

FICHE SYNTHÈSE de l'UTILISATION d'e-MARQUE V2



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

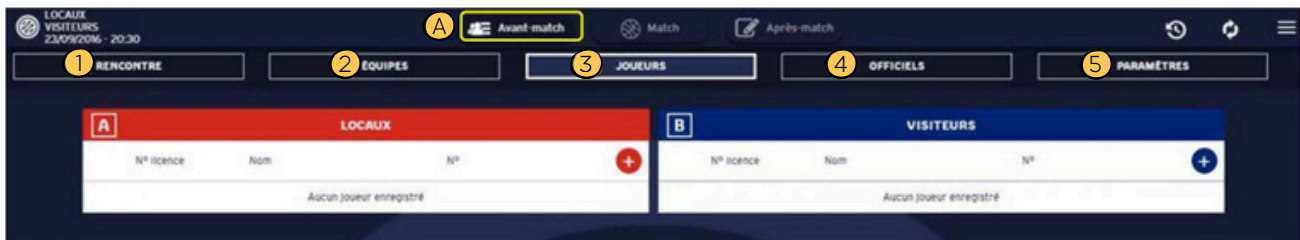
A l'ouverture du logiciel

Ouvrir e-Marque V2 : 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 » ^A



- Vérifier ou saisir les références de la rencontre ¹
- Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes ²
- Sélectionner les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton ⁺) ⁴
- Attention :** pas de copier-coller
- Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des ¼ temps, nombre de faute d'équipe, ...) ⁵

⁺ modifier les informations

⁻ supprimer si besoin



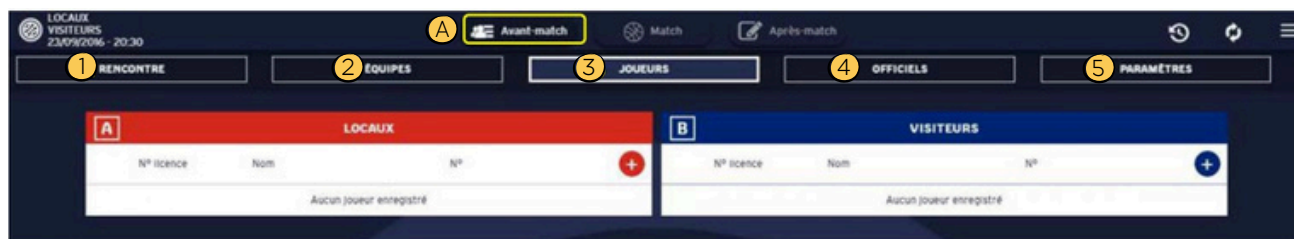
Jour de match

A l'ouverture du logiciel

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



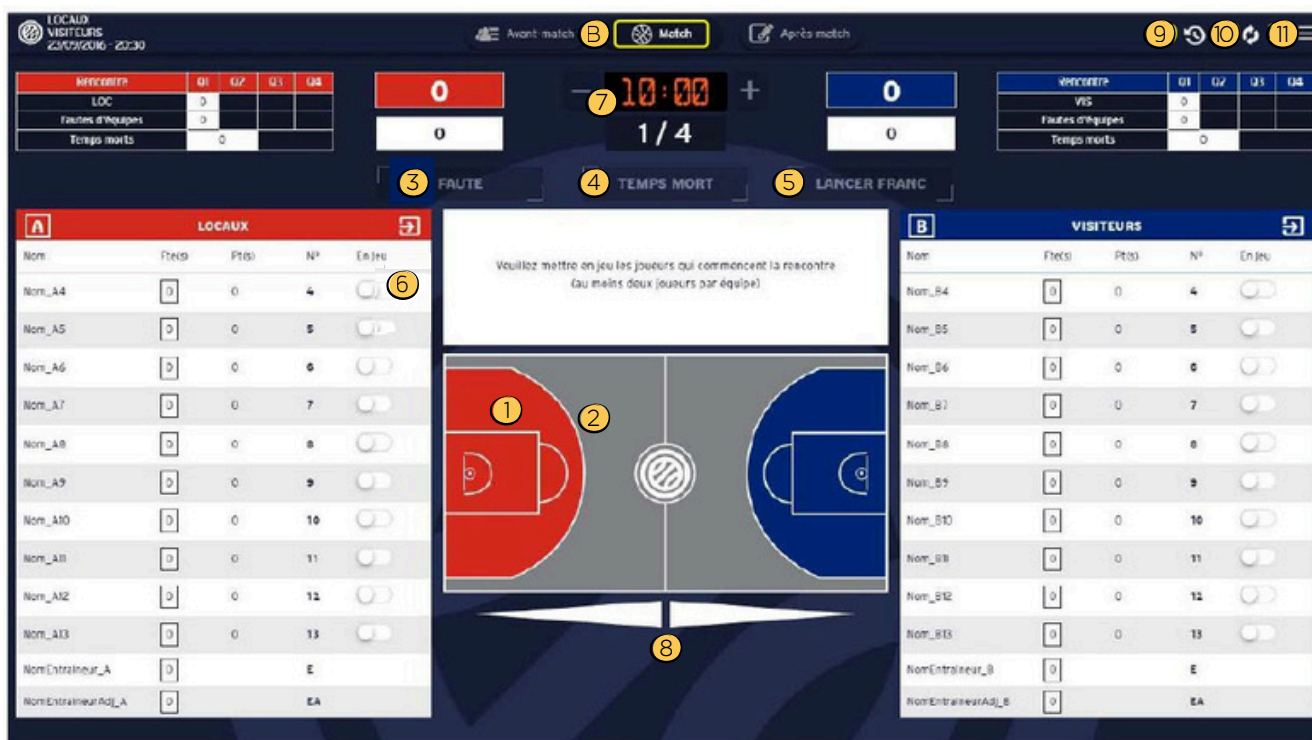
Onglet « Avant-Match » A



- Vérifier les noms et couleurs des équipes 2
 - Sélectionner les joueurs, capitaines et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton + +) 3
 - Attention :** un mineur ne peut pas être joueur et entraîneur
 - Attention :** seuls les licenciés ayant coché la case "Entraîner" ont le droit d'apparaître sur e-marque
 - Vérifier les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) 4
- + modifier les informations
- supprimer si besoin

Onglet « Match » B

Sélectionner les 5 entrants en jeu au début du match 6 et faire signer les entraîneurs manuellement (validation de la liste). Puis cliquer sur « **DEBUTER le match** »



MENU ☰

Le Menu se trouve en haut à droite 11

« **Inverser bancs/paniers** » 13 permet de bien attribuer les bancs et la zone de tir à chaque équipe
 Prévoir d'inverser les paniers à la mi-temps

« **Désigner les capitaines** » avant de commencer le match 14

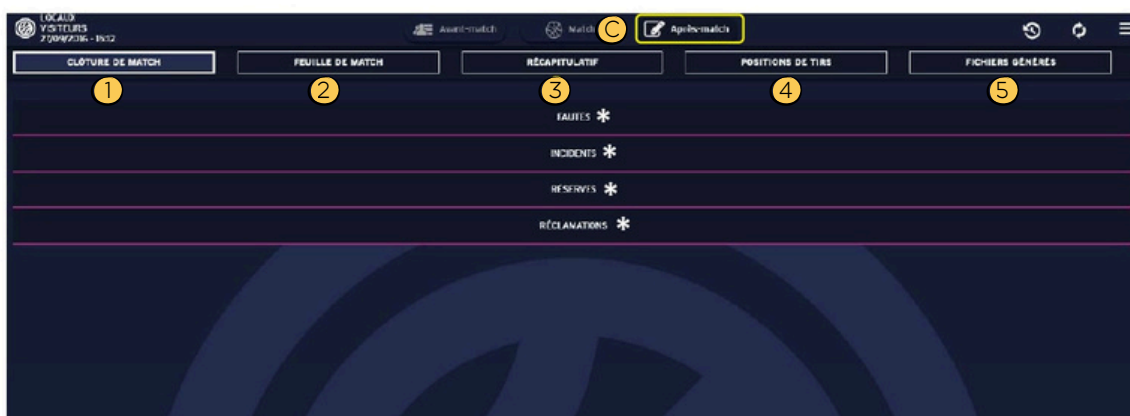
- **Lancers-francs** : cliquer sur **Lancer franc** ⑤ + saisir l'équipe, le joueur tireur et le nombre de LF
- **Remplacement** : cliquer sur le bouton « **En jeu** » ⑥ pour mettre en jeu / hors-jeu les joueurs
- **Départ/arrêt du chronomètre** : se déclenche en appuyant sur la touche « espace » de l'ordinateur (se règle avec + ou -) ⑦
- **Flèche d'alternance** : cliquer sur la direction de la prochaine possession ⑧
- Accéder à l'**Historique** : en cliquant sur l'icône représentant une horloge ⑨ (sert à modifier les actions saisies)
- Synchroniser les informations avec le serveur FFBB ⑩ - à faire si connecté à internet (sauvegarde)

Accéder au **menu « Hamburger »** ⑪ permet d'accéder aux actions suivantes :

- **Changer de quart-temps** : cliquer sur « **Période suivante** » ⑫
- « **Inverser bancs/paniers** » permet de bien attribuer les bancs et la zone de tir à chaque équipe ⑬
- **Finir le match** : cliquer sur « **Fin de match** » ⑮

⑪ MENU HAMBURGER	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Réclamation	Permet à l'OTM eMarqueur d'enregistrer l'équipe, le nom du réclamant, la période et la minute du jeu, et le moment du dépôt de réclamation
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait avant le match
Défaut	Permet aux arbitres d'enregistrer la perte du match par défaut de joueur
Période suivante ⑫	Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante
Inverser Bancs/Paniers ⑬	Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score
Désignation des capitaines ⑭	Permet d'enregistrer / modifier le capitaine de chaque équipe
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer / ajouter des fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Fin de match ⑮	Permet de déclarer la fin de match et de passer à la phase des formalités et signatures de fin de rencontre
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Onglet « Après-Match » ①



- Signer la feuille de marque et tous les événements de la rencontre ① : (*) réserves, fautes techniques, fautes disqualifiantes, incidents, réclamations, ... (utiliser le code de chaque officiel ou signer avec la souris)
- Afficher la feuille de marque en PDF ② (disponible à tout moment)
- Afficher le récapitulatif des points et fautes par joueur et par équipe ③
- Afficher le récapitulatif des positions de tirs réussis ④
- Générer, imprimer et télécharger la feuille de marque et les fichiers ⑤ + cliquer sur les petits nuages

Pour passer au **match suivant**

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



Pour transmettre définitivement la rencontre, il suffit de saisir à nouveau le code de rencontre saisi lors de la phase d'importation de la rencontre. La connexion internet est requise pour le transfert de données vers la FFBB