

FICHE SYNTHÈSE de l'UTILISATION e-MARQUE Mini



En amont de la rencontre

Récupérer le code de rencontre (par le club) sur FBI (il contiendra les données de rencontre préfiltrées)

Onglet « **Compétitions** » saisir la date du match, faire rechercher et noter le code sur la droite de la ligne du match

A l'ouverture du logiciel



Ouvrir e-Marque Mini : cliquer sur « **IMPORTER UNE RENCONTRE** ». Saisir le code. La sauvegarde des données s'enregistrera automatiquement. Cliquer sur « **Lancer la rencontre** »

Depuis la page d'accueil, cliquer sur « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** » et choisir le match



Onglet AVANT-MATCH

Vérifier ou saisir les références de la rencontre. Cliquer sur « **Informations rencontre** »

Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes. Cliquer sur « **Equipes** »

Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre. Cliquer sur « **Paramètres** »

Saisir manuellement les officiels (arbitres / table) de la rencontre. Cliquer sur « **Arbitrer, marquer** »

Jour de match

A l'ouverture du logiciel



Ouvrir e-Marque Mini

Cliquer sur « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** » et choisir le match Mini correspondant



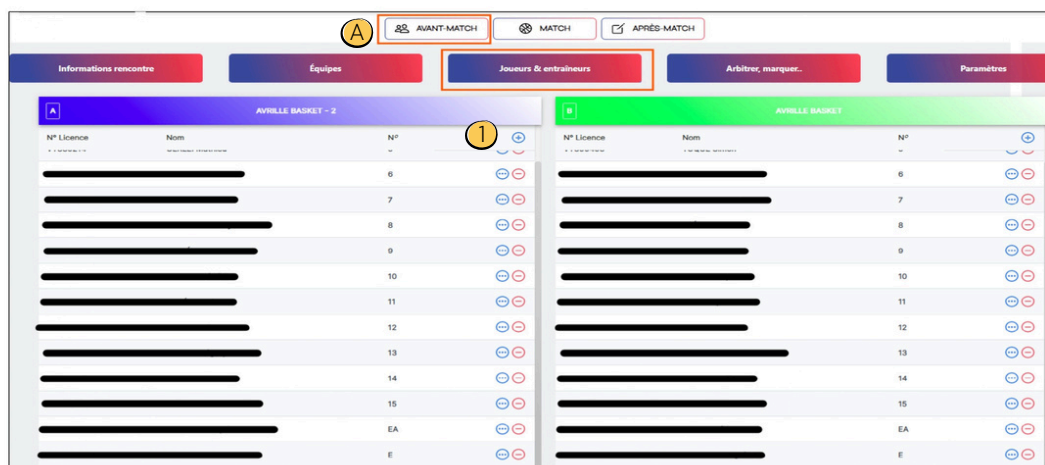
Onglet AVANT-MATCH ^A

Sélectionner les joueurs et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton) ¹ et indiquer leur Numéro de maillot

Liste déroulante des joueurs qualifiés : possibilité de taper les 2 premières lettres du Nom du joueur (photo du joueur)

Attention : si l'équipe joue en championnat Masculin, le numéro de licence des filles présentes est à ajouter manuellement (et inversement)

Ajouter manuellement les informations de l'entraîneur



modifier les informations

supprimer si besoin

Onglet MATCH ^B

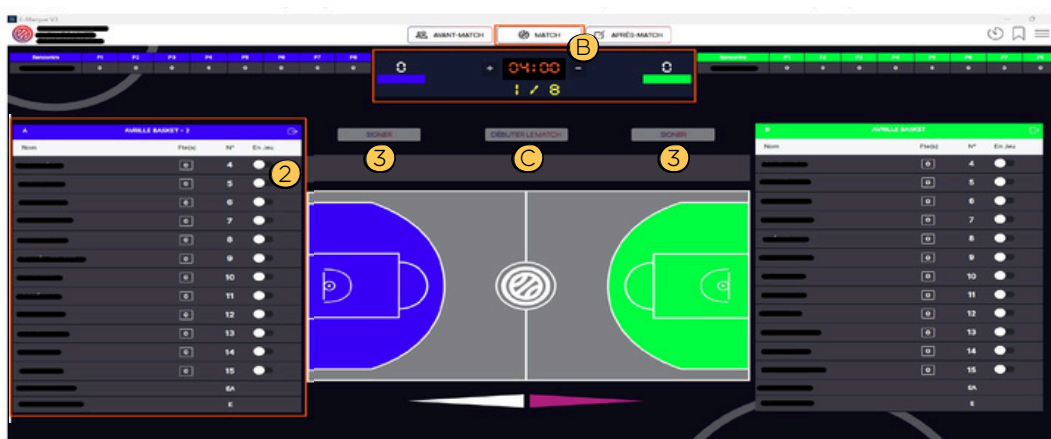
Affiche

le score, le nombre de périodes en cours

le nom des participants, le nombre et l'attribution des fautes, le N° et les entrées en jeu ³

Sélectionner les 4 entrants en jeu au début du match ² et faire signer les entraîneurs

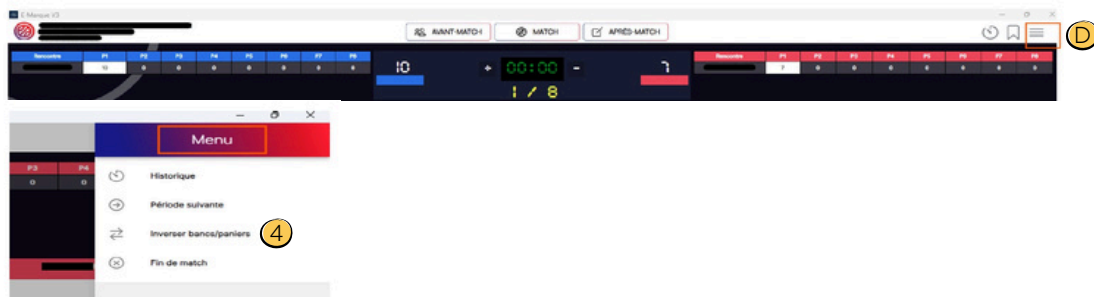
Puis cliquer sur « **DEBUTER LE MATCH** » ^C



MENU

Le Menu se trouve en haut à droite (D)

« **Inverser bancs/paniers** » (4) permet de bien attribuer les bancs et la zone de tir à chaque équipe
Prévoir d'inverser les paniers à la mi-temps



ATTRIBUTION DES POINTS

Panier à 2 points (exemple de l'équipe rouge) : cliquer dans la zone rouge pour indiquer le lieu du tir (π) + cliquer sur le N° du joueur qui a marqué

Panier à 3 points (exemple de l'équipe rouge) : cliquer dans la zone grise pour indiquer le lieu du tir (Ω) + cliquer sur le N° du joueur qui a marqué

Fautes : Cliquer dans la colonne « Fte(s) » de l'équipe concernée, sur la case du joueur qui a fait la faute (5)
1 clic = 1 faute

Si Faute sur tir, saisir un « **LANCER FRANC** » (E)

Lancers-Francs à la mi-temps : points à attribuer à la fin du 2ème quart-temps

pas de Temps mort

Prolongation possible : 3 min à compter dans le 4ème quart-temps

Match nul possible



Remplacement : cliquer sur le bouton « **En Jeu** » (2) pour mettre en jeu / hors-jeu les joueurs

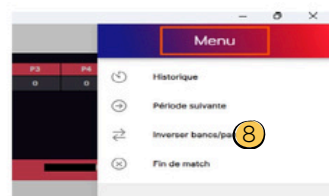
Lancers-Francs : cliquer sur « **LANCER FRANC** » (E) + choisir l'équipe, le joueur tireur et le nombre de LF

Départ/arrêt du chronomètre : se déclenche en appuyant sur la touche « espace » de l'ordinateur (se règle avec + ou -) (6)

Flèche d'alternance : cliquer sur la direction de la prochaine possession (7)



Changer de quart-temps : cliquer sur « **Période suivante** » (8) dans le menu Hamburger



HISTORIQUE

Accéder à l'Histoire : en cliquant sur l'icône représentant une horloge ⌚ (F)
 Supprimer ⓧ ou modifier ⚙ des actions saisies grâce aux boutons situés dans la colonne « Actions » (9)

#	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Equipe	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)		ⓧ ⚙

FIN DE MATCH

Allez sur le Menu ☰
 Cliquer sur « Fin de match » (10)

Onglet APRES-MATCH (G)

Indiquer les fonctions réelles occupées par les acteurs du match (11) puis cliquer sur « CLÔTURER LE MATCH » (H)

N° Licence	Nom	Prénom	L'arbitre	Je chronomètre	Je marque
				☒	☒
				☒	☒
				☒	☒
				☒	☒

Les observations sont à faire remonter à la Commission Technique du LBA pour une remontée au Comité (pas d'emplacement dédié sur e-marque Mini)

La transmission du match sera effectuée par le Responsable Planning

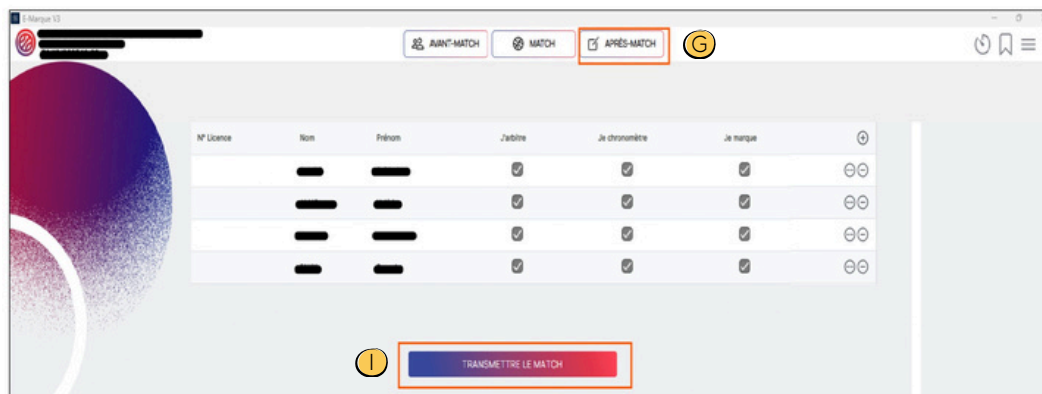
Pour passer au **match suivant**

Cliquer sur le sigle FFBB en haut à gauche Ⓢ
 Retour à la page d'accueil

Transmission du match

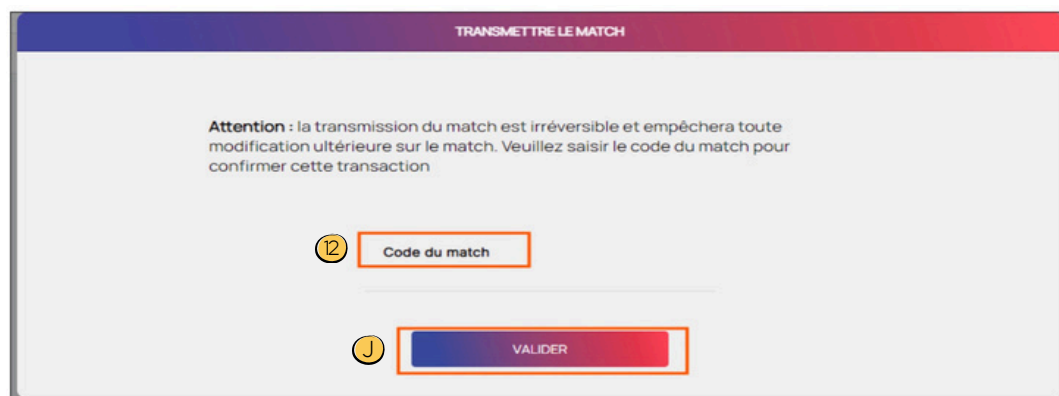
Onglet APRES-MATCH

Connecter l'ordinateur à un réseau Internet puis cliquer sur « TRANSMETTRE LE MATCH » 



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

Cliquer sur « **Code du match** » , entrer le code de rencontre 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



