

FICHE SYNTHÈSE de l'UTILISATION e-MARQUE Mini



A l'ouverture du logiciel

Ouvrir e-Marque Mini

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



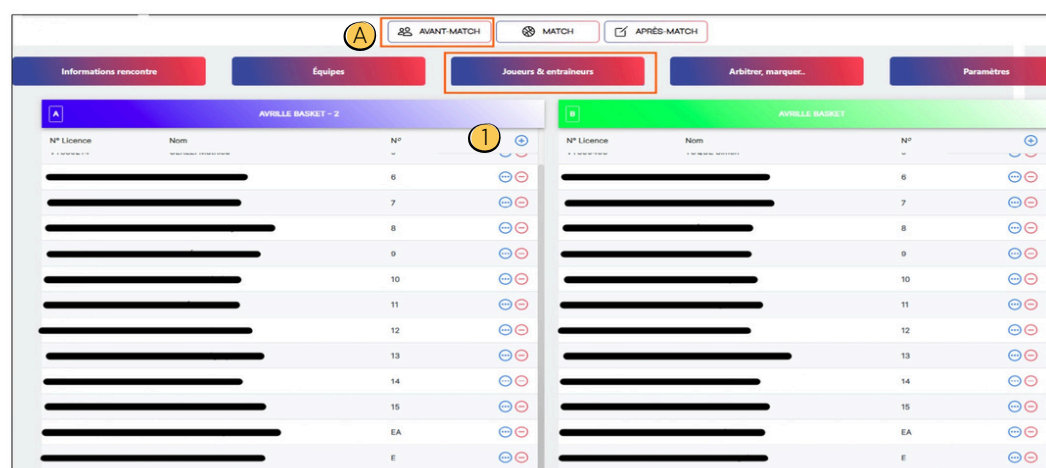
Onglet AVANT-MATCH ^A

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

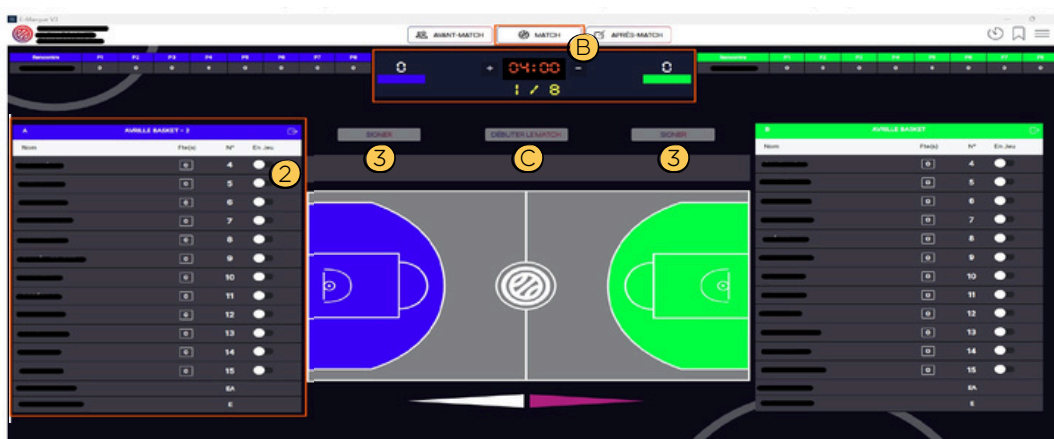
Affiche

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

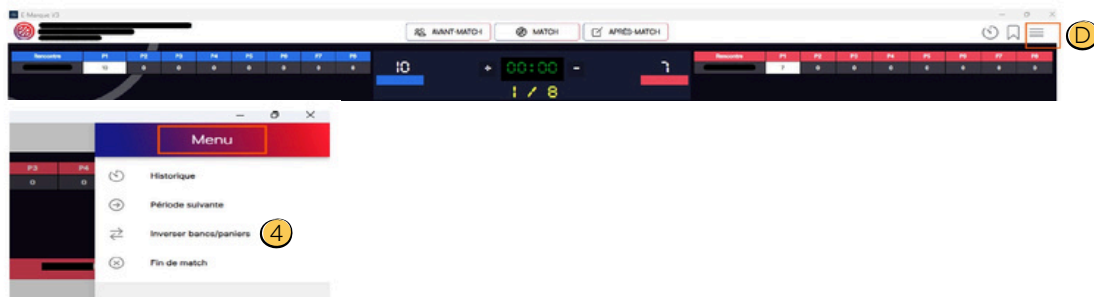
Puis cliquer sur « **DEBUTER LE MATCH** » ^C



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)

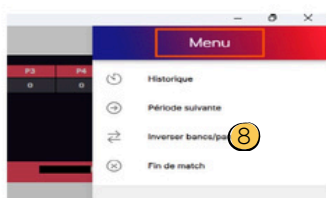
- **Attention : Lancers-Francs de la mi-temps** : points à attribuer à la fin du 2ème quart-temps
pas de Temps mort
Prolongation possible : 3 min à compter dans le 4ème quart-temps
Match nul possible



- **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)

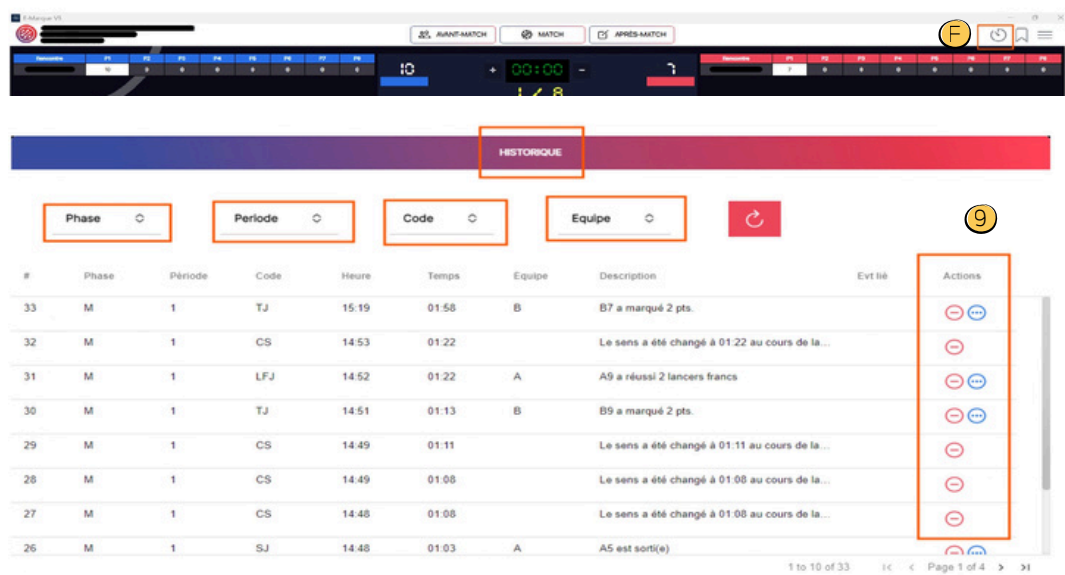


Changer de quart-temps : cliquer sur « Période suivante » (8) dans le menu Hamburger



HISTORIQUE

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

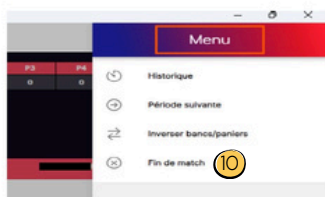


The screenshot shows the 'HISTORIQUE' (History) section of the software. At the top, there are tabs for 'AVANT-MATCH', 'MATCH', and 'APRES-MATCH'. Below these is a table with columns: #, Phase, Période, Code, Heure, Temps, Equipe, Description, Evt lié, and Actions. The 'Actions' column contains minus and plus icons for editing or deleting entries. To the left of the table is a sidebar with filters for Phase, Période, Code, and Equipe, along with a refresh button. A red box highlights the 'HISTORIQUE' tab, and a yellow circle '9' highlights the 'Actions' column.

#	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)		

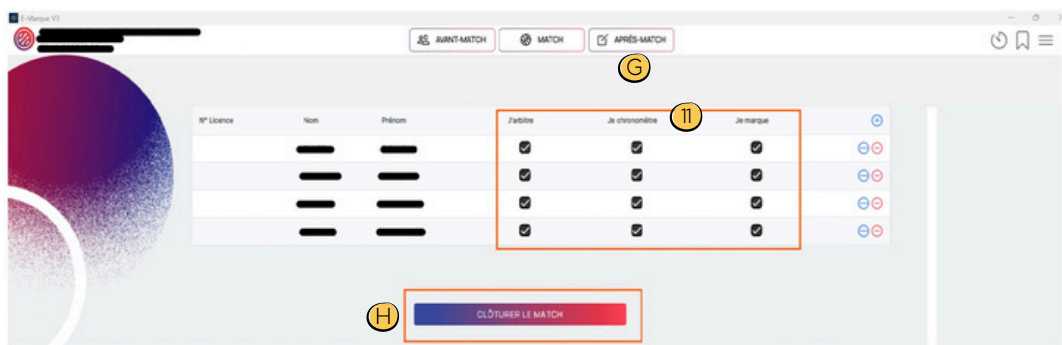
FIN DE MATCH

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**



The screenshot shows the 'APRES-MATCH' (After Match) section. It features a table for recording player statistics with columns: 'N° Licence', 'Nom', 'Prénom', 'J' arbitre, 'Je chronomètre', and 'Je marque'. The 'J' arbitre, 'Je chronomètre', and 'Je marque' columns contain checkboxes. A red box highlights the table, and a yellow circle '11' is placed over the 'Je chronomètre' column. Below the table is a red button labeled 'CLÔTURER LE MATCH' with a yellow circle 'H' next to it.

N° Licence	Nom	Prénom	J' 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