

### Le suivi d'un combat

Examinons la barre de tâche et ses différentes fonctions :

Fonction	Description
Sexe	Choix féminin/masculin
Poids	Sélectionner une catégorie de poids
Imprimer	Imprimer le tableau en cours
1er Tour	Se déplacer dans le tableau vers la gauche
Dernier Tour	Se déplacer dans le tableau vers la droite
Repêchage	Permet de passer dans la partie repêchage
Barrage	Permet de départager les deux cinquièmes
Imprimante	Permet de choisir une imprimante parmi plusieurs
Points	A la fin d'une compétition où il y a une relation grade/championnat permet d'imprimer les points marqués
Judogi	Permet de changer la couleur de l'affichage bleu / rouge
Paramètres	Permet d'adapter le programme à chaque type de compétition
Fin	Permet de fermer le tableau à la fin de la compétition



Nous constatons sur notre écran que le premier combat est :

**DROUILLAT / KENDY**

Drouillac étant ceinture rouge et Kendy ceinture blanche.

Pour commencer ce combat, nous allons cliquer une fois sur le nom de l'un des combattant, ce qui nous ouvrira le tableau définitif comportant plusieurs zones que nous allons examiner :

#### Zone 1

Dans cette zone vont s'afficher alternativement le nom des combattants, la catégorie de poids et la phase de compétition éliminatoires ou repêchages.

#### Zone 2

Le temps de combat est affiché en vert quand le chrono tourne et en mauve lorsque le chrono est arrêté.

#### Zone 3

Avantages (caractère noir sur fond rouge) et Pénalités (caractère rouge sur fond noir) du combattant ceinture rouge.

#### Zone 4

Avantages (caractère noir sur fond blanc) et Pénalités (caractères blanc sur fond noir) du combattant ceinture blanche.

#### Zone 5

Département ou Zone d'où viennent les combattants, noms des équipes, voir noms des combattants.

#### Zone 6

Comporte 2 actions :

Tableau : en cliquant au milieu du mot on sort de l'affichage « Combat » pour aller dans le mode « tableau »

Modifier temps : en cliquant sur l'un de ces mots, le programme autorisera le Commissaire Sportif à modifier le temps restant.

Prenons un exemple : il reste 3.39 de combat, lors du Hajime le chrono n'a pas démarré et 20 secondes n'ont pas été décomptées, pour corriger cette erreur, pratiquez de la façon suivante :

- Amener le curseur sur « modifier temps » et cliquer.
- Surligner l'emplacement **00 : 00**, entrer le nouveau temps restant, dès que vous relancerez le chrono ce nouveau temps remplacera la valeur erronée.

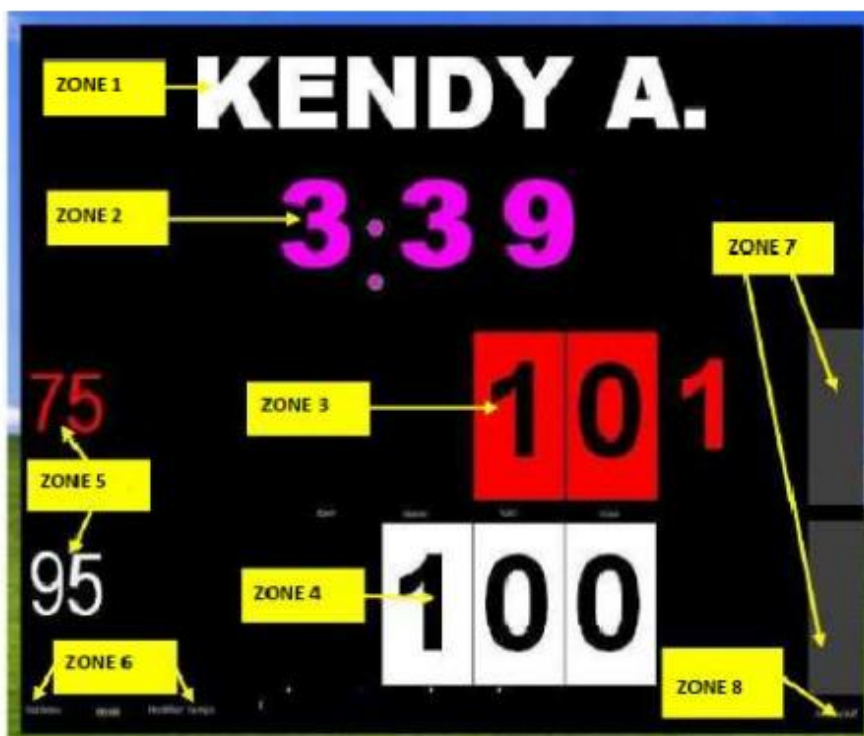
#### Zone 7

Zone où il faudra cliquer pour déclencher le chrono d'immobilisation (en haut pour le rouge, en bas pour le blanc). Il est recommandé, durant le combat, de positionner le curseur entre ses deux zones de façon à être réactif à l'annonce Osaekomi.

## Zone 8

Avantage décisif : Lors d'un avantage décisif, en cliquant sur cette partie, vous remettez le tableau du combat en cours à zéro, le combat pourra repartir et, dans la zone, l'ordinateur affichera Avantage décisif.

En bas de l'écran, vers le milieu, vous avez 4 petites croix (2 bleues et 2 blanches). Ces croix servent à afficher les interventions Médecin pour chaque combattant.



## Comment utiliser ce programme

Ordre de l'arbitre	Action	Conséquence	Raccourcis Clavier
Hadjime	Appuyer une fois sur la barre d'espace	Démarre le chronomètre du temps de combat (vert)	
Matte	Appuyer à nouveau une fois sur la barre d'espace	Arrête le chronomètre du temps de combat (Mauve)	



<b>Yuko rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Yuko rouge et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affiche un Yuko au combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Shift et la lettre Y</b>
<b>Yuko blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Yuko blanc et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris Amener le	Affiche un Yuko au combattant blanc	Appuyer simultanément sur la touche <b>Ctrl et la lettre Y</b>
<b>Annuler Yuko rouge</b>	Amener le curseur sur le Yuko rouge et effectuer un seul click avec <u>le bouton droit</u> de la souris	Efface le Yuko rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Shift et la lettre Y</b>
<b>Annuler Yuko blanc</b>	Amener le curseur sur le Yuko blanc et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Efface le Yuko blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl Shift et la lettre Y</b>
<b>Waza Ari rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Waza Ari rouge et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affiche un Waza Ari au combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Shift et la lettre W</b>
<b>Waza Ari blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Waza Ari blanc et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affiche un Waza Ari au combattant blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl et la lettre W</b>
<b>Annuler Waza Ari rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Waza Ari rouge et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Efface un Waza Ari au combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Shift et la lettre W</b>
<b>Annuler Waza Ari blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Waza Ari blanc et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Efface un Waza Ari au combattant blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl Shift et la lettre W</b>

<b>Ippon rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Ippon rouge et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affiche un Ippon au combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Shift et la lettre I</b>
<b>Ippon blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Ippon blanc et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affiche un Ippon au combattant blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl et la lettre I</b>
<b>Annuler Ippon rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Ippon rouge et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Efface un Ippon au combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Shift et la lettre I</b>
<b>Annuler Ippon blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement du Ippon blanc et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Efface un Ippon au combattant blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Ctrl et la lettre I</b>
<b>Shido rouge</b>	Amener le curseur sur remplacement des pénalités du rouge et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affichage du chiffre 1 dans la zone des pénalités du rouge et d'un Yuko chez le combattant blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Shift et la lettre P</b>
<b>Shido blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement des pénalités du blanc et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Affichage du chiffre 1 dans la zone des pénalités du blanc et d'un Yuko chez le combattant rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl et la lettre P</b>
<b>Annuler Shido rouge</b>	Amener le curseur sur l'emplacement des pénalités du rouge et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Retire une pénalité dans la zone des pénalités du rouge et met la zone des avantages du blanc à jour	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Shift et la lettre P</b>

<b>Annuler Shido blanc</b>	Amener le curseur sur l'emplacement des pénalités du blanc et effectuer un seul click avec le <u>bouton droit</u> de la souris	Retire une pénalité dans la zone des pénalités du blanc et met la zone des avantages du rouge à jour	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt Ctrl et la lettre P</b>
----------------------------	--	--	---

Se rappeler que lorsque l'on appuie plusieurs fois sur le bouton gauche de la souris à l'intérieur d'une zone d'avantage ou de pénalités, on augmente leur nombre à chaque click.

Par exemple :

- Trois appuis successifs dans la zone du Yuko fera apparaître le chiffre 3 dans la zone Yuko du rouge.
- De la même façon, trois appuis successifs sur la touche de pénalités du blanc feront apparaître un Ippon dans la zone des avantages du rouge. Ceci est valable aussi pour les clics avec le bouton droit, plusieurs appuis sur ce bouton dans une zone d'avantages ou de pénalités diminueront leur nombre. Supposons qu'il y a 4 Yuko pour le rouge, si je clique 3 fois de suite avec le bouton droit dans la zone des Yuko rouge, le programme effacera 3 Yuko pour n'en laisser qu'un.

**Il est très important lors de ces manipulations d'agir calmement et toujours s'assurer que les valeurs affichées correspondent bien aux ordres de l'arbitre.**

### Les immobilisations

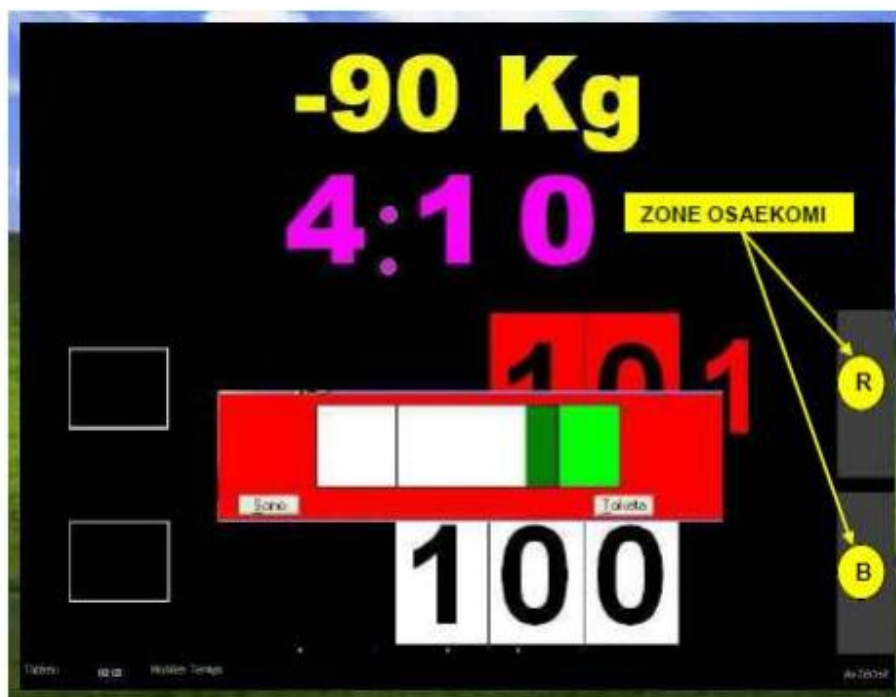


Ordre de l'arbitre	Action	Conséquence	Raccourcis Clavier
Osaekomi rouge	Amener le curseur sur l'emplacement de la lettre R et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Démarrage du chrono Osaekomi et affichage du barre-graphe Osaekomi en rouge	Appuyer simultanément sur les touches <b>Shift et la lettre O</b>
Osaekomi blanc	Amener le curseur sur l'emplacement de la lettre B et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Démarrage du chrono Osaekomi et affichage du barre-graphe Osaekomi en blanc	Appuyer simultanément sur les touches <b>Ctrl et la lettre O</b>

**En cas d'erreur de couleur d'Osaekomi, appuyer sur F11 ou F12 (selon le cas) pour rectifier. Ne jamais arrêter l'immobilisation.**



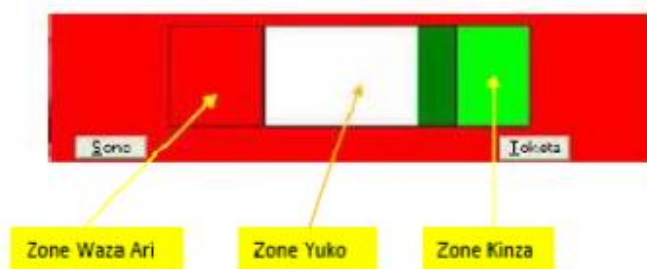
Ces actions doivent être rapides, car quelques secondes d'immobilisations en plus ou en moins peuvent changer la finalité d'un combat. Pensez à utiliser les raccourcis clavier surtout dans le cas d'une annonce Waza-Ari suivie immédiatement par Osaekomi, car dès que le barre-graphe Osaekomi sera affiché, vous ne pourrez plus inscrire cette valeur à l'aide de la souris.



Le barre-graphe sur fond rouge est divisé en trois parties de couleurs différentes de droite à gauche :

- Vert clair ne correspond à aucune valeur (Kinza)
- Vert foncé correspond à la valeur Yuko
- Rouge correspond à la valeur Waza-Ari

Lorsqu'un Waza-Ari a été annoncé, juste avant l'Osaekomi, la zone à gauche est rouge dès le début de l'immobilisation ramenant ainsi le temps d'immobilisation à 15 secondes.



Ordre de l'arbitre	Action	Conséquence	Raccourcis Clavier
Sonomama	Amener le curseur sur la zone Sono et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Arrêt des chronos combat et immobilisation sans remise à zéro, remplace le bouton Sono par Yoshi	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt et la lettre S</b>
Yoshi	Amener le curseur sur la zone Yoshi et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Relance des chronos combat et immobilisation, remplace le bouton Yoshi par Sono	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt et la lettre Y</b>
Toketa	Amener le curseur sur la zone Toketa et effectuer un seul click avec le bouton gauche de la souris	Arrête le chrono immobilisation, affiche en rouge ou en blanc le temps réel d'osaekomi en haut à droite du tableau	Appuyer simultanément sur les touches <b>Alt et la lettre T</b>

A l'annonce du Toketa, l'arbitre consultera le tableau d'affichage puis annoncera la valeur correspondante au temps d'immobilisation, le Commissaire Sportif, à l'aide de la souris entrera cette valeur dans l'ordinateur.

La fin du temps réglementaire d'immobilisation sera indiqué par un signal sonore, le temps sera affiché en haut à droite et l'arbitre annoncera la valeur correspondante qui sera entrée dans l'ordinateur par le Commissaire Sportif.

Pour effacer les valeurs d'immobilisations affichées en haut à droite de l'écran, il suffit d'amener le curseur à l'aide de la souris sur la valeur et d'effectuer un click gauche ou droit.

Nous avons étudié toutes les possibilités de ce programme concernant le déroulement d'un combat individuel en mode éliminatoire :

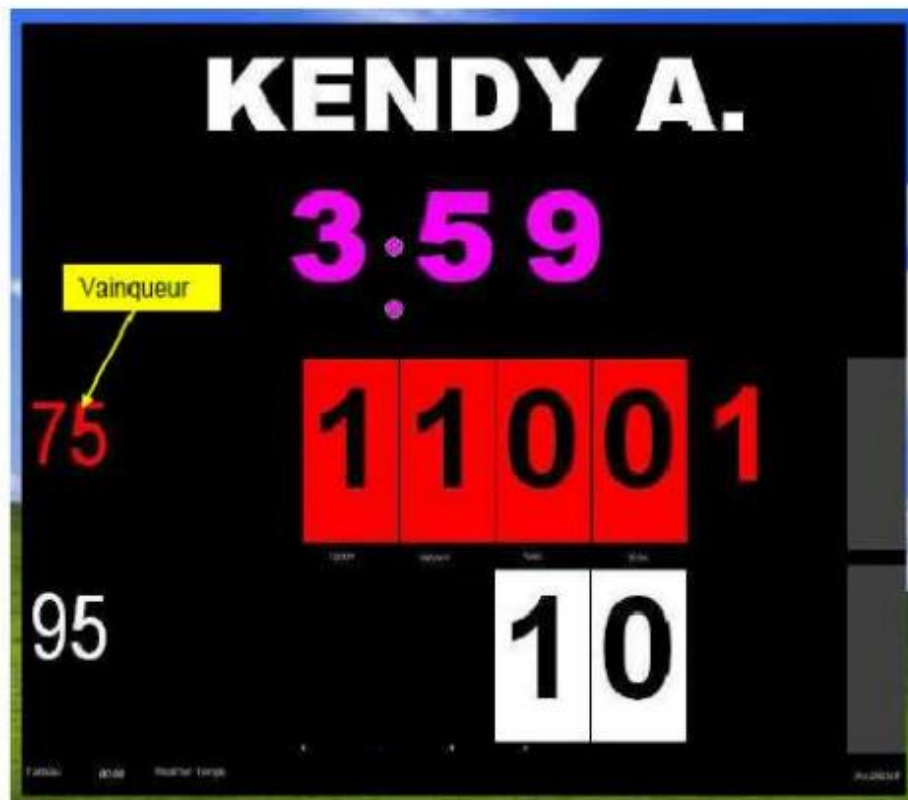
- Paramétrage en fonction du type de compétition
- Ouverture du programme
- Sélection d'un combat
- Démarrage et arrêt du chronomètre.
- Marquage et annulation des valeurs et pénalités.
- Démarrage d'une immobilisation et arrêt momentané (Sonomama), reprise (Yoshi), arrêt définitif (Toketa) ou temps atteint.
- Pour toutes ces actions nous avons vu comment déclencher à l'aide de la souris ou des raccourcis clavier.

Le mode repêchage est identique, il suffira simplement, après avoir ouvert le tableau, de choisir dans la barre de tâche la phase repêchage en amenant le curseur sur la zone **Rep** qui deviendra immédiatement bleu et d'effectuer un click avec le bouton gauche de la souris.

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira laissant apparaître le tableau de repêchage a(1) avec en bas à gauche deux boutons :

- **Tableau** qui vous permet de retourner en phase éliminatoire.
- **Tableau 2** qui vous permet de passer au repêchage du tableau B (2).





Amener le curseur sur la zone correspondant au vainqueur, dans notre exemple 75, correspondant au combattant rouge et effectuer un seul click avec le **bouton droit** de la souris. Lors de cette manipulation, il est très important de ne pas se tromper de bouton car si la validation ne se ferait pas correctement. La validation effectuée (cela peut prendre quelques secondes, parfois), la fenêtre se ferme et nous retournons au tableau, en profiter pour vérifier que c'est bien le bon combattant qui a été validé et choisir un nouveau combat.