via le Logiciel,
- Interaction avec la table centrale,
- 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

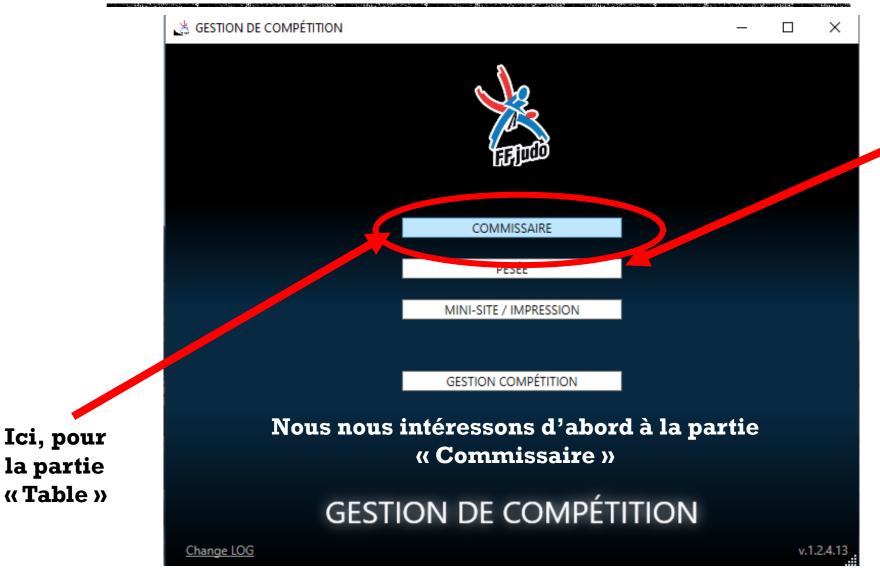
Double cliquez sur l'icone







LANCEMENT DE L'APPLICATION



Ici, pour la partie Pesée

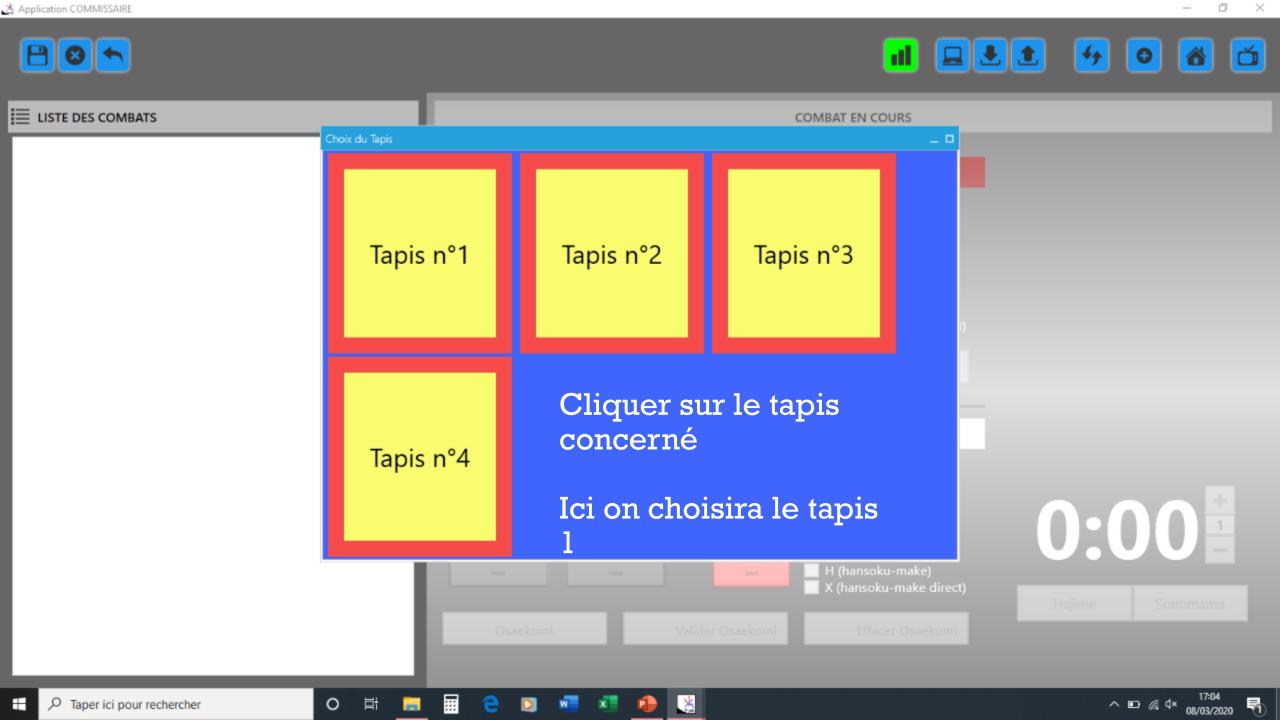






Application COMMISSAIRE 5 × LISTE DES COMBATS Liste des serveurs disponibles Se connecter au serveur Adresse IP du serveur : Recherche de serveurs 0:00 X (hansoku-make direct) Hajime Valider Osaekomi Taper ici pour rechercher

Application COMMISSAIRE 0 X 4 0 6 首 E LISTE DES COMBATS COMBAT EN COURS Judoka 1 **IPPON** WAZA-ARI SHIDO Décision ou GS 0 0 Initialisation des données (clubs) Judoka 2 WAZA-ARI SHIDO **IPPON** Décision ou GS 0:00 0 0 0 ^ ID /// 4× 17:04 € 111 Taper ici pour rechercher 計

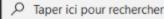


LISTE DES COMBATS

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

Après avoir lancé l'application « Commissaire » sur les tapis, installons maintenant notre pesée, toujours avec l'outil informatique















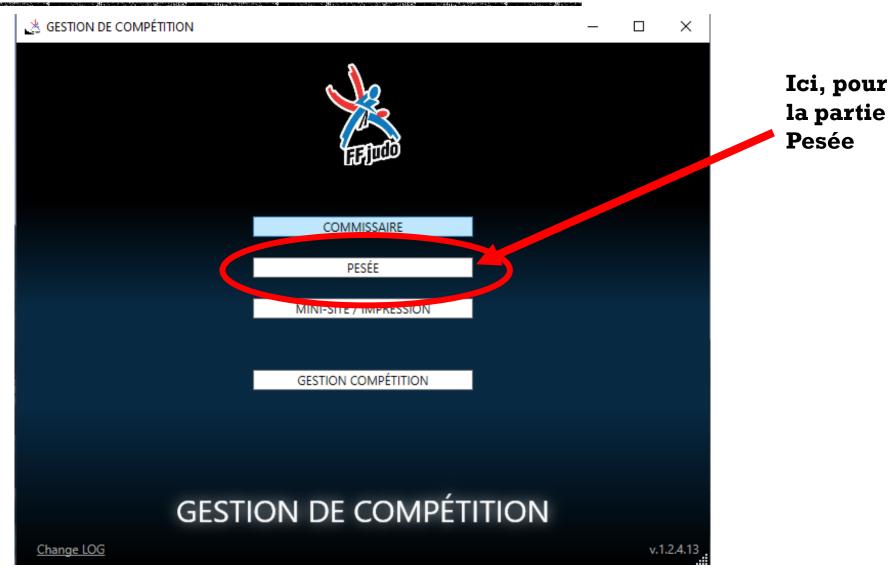








LANCEMENT DE LA PESÉE







Comme pour l'application Commissaire, se connecter au server de la même manière.



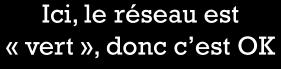




Entrer le texte à rechercher

Rechercher

RAZ



60 kg

60 kg

60 kg

60 kg

48 kg

60 kg

60 kg

48 kg

60 kg

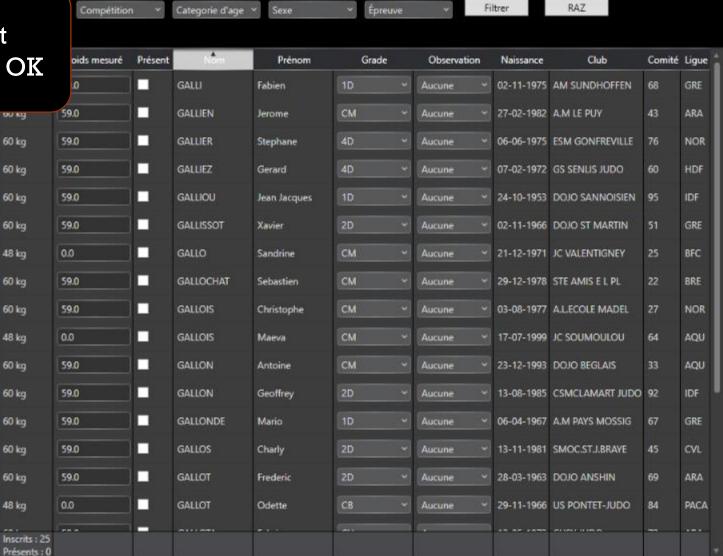
60 kg

60 kg

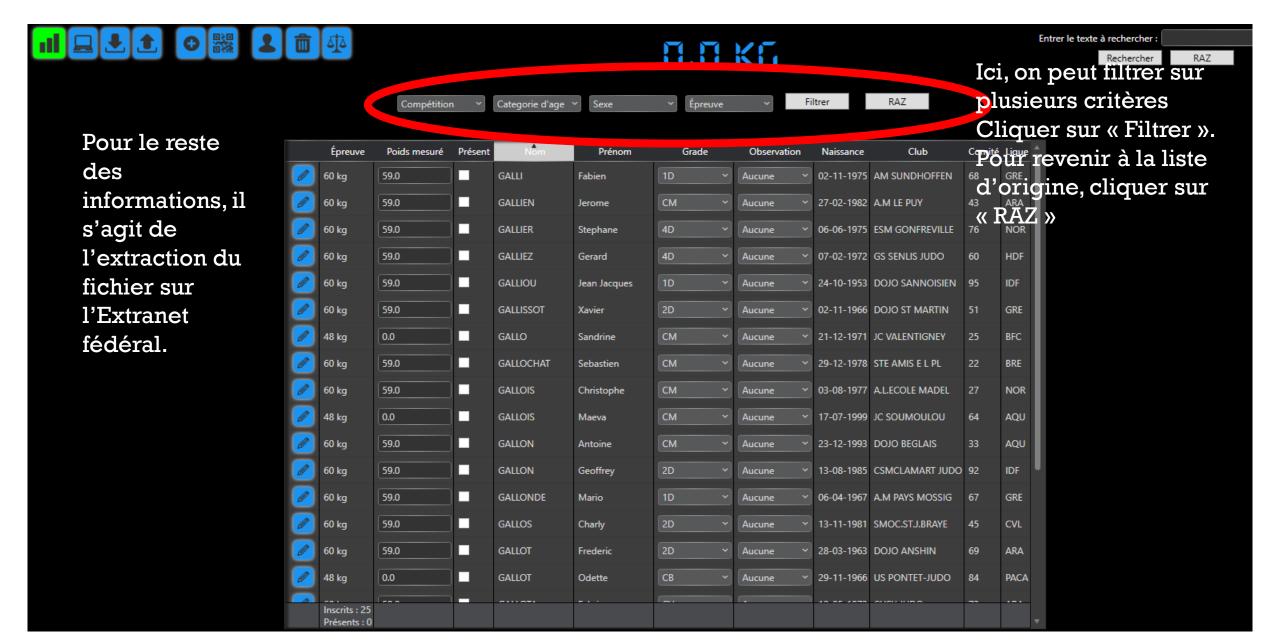
60 kg

60 kg

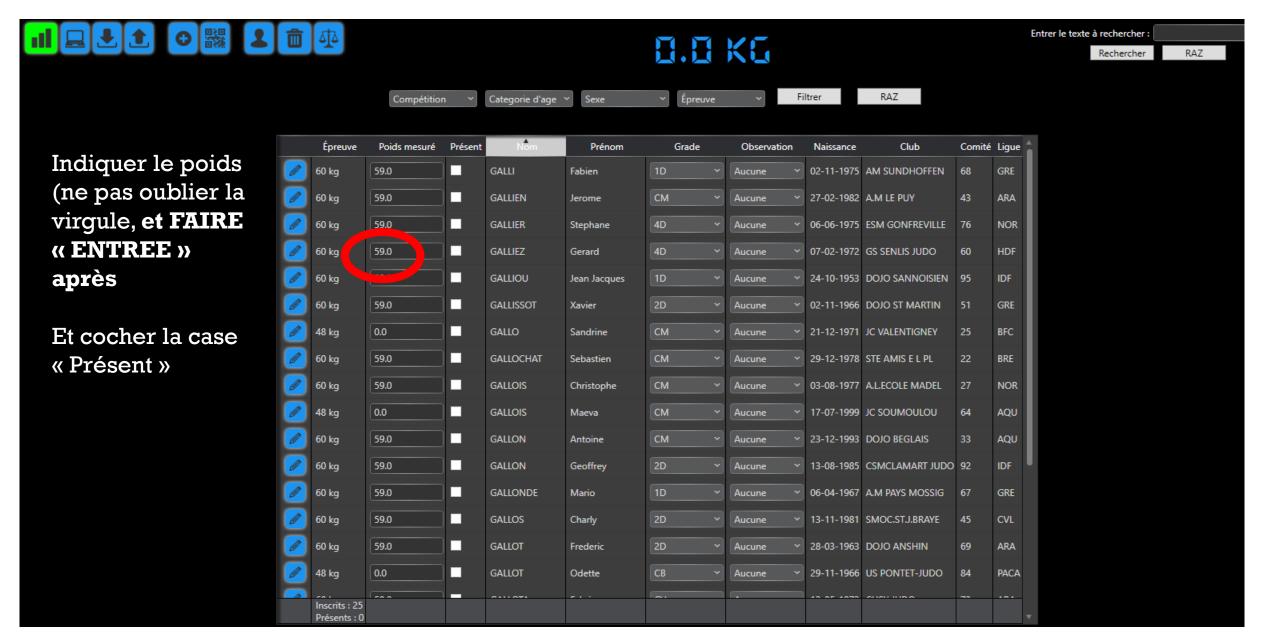
48 kg



FILTRER LES INFORMATIONS



ENTRER UN POIDS



RAZ



0.0 KG

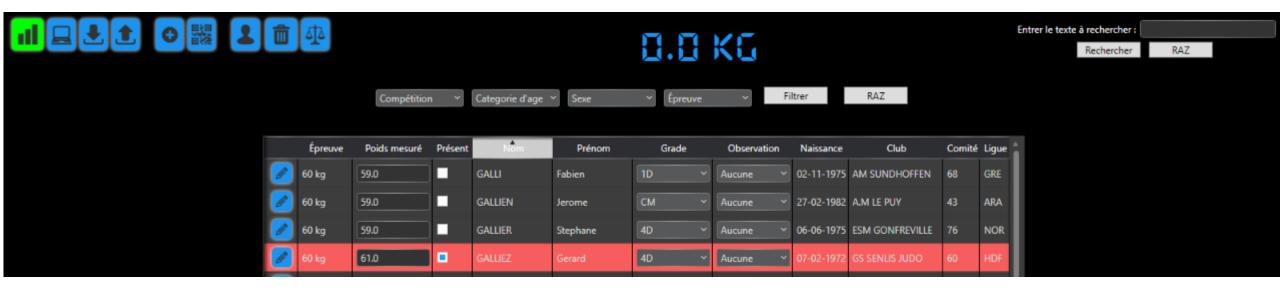
Compétition Categorie d'age Sexe Épreuve Filtrer RAZ

La ligne est devenue verte, donc le combattant est inscrit et présente toutes les conditions pour participer.

	Épreuve	Poids mesuré	Présent	Nom	Prénom	Grade	Observation	Naissance	Club	Comité	Ligue
	60 kg	59.0		GALLI	Fabien	1D ~	Aucune ~	02-11-1975	AM SUNDHOFFEN	68	GRE
0	60 kg	59.0		GALLIEN	Jerome	CM ~	Aucune ~	27-02-1982	A.M LE PUY	43	ARA
	60 kg	59.0		GALLIER	Stephane	4D ~	Aucune ~	06-06-1975	ESM GONFREVILLE	76	NOR
	60 kg	58.6		GALLIEZ	Gerard	4D ~	Aucune ~	07-02-1972	GS SENLIS JUDO	60	HDF
2	60 kg	59.0	=	GALLIOU	Jean Jacques	1D ~	Aucune ~	24-10-1953	DOJO SANNOISIEN	95	IDF
	60 kg	59.0		GALLISSOT	Xavier	2D ~	Aucune ~	02-11-1966	DOJO ST MARTIN	51	GRE
	48 kg	0.0		GALLO	Sandrine	CM ~	Aucune ~	21-12-1971	JC VALENTIGNEY	25	BFC
	60 kg	59.0		GALLOCHAT	Sebastien	CM ~	Aucune ~	29-12-1978	STE AMIS E L PL	22	BRE
	60 kg	59.0		GALLOIS	Christophe	CM ~	Aucune Y	03-08-1977	A.L.ECOLE MADEL	27	NOR
	48 kg	0.0		GALLOIS	Maeva	CM ~	Aucune v	17-07-1999	JC SOUMOULOU	64	AQU
	60 kg	59.0		GALLON	Antoine	CM ~	Aucune v	23-12-1993	DOJO BEGLAIS	33	AQU
	60 kg	59.0		GALLON	Geoffrey	2D ~	Aucune v	13-08-1985	CSMCLAMART JUDO	92	IDF
	60 kg	59.0		GALLONDE	Mario	1D ~	Aucune v	06-04-1967	A.M PAYS MOSSIG	67	GRE
0	60 kg	59.0		GALLOS	Charly	2D ~	Aucune v	13-11-1981	SMOC.ST.J.BRAYE	45	CVL
	60 kg	59.0		GALLOT	Frederic	2D ~	Aucune v	28-03-1963	DOJO ANSHIN	69	ARA
	48 kg	0.0		GALLOT	Odette	СВ	Aucune v	29-11-1966	US PONTET-JUDO	84	PACA
	Inscrits : 25 Présents : 1								#1100 U.S.S.		

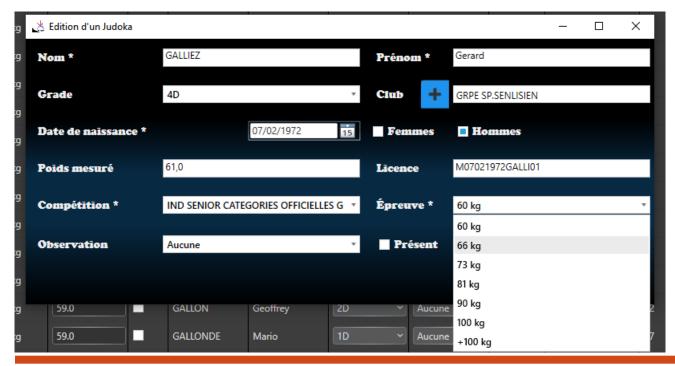


POURQUOI LA LIGNE DEVIENT ROUGE ?



- Pourquoi ?
 - Le judoka n'est pas au bon poids par rapport à sa catégorie
 - Il n'a pas le bon grade pour participer (peu courant avec l'Extranet)
 - Son année de naissance ne correspond pas à celle de la compétition
- Ici, le combattant pèse 61 kg pour la catégorie 60 kg
- Que faire ?
 - Pour le poids, changer la catégorie de poids, et surligner sur la feuille papier (cf. atelier pesée)
 - Pour l'année de naissance, informer le responsable du tirage au sort pour qu'il vérifie le paramétrage du server.

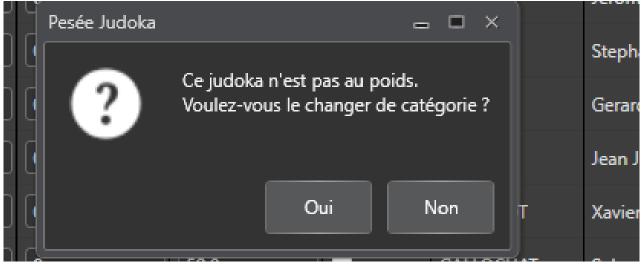
CHANGER DE CATÉGORIE DE POIDS



• 2 solutions:

- Double-cliquer sur la ligne concernée et modifier la catégorie dans « édition d'un judoka)
- Pensez à valider en bas

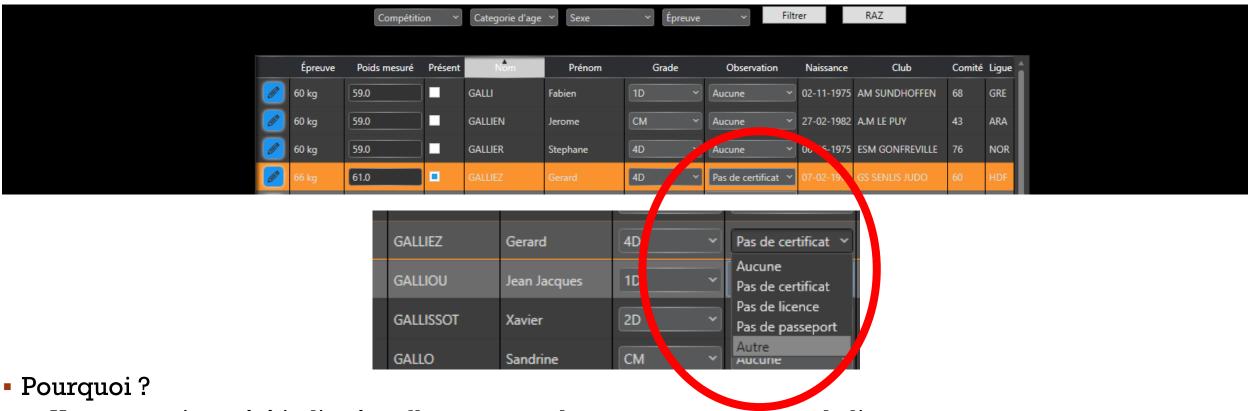
OU:



- Cliquer sur « oui », et le logiciel le fera automatiquement
- Si vous cliquez sur « non », la ligne se remettra en rouge.



POURQUOI LA LIGNE DEVIENT ORANGE ?



- Une annotation a été indiquée telle que « pas de passeport » ou « pas de licence »
- Que faire?
 - Pour le passeport, laisser la ligne orange et le responsable du tirage avisera avec le Cadre Technique
 - Pour le reste, cela n'est plus d'actualité car ces informations sont contrôlées via Extranet. Les licenciés inscrits à la compétition sont à jour de leur licence et de leur certificat médical



FIN DE LA PESÉE



- Attendre le feu vert d'un responsable pour fermer la pesée
- Contrôler le nombre de combattants pesés sur l'informatique et sur la feuille et s'assurer que les deux chiffres correspondent,
- NE PAS FERMER LE LOGICIEL tant que le responsable du tirage au sort n'a pas vérifié la remontée de la pesée via le réseau
- Rapporter à la table centrale le matériel et les feuilles de pesée

Voyons maintenant ce qu'il se passe à la table centrale entre la fin de la pesée et le début des combats



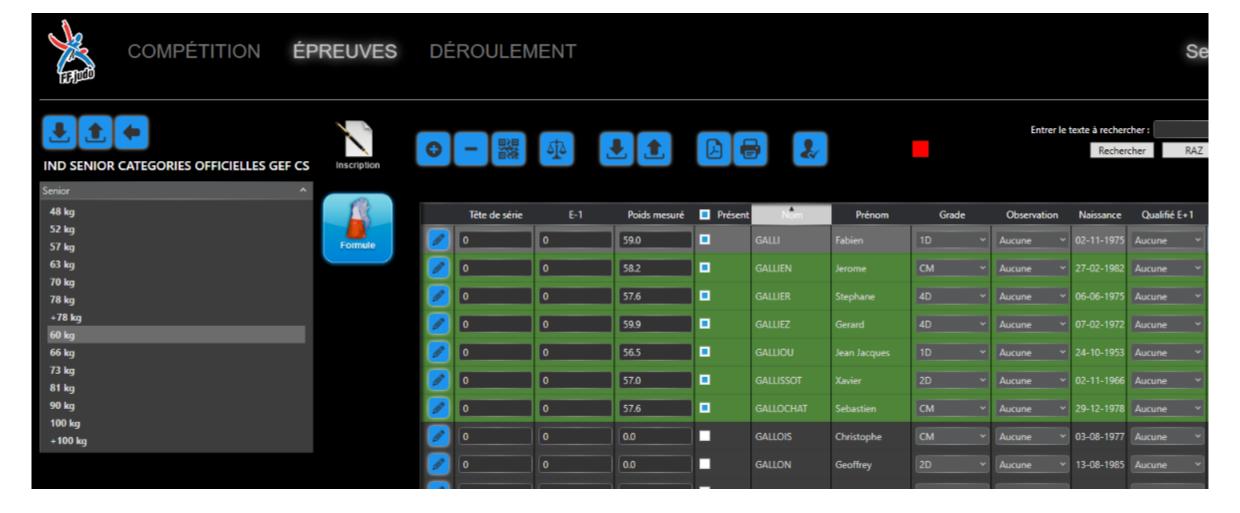


A la table centrale, c'est le moment le plus important et où il faut être concentré!

Après la pesée, les données saisies sur l'informatique sont automatiquement remontées via le réseau. Il faut alors vérifier que chaque personne est bien remontée avec le bon poids (des erreurs de saisies sont vite arrivées),

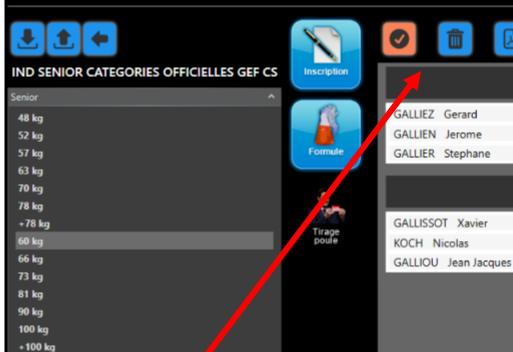
On compte, et on recompte le nombre de combattant par catégorie, en tenant compte des changements de catégories





Ensuite, dans l'onglet « épreuves », nous allons effectuer le tirage au sort. Avant, si besoin, de rapprocher du Cadre Technique pour saisir les têtes de séries (IMPORTANT : ce n'est pas à vous en tant que CS de vous en charger !),







DOJO SANNOISIEN 95 95 IDF FRA

- Le tirage est effectué. Reste à modifier si besoin les poules et si cela est autorisé...
- Le légiciel est paramétré pour écarter soit les clubs, soit les Comités, soit les Ligues, donc cela n'est pas à modifier,
- Åprès, nous pouvons valider le tirage, l'icône passera au vert.





- Les poules dont le tirage a été effectué apparaissent à gauche de l'écran, il suffit de les déplacer avec la souris sur le tapis que nous souhaitons,
- Après, on brasse les poules, c'est-à-dire que nous les mettons dans un ordre logique, souvent de la catégorie la plus légère à la plus lourde, ou les femmes d'abord. On essaie de regrouper logiquement les poules et tableaux sur les tapis.
- Il faut aussi tenir compte de beaucoup de facteurs, notamment si nous souhaitons libérer rapidement une surface pour un échauffement par exemple, il ne faudra pas donner beaucoup de combats si on veut que ça aille vite!





- Ici, le brassage est fait correctement, les combats vont donc s'enchaîner logiquement.
- Il restera à imprimer toutes les poules, appeler les combattants, distribuer les poules sur les tapis et lancer la compétition.



σ Application COMMISSAIRE











×





Les combats ont été envoyés via le serveur.

0:00





























UTILISATION DU LOCICIEL



JC.VIERZON - 18

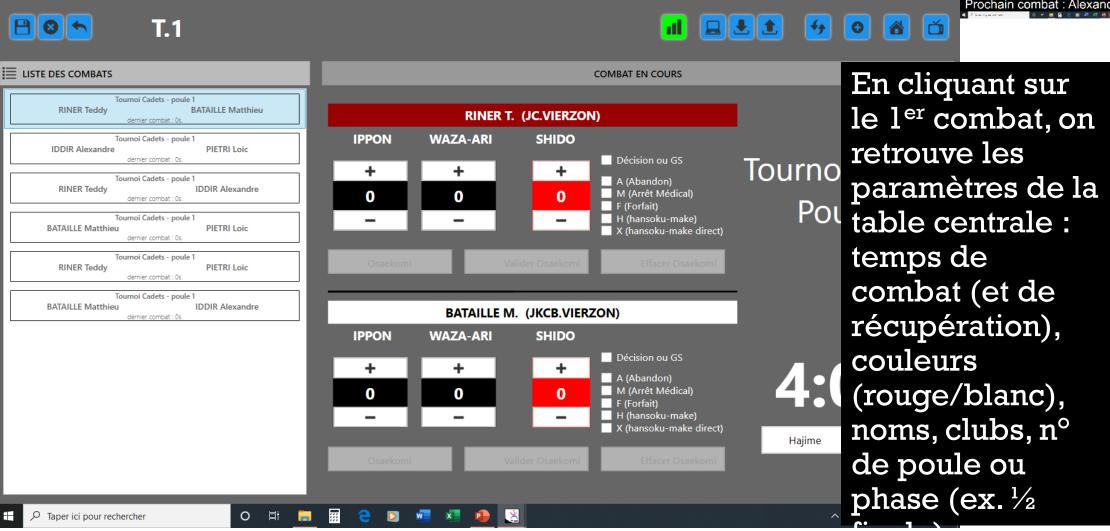
JKCB.VIERZON - 18

Tournoi Cadets

Prochain combat : Alexandre IDDIR - Loic PIETR

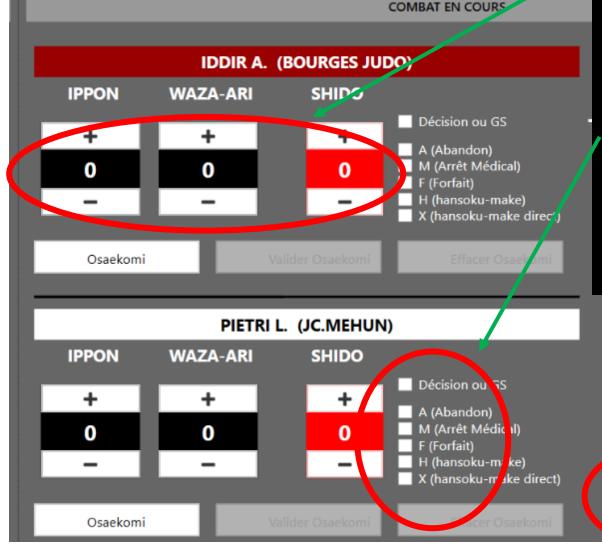
LANCEMENT D'IIN COMPAT

Application COMMISSAIRE





GESTION DU COMBAT



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

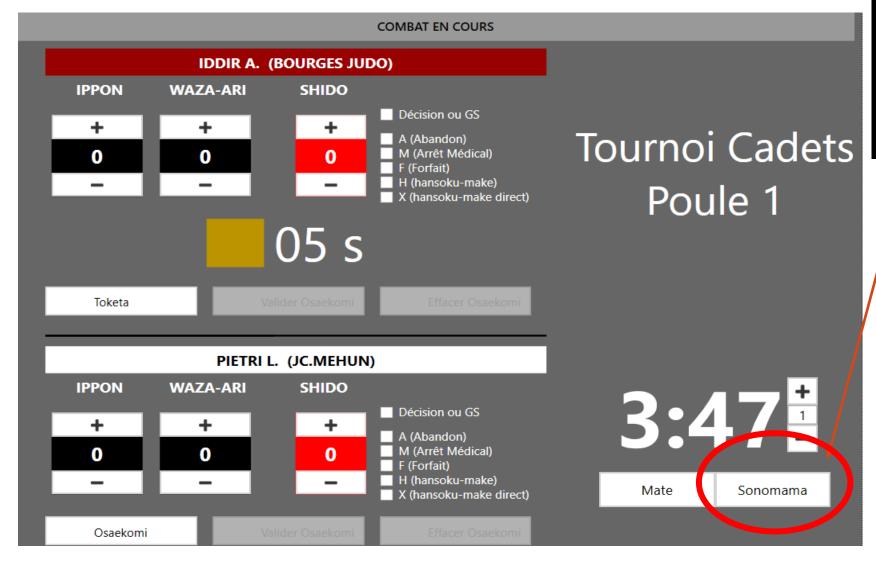
Valeurs (Ippon/WA/Shido): cliquer sur « + » pour ajouter et sur « - » pour retirer, en affectant au bon combattant (rouge ou blanc).

Abandon/Médical/Forfait/
Hansoku-make H ou X : cocher la case correspondante et mettre un lppon de l'autre côté (sauf TEC)
Exemple : le rouge abandonne. Je coche le « A » pour le rouge, et met un lppon au blanc





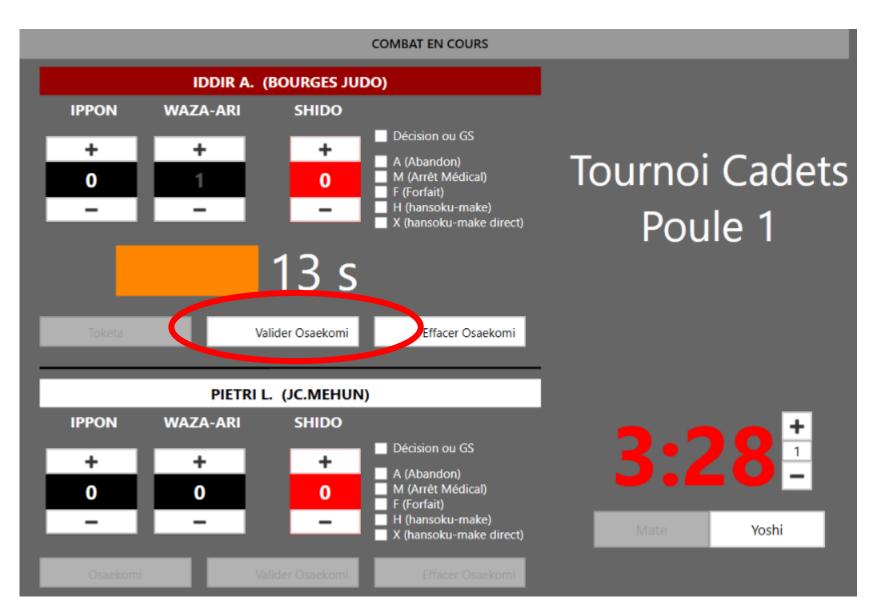
OSAEKOMI



- 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 0 et la valeur sera ajoutée

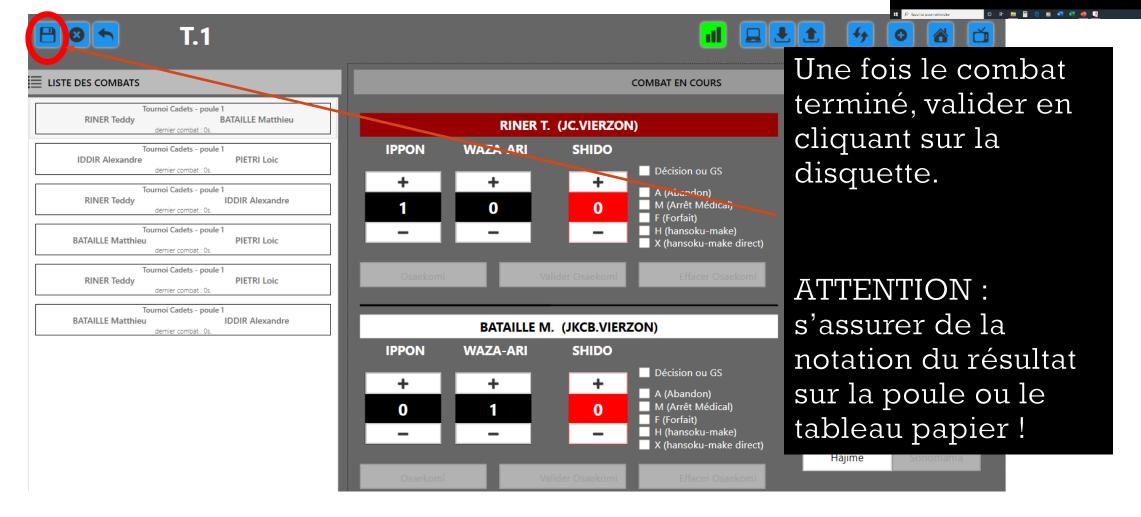


VALIDATION D'UN COMBAT

RINER T 10
BATAILLE M 1

Tournoi Cadets 3 1 0 7







<u>*</u>

VAINQUEUR: Teddy RINER JC.VIERZON

ATTENTION: ne pas lancer le combat suivant tant que le « bonhomme danse sur l'écran », sinon ça plante (on l'a tous déjà fait!...)



σ \times Application COMMISSAIRE **T.1** difier un combat **LISTE DES COMBATS COMBAT EN COURS** Tournoi Cadets - poule 1 IDDIR Alexandre PIETRI Loic **IDDIR A. (BOURGES JUDO)** dernier combat : 0s. **IPPON WAZA-ARI SHIDO** Tournoi Cadets - poule 1 RINER Teddy IDDIR Alexandre Décision ou GS dernier combat : 8mn, 25s. Tournoi Cadets Tournoi Cadets - poule 1 A (Abandon) **BATAILLE Matthieu** PIETRI Loic M (Arrêt Médical) 0 0 0 dernier combat : 8mn. 25s. Poule 1 F (Forfait) H (hansoku-make) Tournoi Cadets - poule 1 RINER Teddy PIETRI Loic X (hansoku-make direct) dernier combat : 8mn, 25s. Tournoi Cadets - poule 1 BATAILLE Matthieu IDDIR Alexandre dernier combat : 8mn, 25s. PIETRI L. (JC.MEHUN) **IPPON** WAZA-ARI **SHIDO** Décision ou GS A (Abandon) M (Arrêt Médical) 0 0 0 F (Forfait) H (hansoku-make) X (hansoku-make direct) Hajime Taper ici pour rechercher

0 Application COMMISSAIRE



T.1





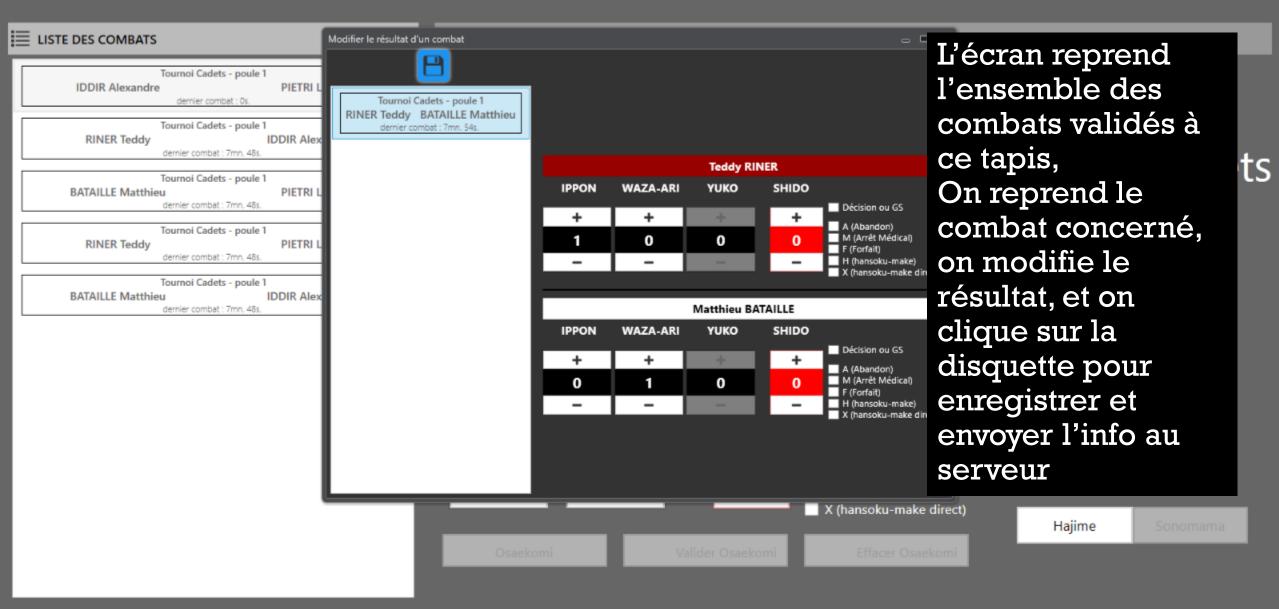


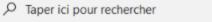














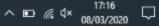












TEMPS DE RÉCUPÉRATION

- 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

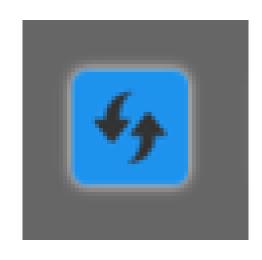
BATAILLE Matthieu

PIETRI Loic

dernier combat : 4mn. 15s.



RAFRAICHISSEMENT DU LOGICIEL

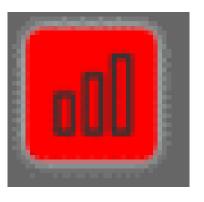


- Cliquer sur ce bouton régulièrement : permet la synchronisation des données avec le serveur,
- Très important lors des TEC (Test d'Efficacité en Combat ou Shiai) car les combattants sortent de poules au fur et à mesure qu'ils terminent leur test, l'ordre des combats est donc modifié régulièrement
-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





CAS DE LA COUPURE DE RÉSEAU



 Plusieurs causes : borne réseau débranchée ou HS, ordinateur principal obsolète, 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 précédente)



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!

