

Guide Club e-Marque MiniBasket

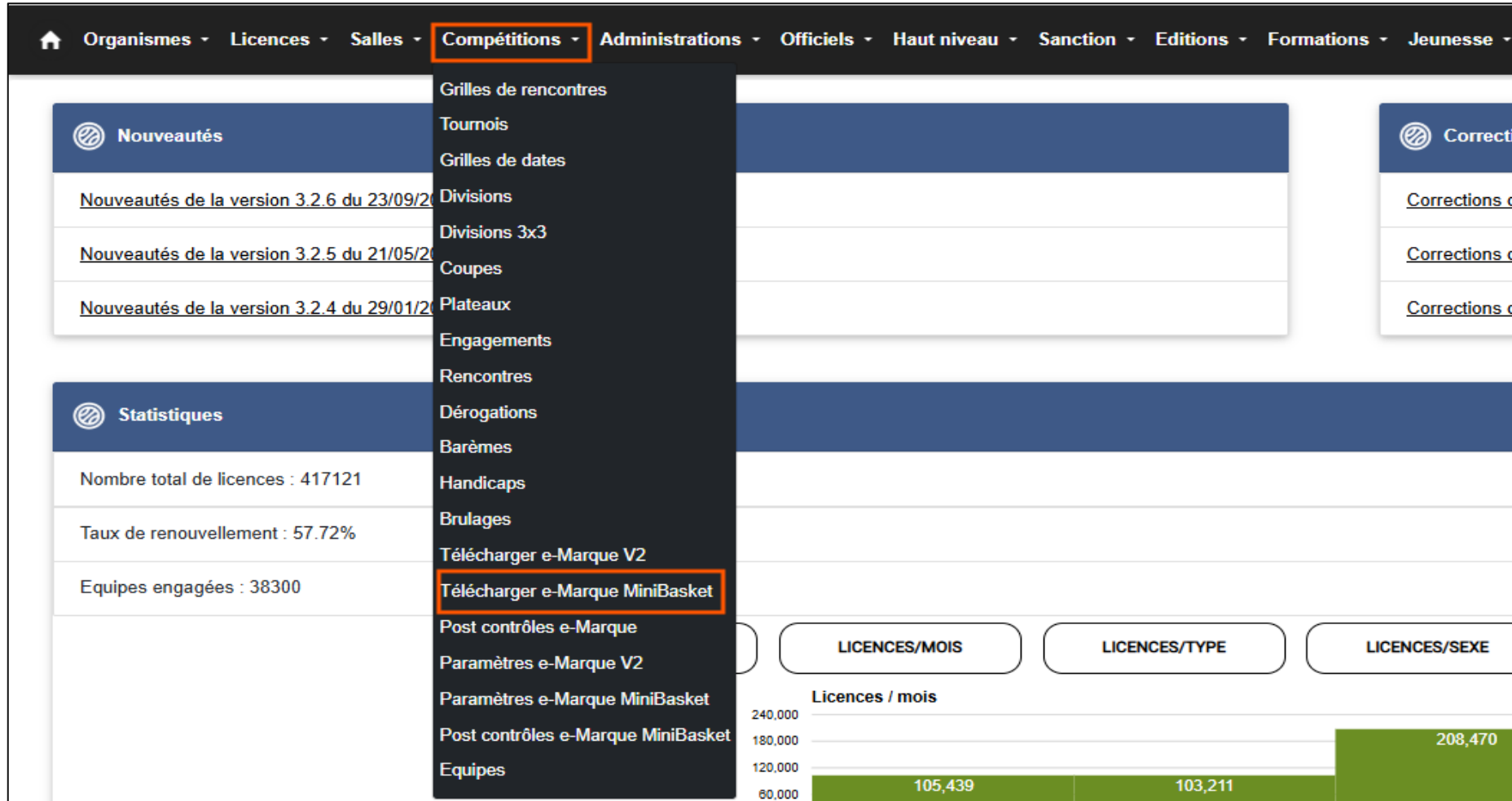


Utilisation de l'outil



Télécharger l'e-Marque MiniBasket (1/2)

Se rendre dans **FBI/COMPETITIONS/POST CONTROLES E-MARQUE MINIBASKET**



The screenshot displays the MiniBasket web application interface. The top navigation bar includes a home icon and several menu items: Organismes, Licences, Salles, **Compétitions** (highlighted with an orange box), Administrations, Officiels, Haut niveau, Sanction, Editions, Formations, and Jeunesse. The left sidebar contains two main sections: 'Nouveautés' and 'Statistiques'. The 'Nouveautés' section lists three versions of the application: 3.2.6 (23/09/2020), 3.2.5 (21/05/2020), and 3.2.4 (29/01/2020). The 'Statistiques' section shows three metrics: 'Nombre total de licences : 417121', 'Taux de renouvellement : 57.72%', and 'Equipes engagées : 38300'. The 'Compétitions' dropdown menu is open, showing a list of options: Grilles de rencontres, Tournois, Grilles de dates, Divisions, Divisions 3x3, Coupes, Plateaux, Engagements, Rencontres, Dérogations, Barèmes, Handicaps, Brulages, **Télécharger e-Marque V2**, **Télécharger e-Marque MiniBasket** (highlighted with an orange box), Post contrôles e-Marque, Paramètres e-Marque V2, Paramètres e-Marque MiniBasket, Post contrôles e-Marque MiniBasket, and Equipes. The main content area features a large blue header, a table with three columns (LICENCES/MOIS, LICENCES/TYPE, LICENCES/SEXE), and a bar chart titled 'Licences / mois' showing data for three months: 105,439, 103,211, and 208,470.

LICENCES/MOIS	LICENCES/TYPE	LICENCES/SEXE
105,439	103,211	208,470

Télécharger l'e-Marque MiniBasket (2/2)

Se rendre sur « **FBI/COMPETITION/TELECHARGER E-MARQUE MINIBASKET** »

- Version disponible pour **Ordinateur** (PC)
- Version disponible pour **Tablette** (Android uniquement)

 Télécharger e-Marque MiniBasket

Généralités

Cet écran va vous guider pour récupérer la dernière version d'e-Marque MiniBasket (1.0.2)

Quelle version souhaitez vous télécharger ?

☐  PC

☒  Tablettes Android

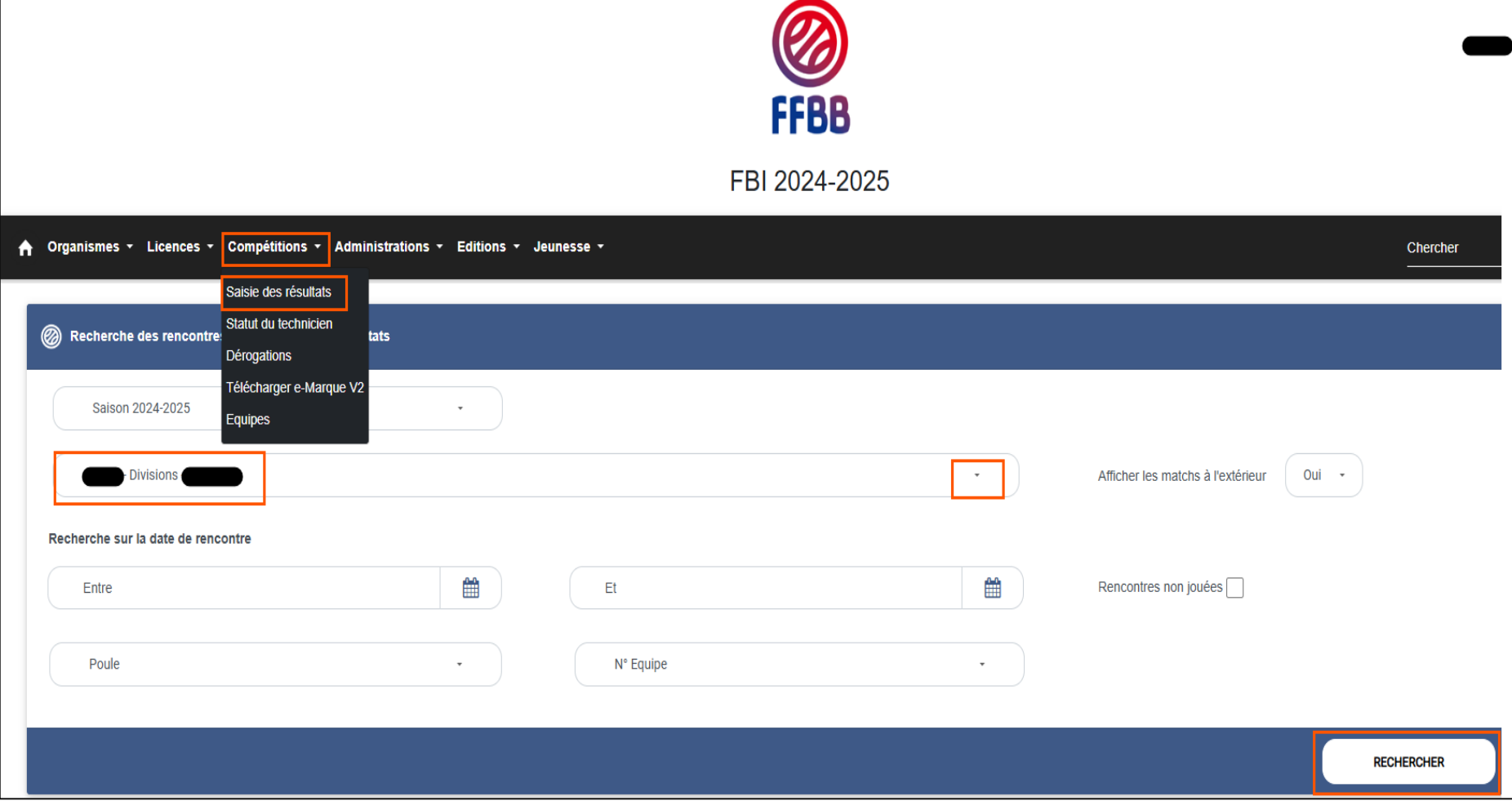
 TÉLÉCHARGER SUR GOOGLE PLAY



Récupérer le code e-Marque du match (1/2)

Se rendre sur « **FBI/COMPETITION/SAISIE DES RESULTATS** »

Trouver la division puis cliquer sur « **RECHERCHER** »



FFBB

FBI 2024-2025

Organismes ▾ Licences ▾ **Compétitions ▾** Administrations ▾ Editions ▾ Jeunesse ▾ Chercher

Recherche des rencontres

Saisie des résultats
Statut du technicien
Dérogations
Télécharger e-Marque V2
Equipes

Saison 2024-2025

Divisions

Afficher les matchs à l'extérieur Oui ▾

Recherche sur la date de rencontre

Entre Et

Poule N° Equipe

RECHERCHER

Récupérer le code e-Marque du match (2/2)

Résultat de la recherche :

- Retrouver le match dans la liste des rencontres.
- Sur la ligne du match, dans la colonne « **EM** », cliquer sur le symbole « e-Marque » en forme de ballon de basket.
- Le code e-Marque du match va apparaître, le noter et le garder précieusement.

Attention : les codes e-Marque ne sont disponibles que chaque semaine, il est normal de ne pas tous les avoir dans la liste, ils arriveront au fur et à mesure.

Résultat de la recherche													
	Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	EM	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	Class.
	DF3-P2	3	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	11/01/2025	19:00	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	
	DF3-P2	6	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	18/01/2025	19:15	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	
	DF3-P2	9	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	ÉTOILE D'OR ARMOR BASKET	25/01/2025	19:15	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	

Importer une rencontre (1/2)

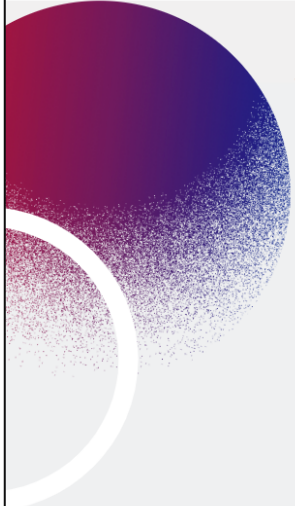
Sélectionner l'onglet « **IMPORTER UNE RENCONTRE** ».



Importer une rencontre (2/2)

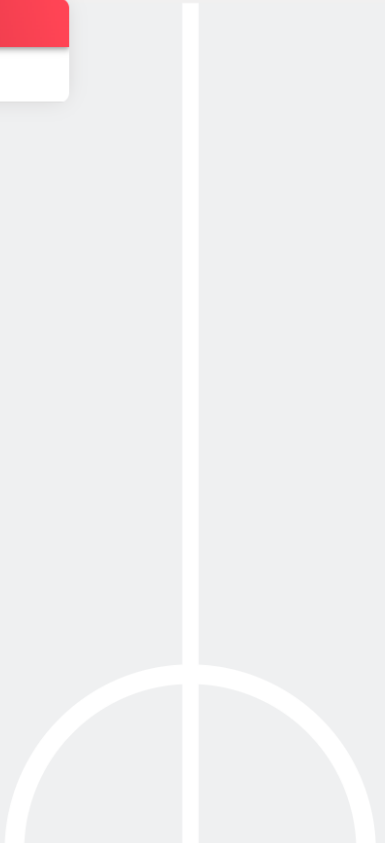
Saisir votre code de rencontre

 E-MARQUE



IMPORTER UNE RENCONTRE

Saisir le code de rencontre



Reprendre une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** ». Lorsque vous avez déjà importé la rencontre au préalable ou que vous souhaitez revenir sur une rencontre non clôturée.



Reprendre une rencontre (2/2)

Sélectionner votre rencontre

 E-MARQUE

REPRENDRE UNE RENCONTRE

Première équipe	Deuxième équipe	Date	Heure	État	Action
			20:00	LK	 

1 à 1 de 1 < > Page 1 de 1

SUPPRIMER TOUT

Créer une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **CRÉER UNE RENCONTRE** ». Pour créer uniquement des rencontres amicales.



Créer une rencontre (2/2)

Entrer le code d'authentification

c'est le « code internet d'engagement » d'équipe du club et chaque code du club fonctionne peu importe la division
(Si besoin le demander au Comité)

BIENVENUE SUR E-MARQUE

AUTHENTIFICATION

Saisir le code d'authentification

Le code d'authentification n'est pas valide

IMPORTER UNE RENCONTRE
Reprendre une rencontre avec un code

REPRENDRE UNE RENCONTRE
Reprendre sur ce matériel

CRÉER UNE RENCONTRE
Définir manuellement une rencontre

Avant-match

Au début et à la fin de la rencontre



- Les entraîneurs doivent être les garants de la rencontre et faire en sorte que celle-ci se déroule correctement.
- Il est conseillé d'avoir à la table de marque le règlement MiniBasket à jour ou bien que les entraîneurs possèdent une copie de ce règlement.
- Il est conseillé aux entraîneurs des deux équipes et aux arbitres de s'accorder avant le début du match et de discuter ensemble de la souplesse mise en place au niveau de l'arbitrage de la rencontre MiniBasket.
- L'objectif est de voir de plus en plus d'enfants utiliser l'e-Marque MiniBasket mais ils ne peuvent pas non plus être livrés à eux-mêmes.
- **Les entraîneurs devront signer et vérifier la feuille e-Marque au début et à la fin de la rencontre afin de vérifier les éventuelles erreurs et de s'assurer de la bonne transmission du match.**

Informations rencontre



Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom du championnat
- Le nom abrégé du championnat
- Le N° de rencontre
- La poule
- La date du match
- L'heure du match

AVANT-MATCHMATCHAPRÈS-MATCH

Informations rencontreÉquipesJoueurs & entraîneursArbitrer, marquer..Paramètres

Nom du championnat *
Plateau test e-Marque Mini

Nom abrégé du championnat *
PTEMINI

N° de rencontre *
39

Poule *
Poule A

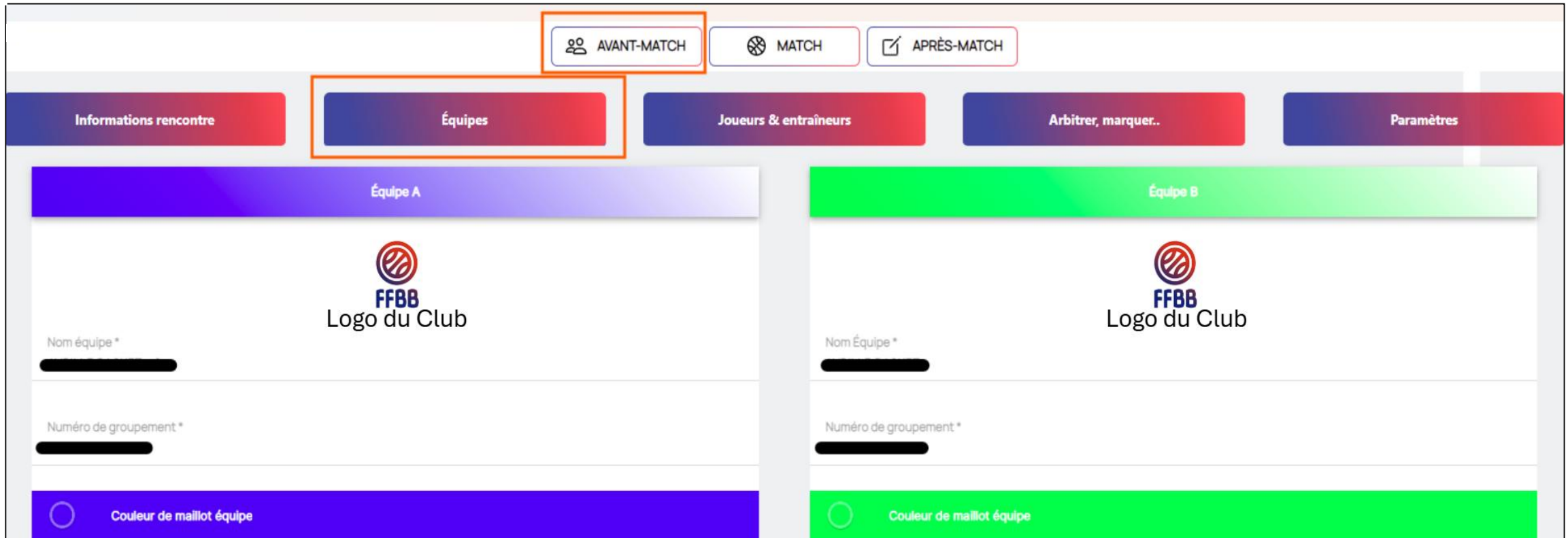
Date *
30 oct. 2025

Heure *
10:00

Equipes

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur de maillot des équipes



The interface displays a management screen for basketball teams. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with an orange box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. Below these are five main sections: 'Informations rencontre', 'Équipes' (highlighted with an orange box), 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer..', and 'Paramètres'. The 'Équipes' section contains two forms, one for 'Équipe A' (blue background) and one for 'Équipe B' (green background). Each form includes a header with the team name, a central area with the FFBB logo and 'Logo du Club', and input fields for 'Nom équipe *' and 'Numéro de groupement *'. At the bottom of each form is a color selection area labeled 'Couleur de maillot équipe' with a circular color picker.

Joueurs & entraîneurs

Sélectionner l'onglet « **Joueurs & entraîneurs** »

pour pouvoir remplir les informations des participant(e)s lié(e)s à la rencontre

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

A

AVRILLE BASKET - 2

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

B

AVRILLE BASKET

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

Arbitrer, marquer...

Sélectionner l'onglet « **Arbitrer, marquer...** » pour pouvoir remplir les informations des jappeurs/officiels de la rencontre.

AVANT-MATCH
 MATCH
 APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	⋮ -
			☒	☒	☒	⋮ -
			☒	☒	☒	⋮ -
			☒	☒	☒	⋮ -

Paramètres

Paramétrer les informations concernant la rencontre avant le match, mais elles seront non modifiables durant le match :

(Le paramétrage de base est fait en amont par le Comité lorsque vous utilisez un code e-Marque)

- La durée d'une période (4, 6, 8 min)
- Le nombre de périodes (4, 6, 8 périodes)
- La gestion des fautes / ou non
- Le choix du score : par période / ou classique
- Le nombre de points en cas de période gagnée / à égalité / perdue (0, 1, 2, 3 points)

AVANT-MATCHMATCHAPRÈS-MATCH

Informations rencontreÉquipesJoueurs & entraîneursArbitrer, marquer..Paramètres

Durée d'une période *
04:00

Nombre de périodes *
8

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Par période

Période gagnée *
3

Période à égalité *
2

Période perdue *
1

Durée d'une période *
04:00

Nombre de périodes *
8

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Classique

Match



Rencontre / choix score par période (1/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points reçus par période gagnée, perdue ou à égalité.

E-Marque V3

Navigation: **AVANT-MATCH** | **MATCH** | APRÈS-MATCH

Scoreboard: 0 - 0, 04:00, 1 / 8

Team A: AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
[Redacted]	0	4	●
[Redacted]	0	5	●
[Redacted]	0	6	●
[Redacted]	0	7	●
[Redacted]	0	8	●
[Redacted]	0	9	●
[Redacted]	0	10	●
[Redacted]	0	11	●
[Redacted]	0	12	●
[Redacted]	0	13	●
[Redacted]	0	14	●
[Redacted]	0	15	●
[Redacted]		EA	
[Redacted]		E	

Team B: AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
[Redacted]	0	4	●
[Redacted]	0	5	●
[Redacted]	0	6	●
[Redacted]	0	7	●
[Redacted]	0	8	●
[Redacted]	0	9	●
[Redacted]	0	10	●
[Redacted]	0	11	●
[Redacted]	0	12	●
[Redacted]	0	13	●
[Redacted]	0	14	●
[Redacted]	0	15	●
[Redacted]		EA	
[Redacted]		E	

Court Diagram: Blue team (A) on the left, Green team (B) on the right. Central logo: E-MARQUE.

Rencontre / choix score classique (2/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points marqués par période

The screenshot displays a basketball match management interface. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH', 'MATCH' (which is highlighted), and 'APRÈS-MATCH'. Below the tabs, a scoreboard shows a 0-0 tie with a 04:00 clock. The interface is split into two main sections, A and B, representing the two teams. Each section has a list of players with columns for 'Nom', 'Fte(s)', 'N°', and 'En Jeu'. The left section (A) is titled 'AVRILLE BASKET - 2' and the right section (B) is titled 'AVRILLE BASKET'. In the center, there is a diagram of a basketball court with a blue half and a green half. Below the court diagram is a compass rose. The interface is designed for managing a basketball match, including player tracking and game time.

Chronomètre / Score

Dans cet onglet vous retrouverez le chronomètre, le score puis le nombre de période en cours

Choix score classique : cumul des points

Choix score par période : remise à zéro des points à la fin de chaque période



AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH





Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
	0	0	0	0	0	0	0	0

0

+

04:00

-

0

1 / 8

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
	0	0	0	0	0	0	0	0

A

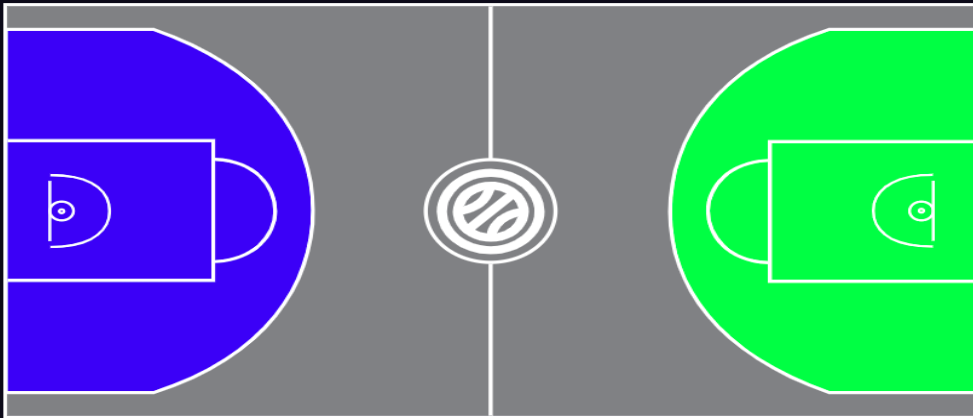
AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

SIGNER

DÉBUTER LE MATCH

SIGNER



B

AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

Données des équipes

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des participants au match
- Le N° en jeu
- Le nombre/l'attribution des fautes
- Les entrées en jeu

E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

Rencontre P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 0 04:00 0 1 / 8

A AVRILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

SIGNER DÉBUTER LE MATCH SIGNER

B AVRILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

LF / Terrain / Possession

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Lancer Franc
- Le terrain pour ajouter les points aux équipes A ou B
- La flèche de possession

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
	10	0	0	0	0	0	0	0

10

+

02:38

-

5

1 / 8

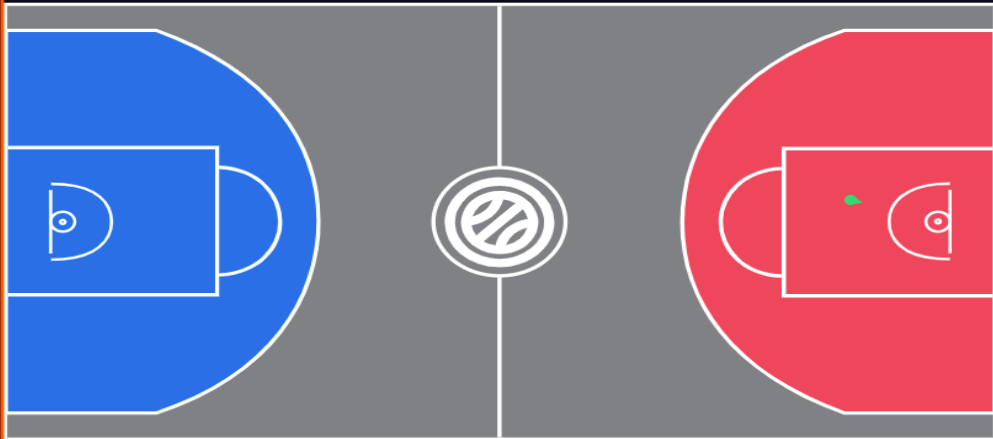
Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
	5	0	0	0	0	0	0	0

A

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

LANCER FRANC

La direction du jeu à été changée vers la gauche.





B

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

L'historique (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut à droite

E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

10 00:00 1/8 7

LANCER FRANC

A

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

B

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

L'historique (2/2)

Supprimer ou modifier des éléments grâce aux boutons situés dans la colonne « Actions »

HISTORIQUE

Phase

Periode

Code

Equipe

#	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Evt lié	Actions
33	M	1	TJ	15:19	01:58	B	B7 a marqué 2 pts.		 
32	M	1	CS	14:53	01:22		Le sens a été changé à 01:22 au cours de la...		
31	M	1	LFJ	14:52	01:22	A	A9 a réussi 2 lancers francs		 
30	M	1	TJ	14:51	01:13	B	B9 a marqué 2 pts.		 
29	M	1	CS	14:49	01:11		Le sens a été changé à 01:11 au cours de la...		
28	M	1	CS	14:49	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
27	M	1	CS	14:48	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
26	M	1	SJ	14:48	01:03	A	A5 est sorti(e)		 

1 to 10 of 33

<

>

Page 1 of 4

<

>

Le menu (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut tout à droite

E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRES-MATCH

10 00:00 7 1/8

LANCER FRANC

A

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

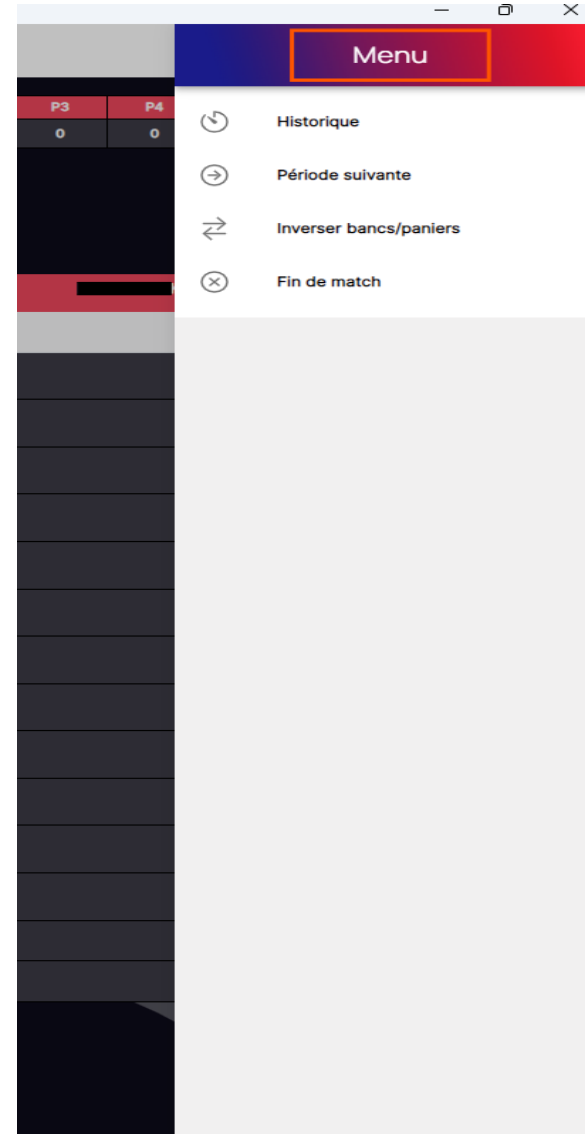
B

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

Le Menu (2/2)

Menu :

- Autre accès à l'historique
- Passer à la période suivante
- Inverser bancs/Paniers
- Fin de match



Étape 8 : Fin de match

Aller dans le menu et cliquer sur « **Fin de match** ».

Indiquer les fonctions réelles exercées par les acteurs du match puis clôturer le match.

(Exemple : Les enfants ont voulu changer de rôle durant la rencontre).

E-Marque V3

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	+
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -

CLÔTURER LE MATCH

Après-match

An abstract graphic on a dark blue background. It features a large white circle on the right side, which is partially cut off by the edge of the frame. A thick white diagonal line crosses the circle from the top-left towards the bottom-right.

Transmettre le match (1/2)

Connecter l'e-Marque à un réseau Internet puis cliquer sur « **TRANSMETTRE LE MATCH** » pour qu'il parvienne au Comité et soit disponible sur FBI.

E-Marque V3



AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH



N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	+
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -
			☒	☒	☒	... -

TRANSMETTRE LE MATCH

Transmettre le match (2/2)

Dans l'onglet « **Code du match** », rentrer votre code puis cliquer sur « **VALIDER** »

TRANSMETTRE LE MATCH

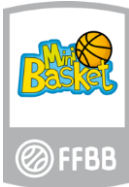
Attention : la transmission du match est irréversible et empêchera toute modification ultérieure sur le match. Veuillez saisir le code du match pour confirmer cette transaction

Code du match

VALIDER

Résumé de match

Résumé de Match (1/3)



Cette partie permet d'identifier :

- **Les informations de la rencontre**
(N° de match, poule, date, heure, lieu)
- **Le score :**
En choix score par période
ou
En choix score classique
- **L'équipe gagnante :**
(en fonction du paramétrage du choix de score)
- **Les jappeurs/officiels de la rencontre et leurs fonctions :**
La catégorie apparaît uniquement si ce sont des enfants dans la catégorie du JAP.



FÉDÉRATION FRANCAISE BASKET-BALL
Téléphone : 0153942500
E-mail : webmaster@ffbb.com



PLATEAU TEST E-MARQUE MINI PTEMINI	N° 12121237 Poule A Date 30/10/2025 Heure 10:00 Lieu ANGERS
---------------------------------------	--

Score	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total
[REDACTED]	8	0	2	0	4	0	14
[REDACTED] - 2	4	0	0	0	10	0	14
Equipe gagnante	[REDACTED]						

Les Jappeurs			J'arbitre	Je chronomètre	Je marque
BC [REDACTED]	[REDACTED] Raphaël	U10		X	X
BC [REDACTED]	[REDACTED] Lenzo	U11	X		
BC [REDACTED]	[REDACTED] Suzie	U10		X	X
VT [REDACTED]	[REDACTED] Nzumba		X		

Résumé de Match (2/3)

Cette partie permet d'identifier le nombre de période où l'enfant a participé ainsi que les points marqués

Joueurs de l'équipe

N°	Nom Prénom	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total participation
0	████ Raphaël	2	0	0	0	0	-	5
1	████ Suzie	-	-	-	-	-	-	0
2	████ Lenzo	-	-	-	-	-	-	0
3	████ Timothée	2	0	0	0	0	-	5
4	████ Lenny	0	0	2	0	0	-	5
5	████ Jules	4	0	0	0	0	-	5
6	████ Gabin	-	-	-	-	-	-	0
7	████ Simon	-	-	-	-	-	-	0
8	████ Maxence	-	-	-	-	0	0	2
9	████ Melvin	-	-	-	-	2	0	2
10	████ Arsène	-	-	-	-	0	0	2
11	████ Mathys	-	-	-	-	2	0	2
Total points		8	0	2	0	4	0	
Entraîneur	████ Agnès							

Résumé de Match (3/3)



Possibilité de copier le lien pour partager ce résumé, cliquer sur l'icône en bas à droite sous le tableau de l'équipe B

Joueurs de l'équipe [redacted] - 2

N°	Nom Prénom	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total participation
4	[redacted] Malo	0	0	0	0	0	-	5
5	[redacted] Noé	2	0	0	0	0	-	5
6	[redacted] Tom	2	0	0	0	0	-	5
7	[redacted] Yassine	0	0	0	0	2	-	5
8	[redacted] Noam	-	-	-	-	2	0	2
9	[redacted] Lyam	-	-	-	-	2	0	2
10	[redacted] Paul	-	-	-	-	2	0	2
11	[redacted] Josué	-	-	-	-	2	0	2
Total points		4	0	0	0	10	0	
Entraîneur		[redacted] Brigitte						
Entraîneur assistant								

