

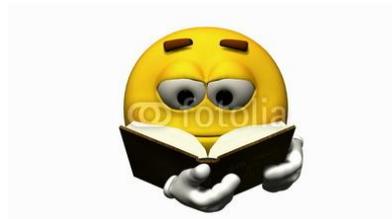


# E-MARQUE



Présentation, Utilisation, Formation

CD 89





# INITIATION A LA FEUILLE ELECTRONIQUE (EMARQUE)



# TELECHARGEMENT DU LOGICIEL EMARQUE

Sur FBI module club



This screenshot shows the top navigation bar of the FBI V2 2016-2017 interface. On the left is the FFBB logo. The main header displays 'FBI V2 2016-2017' and 'Saison 2016-2017' with the date 'Mercredi 13 juillet 2016 - 20:59'. On the right, it says 'Bonjour CD89 CD89 (Comité)' and 'Se déconnecter'. Below the header is a horizontal menu with items: Organismes, Licences, Salles, Compétitions, Administratic, Répartition, Sanction, Editions, Jeunesse. To the right of the menu are icons for email, a document, and a question mark.



This screenshot shows the top navigation bar of the FBI V2 interface. On the left is the FFBB logo. The main header displays 'FBI V2' and 'Saison 2014-2015' with the date 'Mardi 16 septembre 2014 - 19:19'. On the right, it says 'Bonjour 0689005 0689005 (Association)' and 'Se déconnecter'. Below the header is a horizontal menu with items: Organismes, Licences, Compétitions, Administrations, Editions, OBE. The 'Compétitions' item is selected, and a dropdown menu is open showing 'Saisie des résultats', 'Dérogations', and 'Télécharger e-Marque'. To the right of the menu are icons for email, a document, and a question mark. At the bottom left, there is a 'Nouveautés' link.



FFBB

# FBI V2

Saison 2014-2015

Mardi 16 septembre 2014 - 19:19

Bonjour 0689005  
0689005 (Association)

[Se déconnecter](#)



Organismes

Licences

Compétitions

Administrations

Editions

OBE



Accueil

Nouveautés

- Possibilité de modifier l'assurance
- Entrées / sorties : nouvelle méth

Ouverture de emarque\_install.msi

Vous avez choisi d'ouvrir :

emarque\_install.msi

qui est un fichier de type : Windows Installer Package (16,4 Mo)  
à partir de : http://extranet.ffbb.com

Voulez-vous enregistrer ce fichier ?

[Enregistrer le fichier](#)

[Annuler](#)

techniques liés notamment à la  
FBI connaît de nombreux  
vous pouvez continuer à travailler mais des  
peuvent survenir.

<input type="checkbox"/>	10/09/2014 10:12:53	FÉDÉRATION FRANCAISE BASKETBALL	Création d'une licence
<input type="checkbox"/>	09/09/2014 04:51:45	FÉDÉRATION FRANCAISE BASKETBALL	[06
<input type="checkbox"/>	08/09/2014 10:40:46	STADE AUXERROIS	Re
<input type="checkbox"/>	08/09/2014 10:37:28	STADE AUXERROIS	Re
<input type="checkbox"/>	08/09/2014 10:33:59	STADE AUXERROIS	Re

Fichier ouvert - Avertissement de sécurité

**L'éditeur n'a pas pu être vérifié. Voulez-vous vraiment exécuter ce logiciel ?**



Nom : C:\Users\Delphine\Desktop\emarkue\_install.msi

Éditeur : Éditeur inconnu

Type : Package Windows Installer

De : C:\Users\Delphine\Desktop\emarkue\_install.msi

[Exécuter](#)

[Annuler](#)

Toujours demander avant d'ouvrir ce fichier



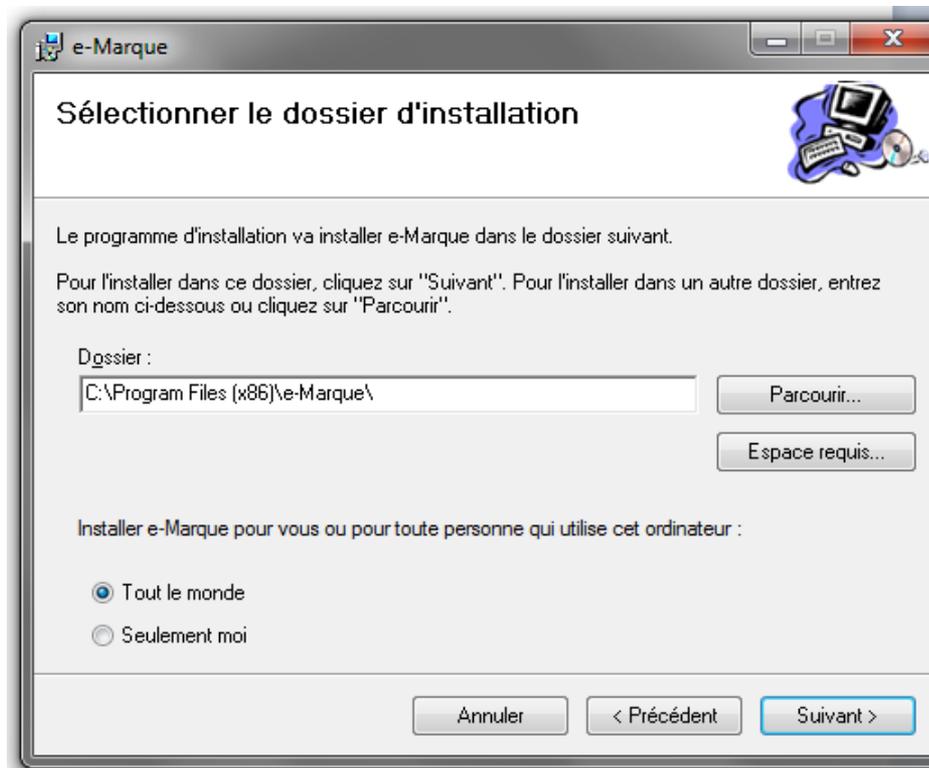
Ce fichier ne contient pas de signature numérique valide  
authentifiant son éditeur. N'exécutez que les logiciels des éditeurs  
approuvés par vous. [Comment savoir quels logiciels je peux  
exécuter ?](#)

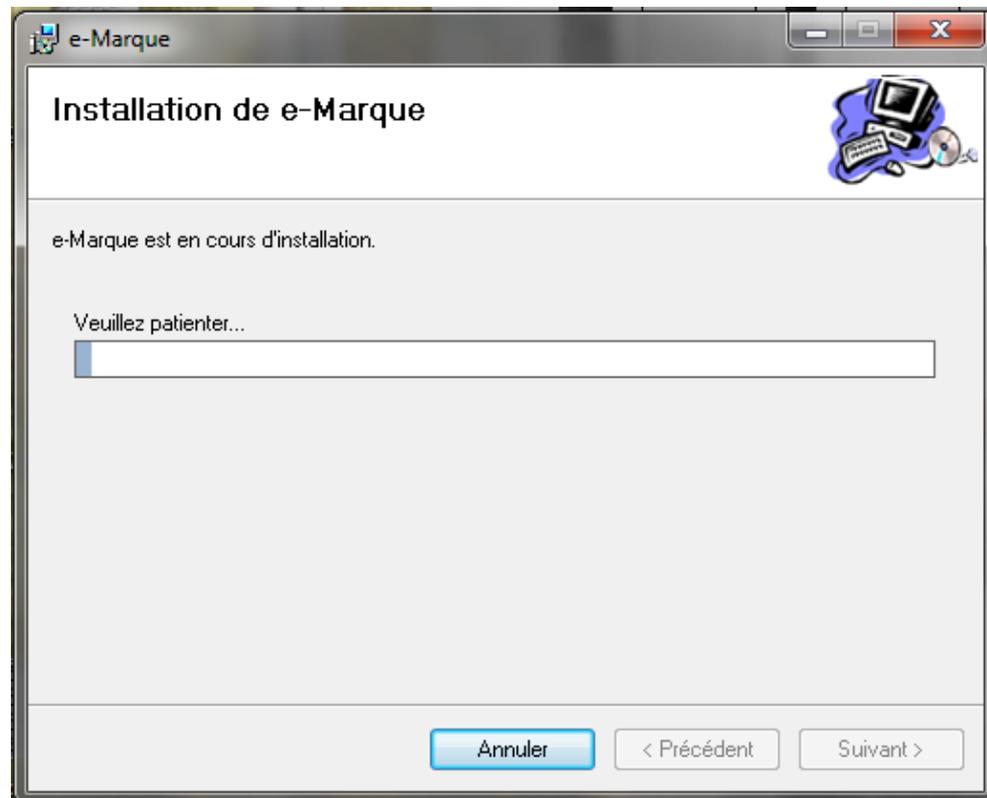
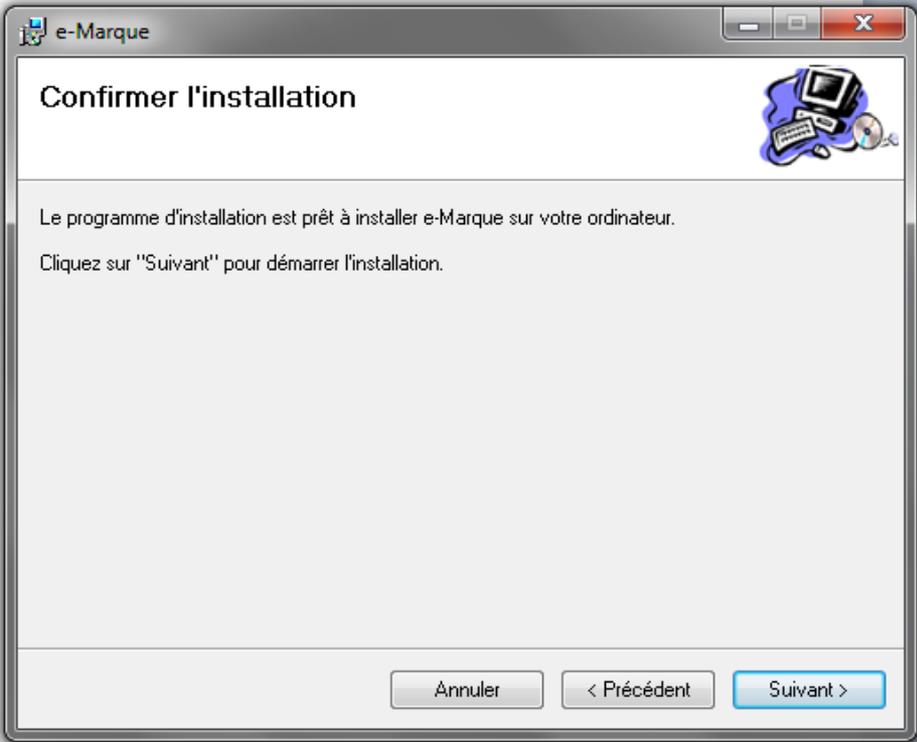
Corps du message

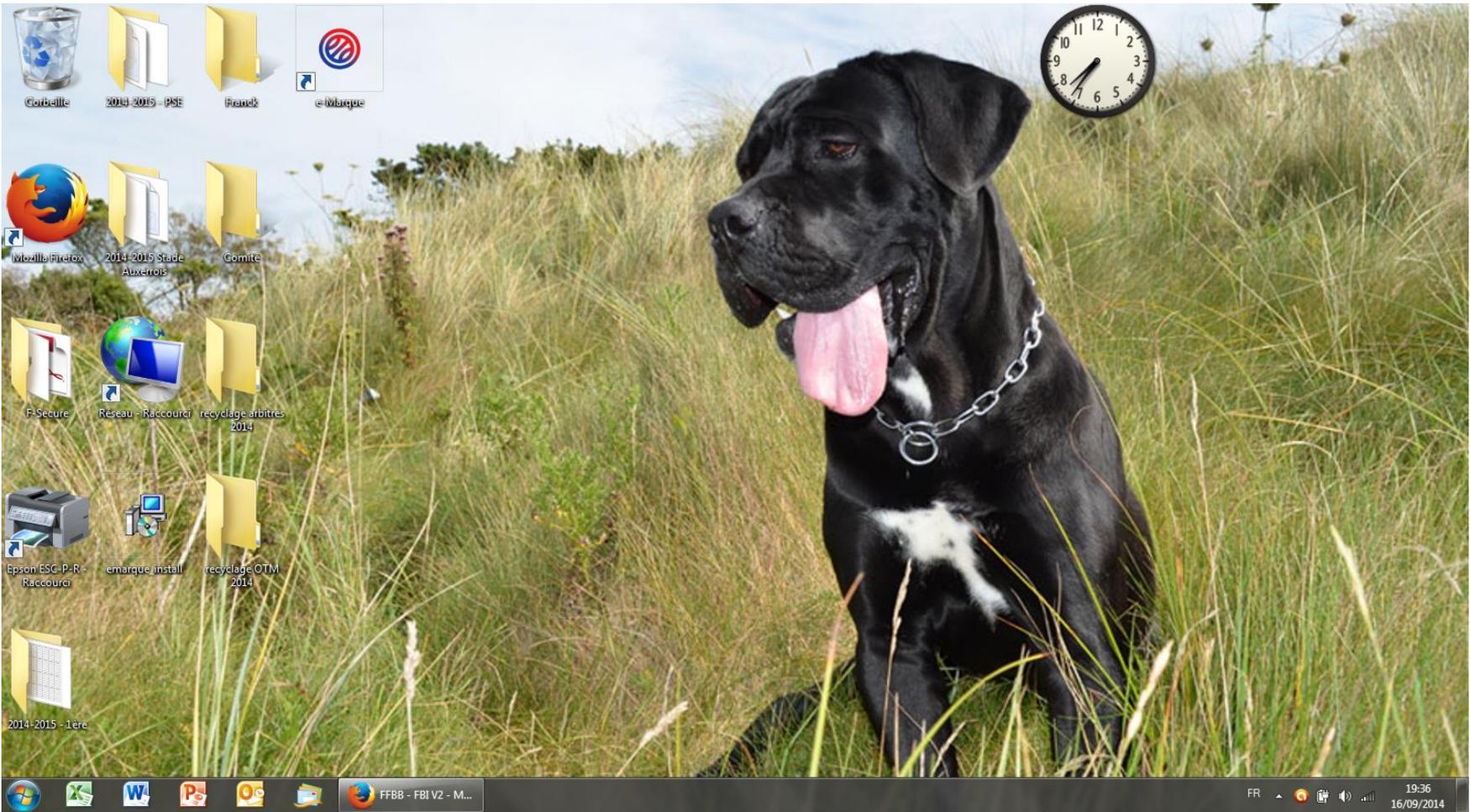
Date : 10/09/2014 10:12:53

De : FÉDÉRATION FRANCAISE BASKETBAL

Objet : Création d'une licence



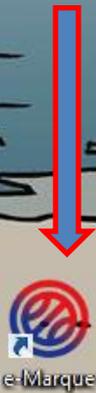




# EXPULSION DES MIGRANTS À CALAIS...



PAPA...  
C'EST QUAND  
QU'ON VA  
OÙ?



LARGE+RENAUD Corbeille



# Bravo!



Le logiciel Emarque est correctement installé sur votre ordinateur et prêt à être utilisé.....

# MISE EN PLACE

La e-marque est officiellement lancée le 1er janvier 2014.

Dans notre Comité :

**Septembre 2016** : Obligatoire Sur



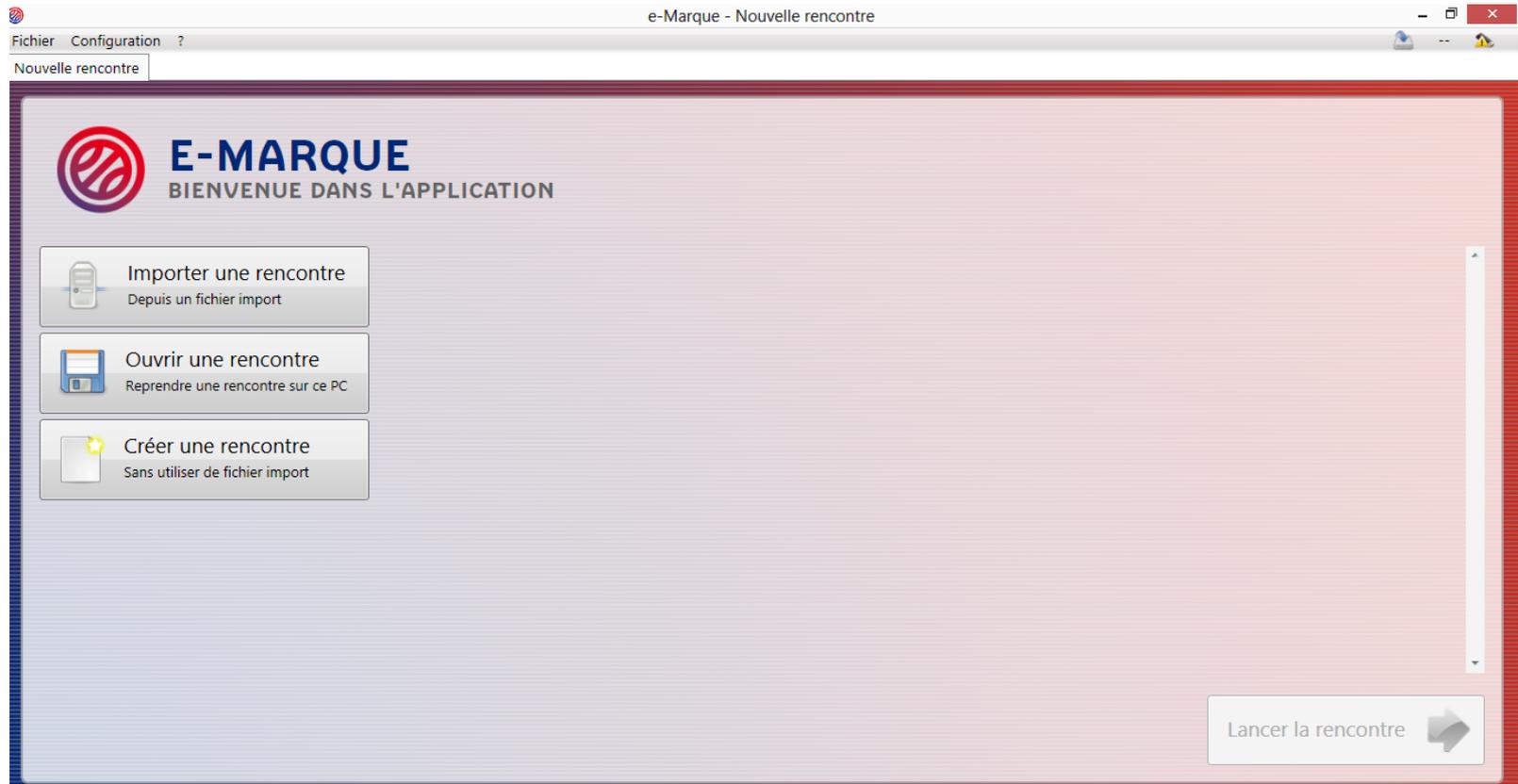
tous les championnats à désignation

**Janvier 2017** : Plus de feuille papier !!



# OPERATIONS AVANT LA RENCONTRE

## OUVRIR LE LOGICIEL EMARQUE





**E-MARQUE**

BIENVENUE DANS L'APPLICATION

 **Importer une rencontre**  
Depuis un fichier import

 **Ouvrir une rencontre**  
Reprendre une rencontre sur ce PC

 **Créer une rencontre**  
Sans utiliser de fichier import

## 3 façons de lancer une rencontre

Lancer la rencontre 

e-Marque - Nouvelle rencontre

Fichier Configuration ?

Nouvelle rencontre

**E-MARQUE**  
BIENVENUE DANS L'APPLICATION

Importer une rencontre  
Depuis un fichier import

Ouvrir une rencontre  
Reprendre une rencontre sur ce PC

Créer une rencontre  
Sans utiliser de fichier import

**= téléchargement de la rencontre au préalable sur FBI (page saisie des résultats)**

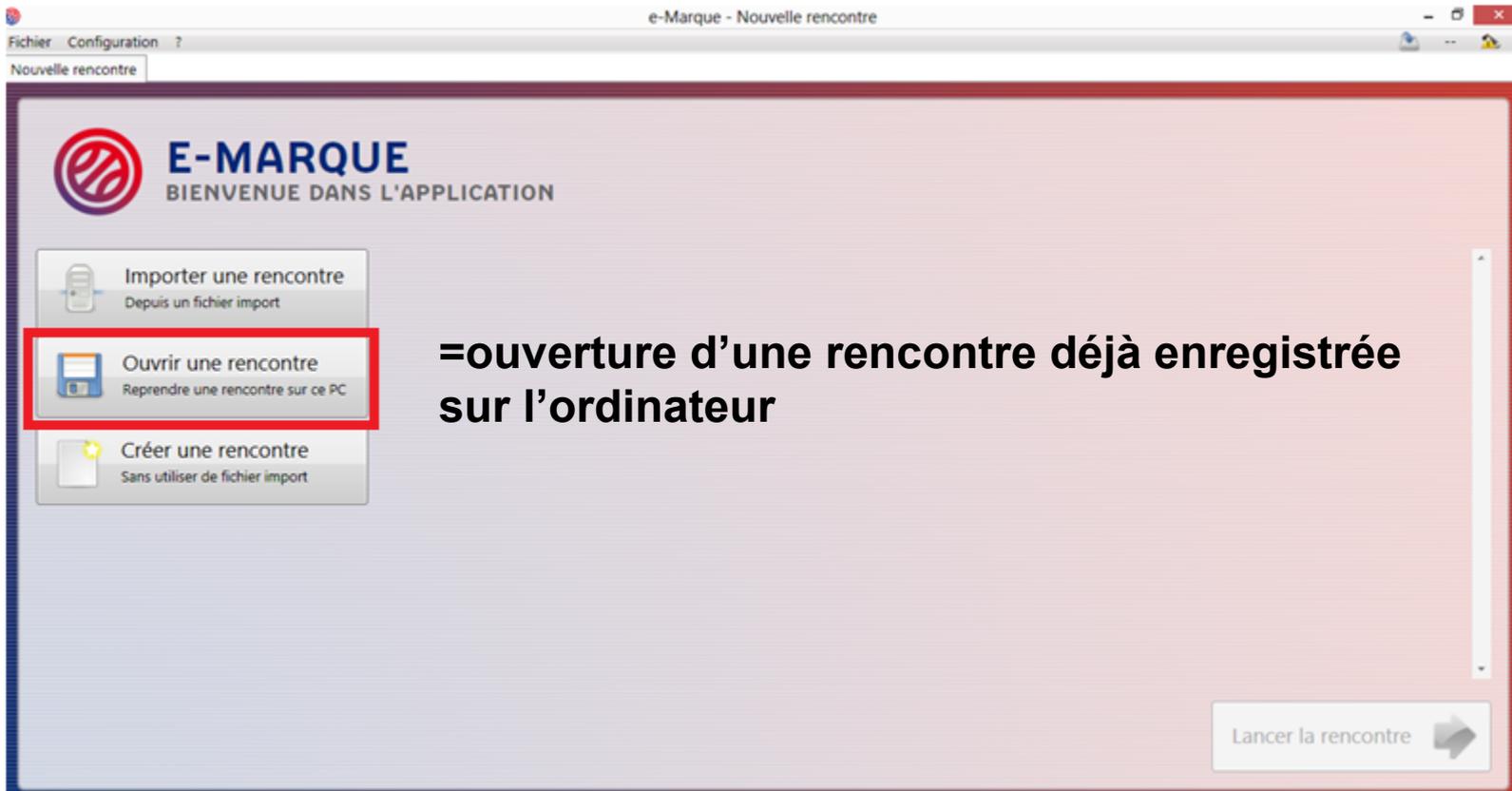
Contenu du fichier :

- Fichier règlement
- Liste des joueurs susceptibles de participer à la rencontre
- Liste des officiels désignés

Lancer la rencontre

Intérêt de l'importation : pas de saisie manuelle de toutes les données (gain de temps important)

Possibilité de modifier certaines informations : couleur des maillots, handicap, ajout de joueurs, n° de maillot, capitaine, ajout d'un entraîneur, d'officiels



Cette option peut-être utile dans le cas où l'opérateur décide de préparer toutes ses rencontres la veille (Tournoi). Pour ouvrir une rencontre, sélectionner un fichier portant l'extension « **.em** ».



**E-MARQUE**

BIENVENUE DANS L'APPLICATION



Importer une rencontre

Depuis un fichier import



Ouvrir une rencontre

Reprendre une rencontre sur ce PC



Créer une rencontre

Sans utiliser de fichier import

**=création manuelle d'une rencontre avec  
saisie de toutes les données**

Saisie obligatoire de tous les champs encadrés en rouge

Lancer la rencontre



Possibilité à tout moment de **visualiser la feuille**, de rectifier des données avant le début de la rencontre :

e-Marque - LES SEPT NAINS - LES HAUTEURS - SMD - 20/09/2014 18:00 - BRIENON

Fichier Actions Configuration 7 15h59 (ID Evt : 32) C:\emarque\emarque sauvegarde secours

Administration Rencontre **Feuille de marque** Historique Statistiques Positions de tirs réussis



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL  
117, RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS  
B.P. 403 - 75626 PARIS CEDEX 13  
TÉL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A LES SEPT NAINS  
Équipe B LES HAUTEURS

SENIORS MASCULINS DEPARTEMENT <b>SMD</b>	Rencontre N° 0003	Date 20/09/14	Heure 18:00	Lieu BRIENON
	Poule A	1 <sup>er</sup> arbitre LAUREL S.		2 <sup>e</sup> arbitre HARDY O.

Équipe A LES SEPT NAINS		MARQUE COURANTE	
N° informatique	0 6 8 9 1 6 7	Couleur : BLANC	
Temps morts	Fautes d'équipes		
① ② <input type="text"/>	① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
③ ④ <input type="text"/>	③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
	P <input type="text"/>		

LICENCES	Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes				
			1	2	3	4	5
type surclassements numéro	NOM en majuscules, Prénom						
	VT852678	4					
JC2	RH902346	6					
	VT749987	7					
JC1 N	BC982316	9					

		A	B			A	B			A	B
1	1			41	41			81	81		
2	2			42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4			44	44			84	84		
5	5			45	45			85	85		
6	6			46	46			86	86		
7	7			47	47			87	87		
8	8			48	48			88	88		
9	9			49	49			89	89		
10	10			50	50			90	90		

# PRESENTATION DE L'INTERFACE

e-Marque - LES SEPT NAINS - LES HAUTEURS - SMD - 20

BRIENON  
15h59 (ID Evt : 32) C:\emarque\emarque sauvegarde secours

Fichier Actions Configuration ?

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Statistiques Positions de tirs réussis

«3» 10:00

LES SEPT NAINS LES HAUTEURS

Ptes d'équipe Temps Mort A AV. MATCH B Ptes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2

7 0 5 0 7

Faute 8 Lancer franc

SELECTION DES ENTRÉES EN JEU

En Jeu	N°	Nom
<input type="checkbox"/>	4	MAUPASSANT P.
<input type="checkbox"/>	5	VERLAINE E.
<input type="checkbox"/>	6	RIMBAUD H.
<input type="checkbox"/>	8	ZOLA F.
<input type="checkbox"/>	10	BA...
<input type="checkbox"/>	11	C. RA...
<input type="checkbox"/>	12	BAUDELAIRE L.
<input type="checkbox"/>	13	PROUST A.
<input type="checkbox"/>	14	ARAGON E.
<input type="checkbox"/>	15	LAMARTINE A.

1 1 1 2 2 3 4 5 6 7 8 9



## 1 Evènements récents

 = récapitulatif des derniers évènements saisis

 possibilité de modifier ou supprimer certaines actions

## 2 Sélection des joueurs en jeu

 = gestion des entrées en jeu, visualisation des points et des fautes de joueurs pendant la rencontre

Pour inscrire une entrée en jeu, clic sur la pastille orange qui devient verte à côté du nom du joueur

 *Joueur en jeu*

 *Joueur sur le banc*

Selection des entrées en jeu Signer

N°	Nom	En Jeu
4	ATCHOUM F.	
6	DORMEUR M.	
7	JOYEUX A.	
9	SIMPLET G.	
10 C	TIMIDE C.	
11	GRINCHEUX G.	
13	PROF J.	
E	BLANCHE N.	



### 3 Chronomètre



Pour calculer la minute pour les prises de TM  
(calculer le temps de jeu de chaque joueur)

4



### 5 Phase de la rencontre

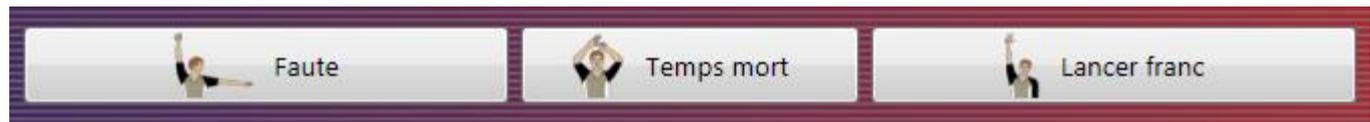
Avant match, 1<sup>ère</sup> période, 2<sup>nde</sup> période, etc....

### 6 Nom de l'équipe, nb de fautes d'équipe, nb de TM pris et à prendre



### 7 Score de l'équipe

8



# Gestion du chrono sur le logiciel

Le chrono du logiciel est basé sur l'horloge du PC.

Deux possibilités → le bouton « Start »

→ la barre « Espace » du clavier. Un premier appui lancera le décompte, un second appui l'arrêtera.

Il vous sera possible de lancer/stopper le décompte avec une possibilité d'ajustement à la seconde près.

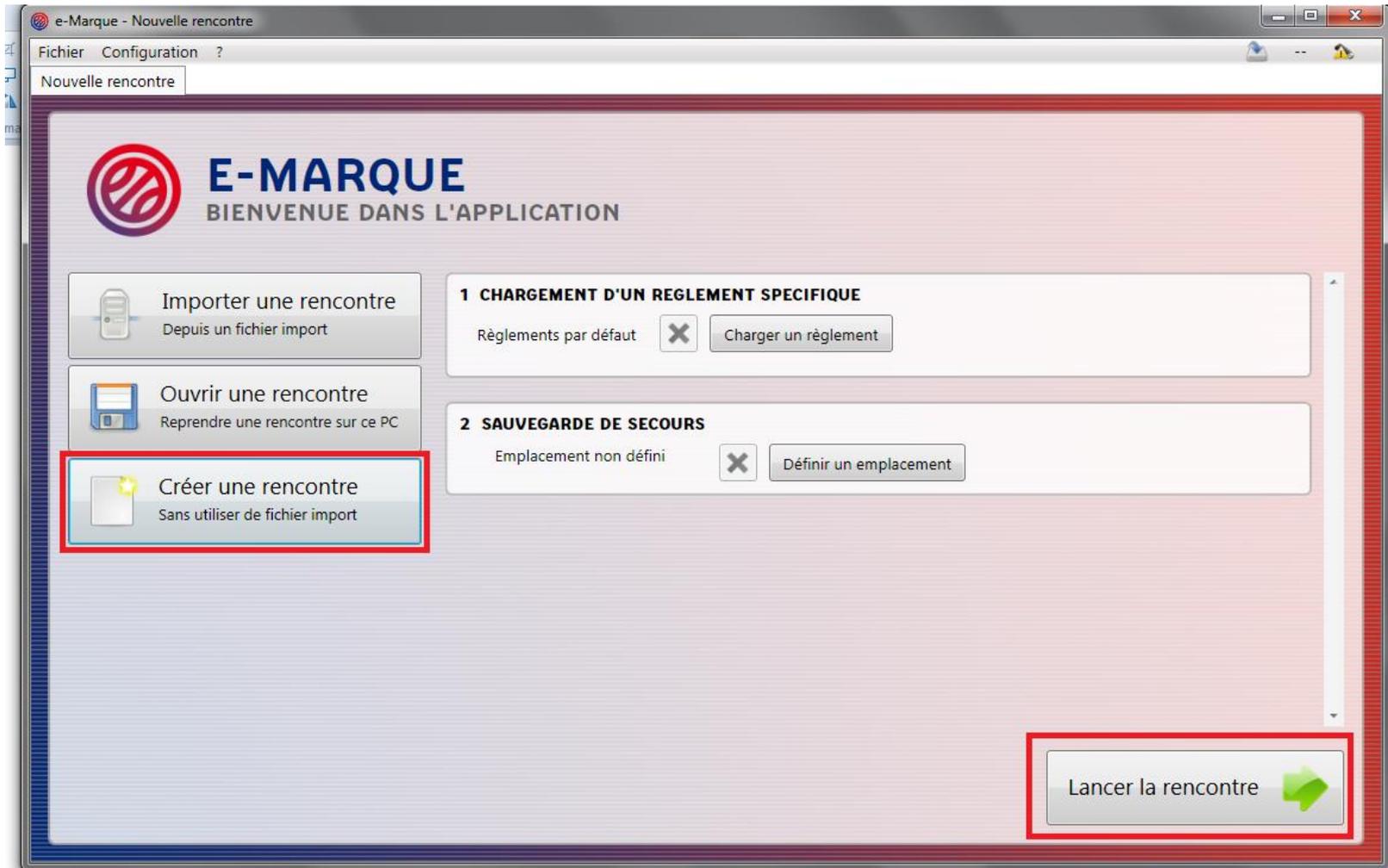


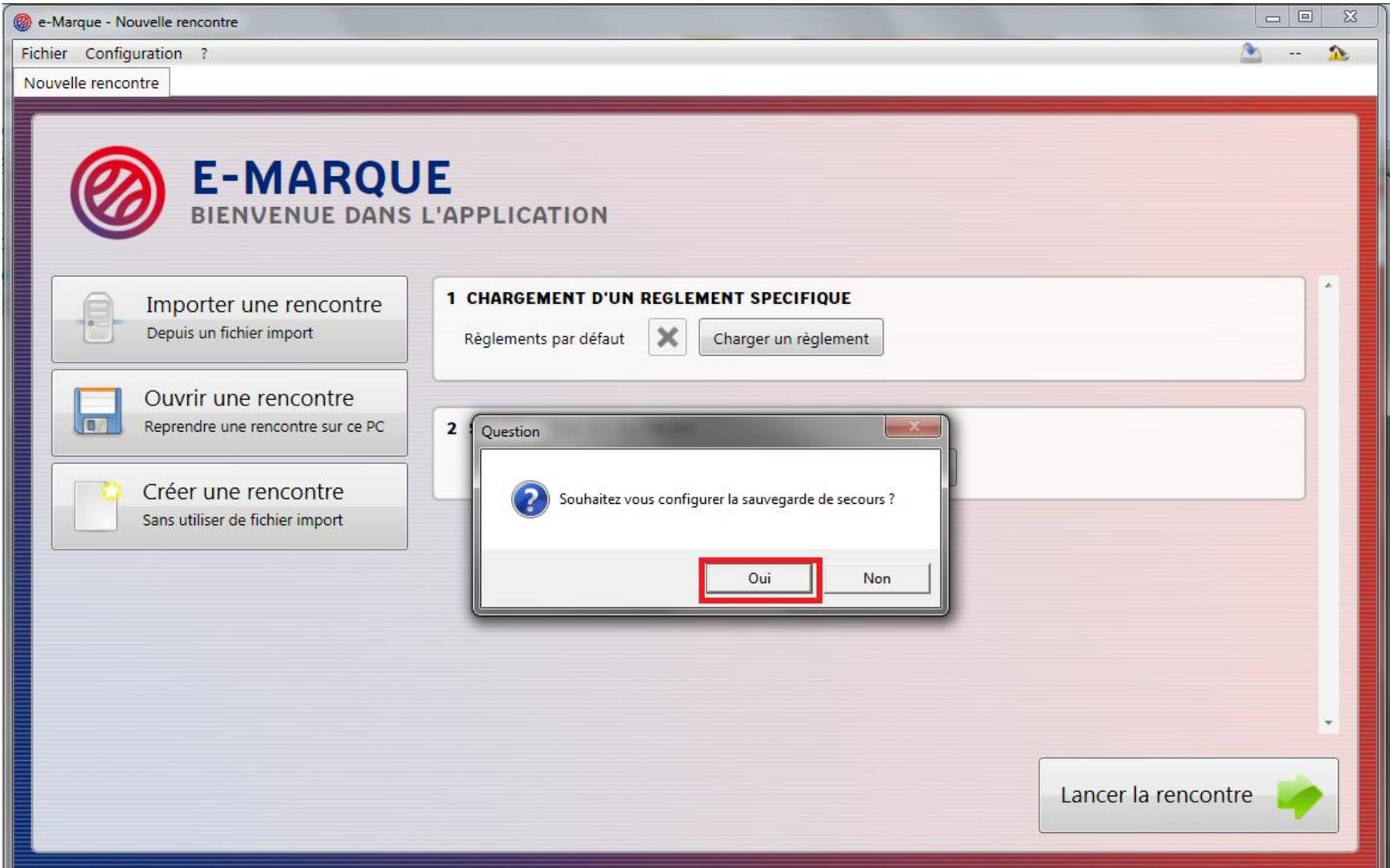
**A prendre lorsque vous maitrisez le logiciel !!**

*Fenêtre 17 : Gestion manuelle du chronomètre de jeu*



# SAISIE OU MODIFICATION DES DONNES DE LA RENCONTRE





**E-MARQUE**

BIENVENUE DANS L'APPLICATION



Importer une rencontre

Depuis un fichier import



Ouvrir une rencontre

Reprendre une rencontre sur ce PC



Créer une rencontre

Sans utiliser de fichier import

**1 CHARGEMENT D'UN REGLEMENT SPECIFIQUE**

Règlements par défaut



Charger un règlement

**2 Question**



Souhaitez vous configurer la sauvegarde de secours ?

Oui

Non

Lancer la rencontre



À renseigner selon indications officielles (calendrier, convocation des officiels

The screenshot displays a web-based form for entering match details. It is divided into two main sections: 'INFORMATIONS - RENCONTRE' and 'REGLEMENT'. The 'INFORMATIONS' section includes fields for 'Type de championnat' (départemental), 'Date' (20/09/2014), 'Championnat disputé', 'Numéro de rencontre' (0004), 'Heure' (15:00), 'Lieu' (BRIENON), 'Retransmission TV', 'Nombre de spectateurs', and 'Poule' (A). The 'REGLEMENT' section contains dropdown menus for 'Durée d'une période' (00:10:00), 'Durée d'une prolongation' (00:05:00), 'Durée d'un temps mort' (00:01:00), 'Fautes d'équipe première mi-temps' (5), and 'Fautes d'équipe prolongations' (5). It also features input fields for 'Périodes par mi-temps' (2), 'Temps-morts première mi-temps' (2), 'Temps-morts deuxième mi-temps' (3), 'Temps-morts prolongations' (1), and 'Fautes d'équipe deuxième mi-temps' (5). A yellow callout box on the right side of the form contains the text: 'À vérifier (valeur par défaut) et modifier éventuellement'.

À vérifier (valeur par défaut) et modifier éventuellement

## Caractéristiques de la rencontre

**EQUIPE A**

Nom Equipe : LOCAUX

Abrégé : LOC

N° Informatique :

Couleur de maillot : Rouge

Handicap : 0

**EQUIPE B**

Nom Equipe : VISITEURS

Abrégé : VIS

N° Informatique :

Couleur de maillot : Bleu

Handicap : 0

Valider Annuler

Saisir nom des équipes, n° informatique, couleur de maillot

Puis VALIDER

# Saisie des joueurs et des officiels

e-Marque - SENTINELLE BRIENON - STADE AUXERROIS - - 20/09/2014 15:03 - BRIENON

Fichier Actions Configuration ? 20h07 (ID Evt : 1)

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Statistiques Positions de tirs réussis

## SENTINELLE BRIENON

N° Lic.	Nom	N°
---------	-----	----

## INFORMATIONS - JOUEURS ET OFFICIELS

**Type championnat :** départemental  
**Championnat :**  
**N° rencontre :** 0004  
**Date - Heure :** 20/09/2014 - 15:03  
**Lieu :** BRIENON

Statut	Nom	Prénom
--------	-----	--------

## STADE AUXERROIS

N° Lic.	Nom	N°
---------	-----	----

Saisir n° de licence

Sélectionner dans menu déroulant type de licence

Sélectionner le cas échéant le surclassement

Saisir le nom du joueur

Saisir le prénom du joueur (facultatif)

N° du joueur par défaut de 4 à 15 avec possibilité de le changer

PUIS

## INFORMATIONS - JOUEURS ET OFFICIELS

Type championnat : TOURNOI

Championnat : CFBB

N° rencontre : 44444

Date - Heure : 17/09/2014 - 17:15

Lieu : AUXERRE

Modifier

Statut Nom Prénom



### Ajout d'un nouvel officiel



N° Licence :

Licence non présentée

N° National :

Nom :

Prénom :

Fonction :

Adresse :

Groupement sportif :

Ajouter

Annuler



### Ajout d'un nouvel officiel



N° Licence :

Licence non présentée

N° National :

Nom :

Prénom :

Fonction :

Non renseigné

Arbitre

Aide-arbitre 1

Aide-arbitre 2

Délégué aux officiels

Commissaire

Chronométrateur

Marqueur

Aide-Marqueur

Chronométrateur des tirs

Médecin

Resp. organisation

Ajouter

## Saisie des entrées en jeu

Sélectionner les 5 entrées en jeu de l'équipe A (clic sur pastille orange qui devient verte)

Faire signer la liste des joueurs et entrées en jeu au coach

Selection des entrées en jeu

Signer

N°	Nom	En Jeu
4	ATCHOUM F.	<input checked="" type="checkbox"/>
6	DORMEUR M.	<input type="checkbox"/>
7	JOYEUX A.	<input type="checkbox"/>
9	SIMPLET G.	<input checked="" type="checkbox"/>
10 C	TIMIDE C.	<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRINCHEUX G.	<input checked="" type="checkbox"/>
13	PROF J.	<input checked="" type="checkbox"/>
E	BLANCHE N.	<input type="checkbox"/>

Selection des entrées en jeu

Signer

N°	Nom	En Jeu
4	ATCHOUM F.	<input checked="" type="checkbox"/>
6	DORMEUR M.	<input type="checkbox"/>
7	JOYEUX A.	<input type="checkbox"/>
9	SIMPLET G.	<input checked="" type="checkbox"/>
10 C	TIMIDE C.	<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRINCHEUX G.	<input checked="" type="checkbox"/>
13	PROF J.	<input checked="" type="checkbox"/>
E	BLANCHE N.	<input type="checkbox"/>

Validation des entrées en jeu

Equipe A

Entraîneur

Effacer

Clé :

En signant, je confirme l'exactitude, la véracité et la sincérité des éléments déclaratifs fournis ci-avant comme les noms et numéros des membres de l'équipe.

Valider Annuler

LES OULIERS

Ftes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

A

AV. MATCH

B

Ftes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

0

Début

0

00h31 B12 entre sur  
00h31 B11 entre sur  
00h31 B8 entre sur l  
00h31 B4 entre sur l

Question

Souhaitez vous inverser les bancs d'équipe et paniers ?

Oui Non

er franc

Fte(s) Pt(s)

B | LE

N°	Nom
4	MAUPASSANT
5	VERLAINE E.
6	RIMBAUD H.
8	ZOLA F.
10	BALZAC C.
11 C	RABELAIS M.
12	BAUDELAIRE
13	PROUST A.

# OPERATIONS PENDANT LA RENCONTRE

Administration | Rencontre | Feuille de marque | Historique | Statistiques | Positions de tirs réussis

0h32 (ID Evt : 44) C:\emarque\emarque sauvegarde secur

### EVENEMENTS RECENTS

- 00h32 Entrées en jeu effectuées
- 00h31 B15 entre sur le terrain
- 00h31 B12 entre sur le terrain
- 00h31 B11 entre sur le terrain
- 00h31 B8 entre sur le terrain

### LES HAUTEURS

Ftes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

**B**

### LES SEPT NAINS

Ftes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

**A**

10:00

START

AV. MATCH

Début

0 0

### B | LES HAUTEURS

En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
<input checked="" type="checkbox"/>	4	MAUPASSANT P.		
<input checked="" type="checkbox"/>	5	VERLAINE E.		
<input checked="" type="checkbox"/>	6	RIMBAUD H.		
<input checked="" type="checkbox"/>	8	ZOLA F.		
<input checked="" type="checkbox"/>	10	BALZAC C.		
<input checked="" type="checkbox"/>	11 C	RABELAIS M.		
<input checked="" type="checkbox"/>	12	BAUDELAIRE L.		
<input checked="" type="checkbox"/>	13	PROUST A.		
<input checked="" type="checkbox"/>	14	ARAGON E.		
<input checked="" type="checkbox"/>	15	LAMARTINE A.		

Entraîneur(s)

### A | LES SEPT NAINS

N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)	En jeu
4	ATCHOUM F.			<input checked="" type="checkbox"/>
6	DORMEUR M.			<input type="checkbox"/>
7	JOYEUX A.			<input type="checkbox"/>
9	SIMPLET G.			<input checked="" type="checkbox"/>
10 C	TIMIDE C.			<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRINCHEUX G.			<input checked="" type="checkbox"/>
13	PROF J.			<input checked="" type="checkbox"/>

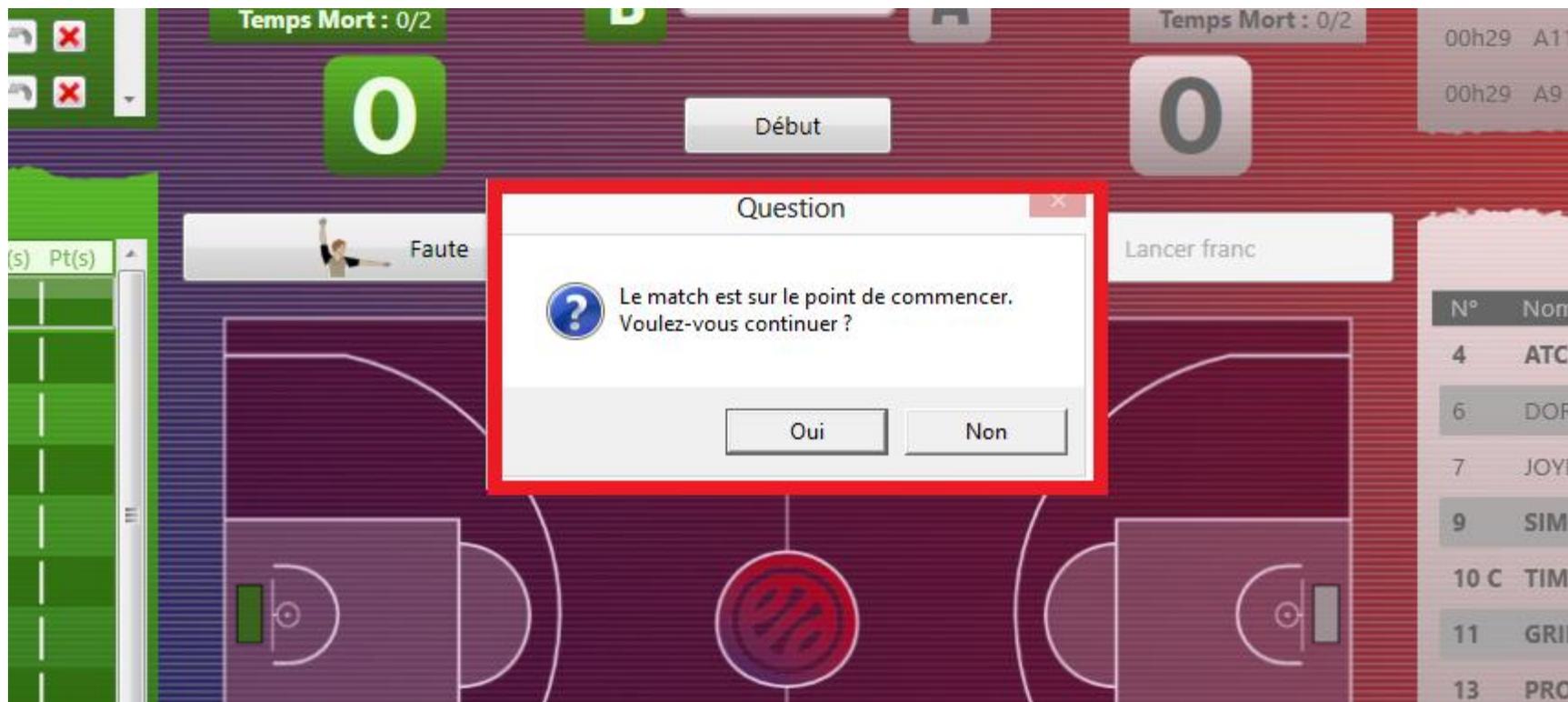
Entraîneur(s)

E BLANCHE N.

Faute Temps mort Lancer franc



00:33



# Gestion de la possession alternée



**EVENEMENTS RECENTS**

0:00	Sens flèche déterminé		
00h32	Entrées en jeu effectuées		
00h31	B15 entre sur le terrain		
00h31	B12 entre sur le terrain		
00h31	B11 entre sur le terrain		

10:00

**LES HAUTEURS**

**START**

**LES SEPT NAINS**

Ptes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

B

1/4

A

Ptes d'équipe : 0  
Temps Mort : 0/2

0

**EVENEMENTS RECENTS**

00h30	Entrées en jeu effectuées		
00h29	A10 entre sur le terrain		
00h29	A13 entre sur le terrain		
00h29	A11 entre sur le terrain		
00h29	A9 entre sur le terrain		

**B | LES HAUTEURS**

En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
<input checked="" type="checkbox"/>	4	MAUPASSANT P.		
<input type="checkbox"/>	5	VERLAINE E.		
<input type="checkbox"/>	6	RIMBAUD H.		
<input checked="" type="checkbox"/>	8	ZOLA F.		
<input type="checkbox"/>	10	BALZAC C.		
<input checked="" type="checkbox"/>	11 C	RABELAIS M.		
<input checked="" type="checkbox"/>	12	BAUDELAIRE L.		
<input type="checkbox"/>	13	PROUST A.		
<input type="checkbox"/>	14	ARAGON E.		
<input checked="" type="checkbox"/>	15	LAMARTINE A.		

**Entraîneur(s)**

Faute

Temps mort

Lancer franc

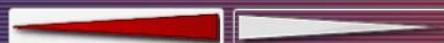


**A | LES SEPT NAINS**

N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)	En jeu
4	ATCHOUM F.			<input checked="" type="checkbox"/>
6	DORMEUR M.			<input type="checkbox"/>
7	JOYEUX A.			<input type="checkbox"/>
9	SIMPLET G.			<input checked="" type="checkbox"/>
10 C	TIMIDE C.			<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRINCHEUX G.			<input checked="" type="checkbox"/>
13	PROF J.			<input checked="" type="checkbox"/>

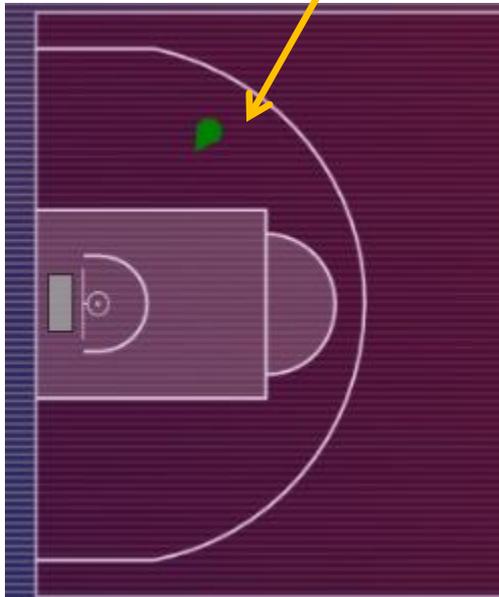
**Entraîneur(s)**

E	BLANCHE N.
---	------------



# INSCRIPTION D'UN PANIER

Cliquer sur la zone de tir



Sélectionner le joueur à l'origine du tir

A LES SEPT NAINS				
En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
<input checked="" type="checkbox"/>	4	ATCHOUM F.		2
<input type="checkbox"/>	6	DORMEUR M.		
<input type="checkbox"/>	7	JOYEUX A.		
<input checked="" type="checkbox"/>	9	SIMPLET G.		
<input checked="" type="checkbox"/>	10 C	TIMIDE C.		
<input checked="" type="checkbox"/>	11	GRINCHEUX G.		
<input checked="" type="checkbox"/>	13	PROF J.		
<i>Entraîneur(s)</i>				
<input type="checkbox"/>	E	BLANCHE N.		

Incrémentation du score automatique

# Pour modifier un tir



Dans Evènements récents,  
cliquer sur le bouton modification

Repositionner le tir

Cliquer sur modifier

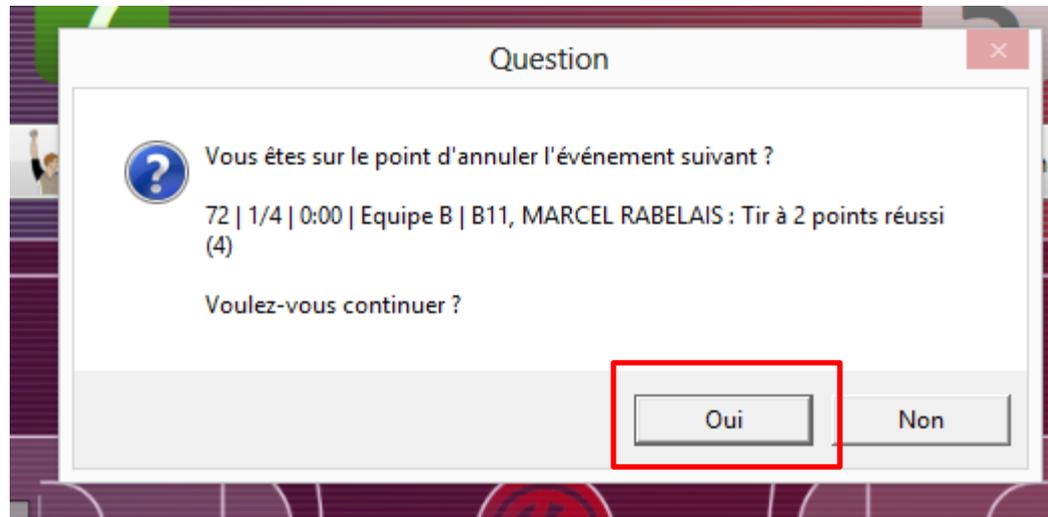


# Pour supprimer un tir

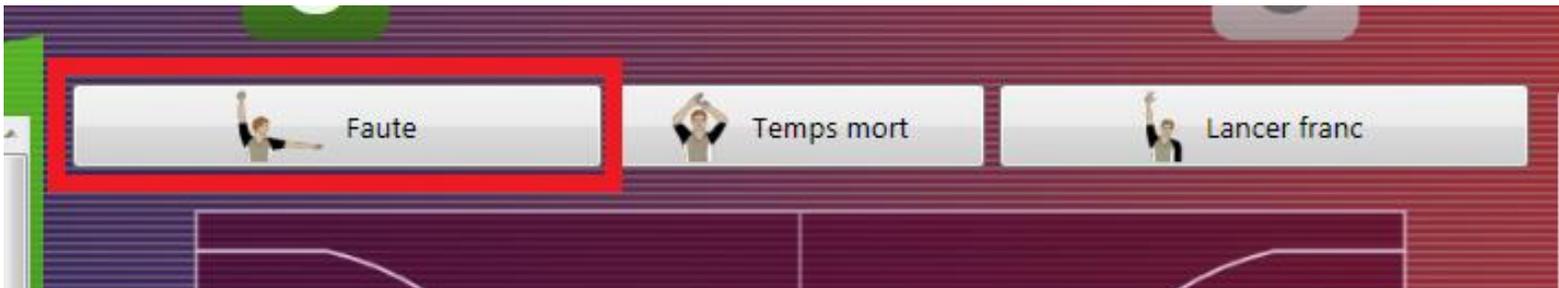


Dans Evènements récents,  
cliquer sur le bouton suppression

Répondre oui à la confirmation



# INSCRIPTION D'UNE FAUTE



Sélectionner le joueur ayant commis la faute

Annuler

Sélectionner le joueur ayant commis la faute

Annuler

**A10, TIMIDE C.**

Fautes personnelles : (0)

Fautes d'équipe : 0

Valider

## TYPE DE FAUTE

- Personelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

## REPARATION

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé

A   LES SEPT NAINS				
En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
	4	ATCHOUM F.		5
	6	DORMEUR M.		
	7	JOYEUX A.		
	9	SIMPLET G.		
	10 C	TIMIDE C.		
	11	GRINCHEUX G.		
	13	PROF J.		

Entraîneur(s)

## A10, TIMIDE C.

Fautes personnelles : (0)

Fautes d'équipe : 0

Valider

### TYPE DE FAUTE

- Personelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

### REPARATION

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé

A   LES SEPT NAINS				
En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
	4	ATCHOUM F.		5
	6	DORMEUR M.		
	7	JOYEUX A.		
	9	SIMPLET G.		
	10 C	TIMIDE C.	1	
				

ANNONCE : P2 à A10, 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe Ok



Sélectionner un joueur de l'équipe B pour tirer les lancers francs

Annuler

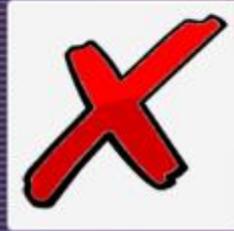
Joueur

Valider

1 LF

2 LFs

3 LFs



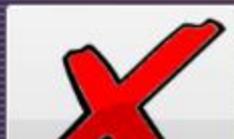
B11, RABELAIS M.

Valider

1 LF

2 LFs

3 LFs



B11, RABELAIS M.

Valider

1 LF

2 LFs

3 LFs



Si plus de 4 fautes d'équipe :



Ne pas oublier de mentionner les LF dans la réparation de la faute

The image shows a form titled 'A4, ATCHOUM F.'. Below the title, it says 'Fautes personnelles : P P<sub>2</sub> (2)' and 'Fautes d'équipe : 5'. There is a 'Valider' button. The form is divided into two main sections: 'TYPE DE FAUTE' and 'REPARATION'. In the 'TYPE DE FAUTE' section, the 'Personelle' option is selected and circled in red. In the 'REPARATION' section, the '2 LF' option is selected and circled in red.

**A4, ATCHOUM F.**  
*Fautes personnelles : P P<sub>2</sub> (2)*  
*Fautes d'équipe : 5*

Valider

**TYPE DE FAUTE**

- Personelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

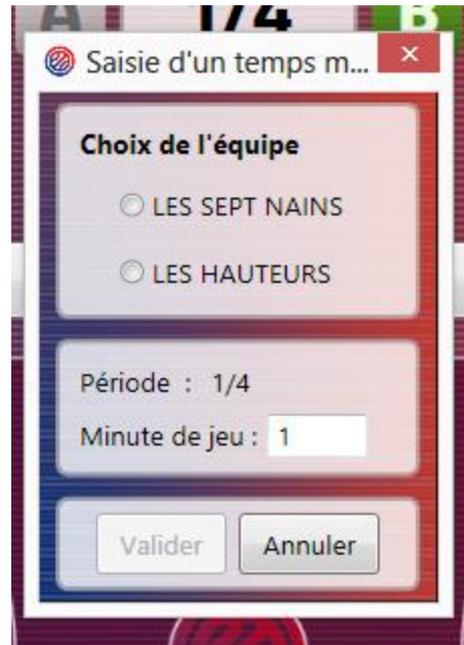
**REPARATION**

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé



Pour modifier ou supprimer une faute d'e joueur, même procédure que pour supprimer un panier (dans Evènements récents)

# SAISIE DES TEMPS-MORTS

A dialog box titled 'Saisie d'un temps m...' with a close button. It contains a section 'Choix de l'équipe' with two radio buttons: 'LES SEPT NAINS' and 'LES HAUTEURS'. Below this, it shows 'Période : 1/4' and 'Minute de jeu : 1' in a text input field. At the bottom are 'Valider' and 'Annuler' buttons.

ATTENTION, bien  
vérifier la minute  
avec le  
chronométrateur

Pour supprimer ou modifier un TM, même procédure que pour suppression ou modification d'une faute (dans Evènements récents)

## En cas de TM après une faute avec réparation par LF

Obligation de sortir de l'enchaînement automatique en cliquant sur « Annuler » ou en appuyant sur Echap

**B11, RABELAIS M.**  
Fautes personnelles : P<sub>2</sub> (1)  
Fautes d'équipe : 1

Valider

**TYPE DE FAUTE**

- Personelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

**REPARATION**

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé

Sélectionner un joueur de l'équipe A pour tirer les lancers francs

Annuler

Joueur

Valider

1 LF      2 LFs      3 LFs

Saisie d'un temps m... x

**Choix de l'équipe**

- LES SEPT NAINS
- LES HAUTEURS

Période : 1/4

Minute de jeu : 1

Valider      Annuler

Faute      Temps mort      Lancer franc

# SAISIE DES REMPLACEMENTS

A   LES SEPT NAINS				
N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)	En jeu
4	ATCHOUM F.			<input checked="" type="checkbox"/>
6	DORMEUR M.			<input type="checkbox"/>
7	JOYEUX A.			<input type="checkbox"/>
9	SIMPLET G.			<input checked="" type="checkbox"/>
10 C	TIMIDE C.			<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRINCHEUX G.			<input checked="" type="checkbox"/>
13	PROF J.			<input checked="" type="checkbox"/>

*Entraîneur(s)*

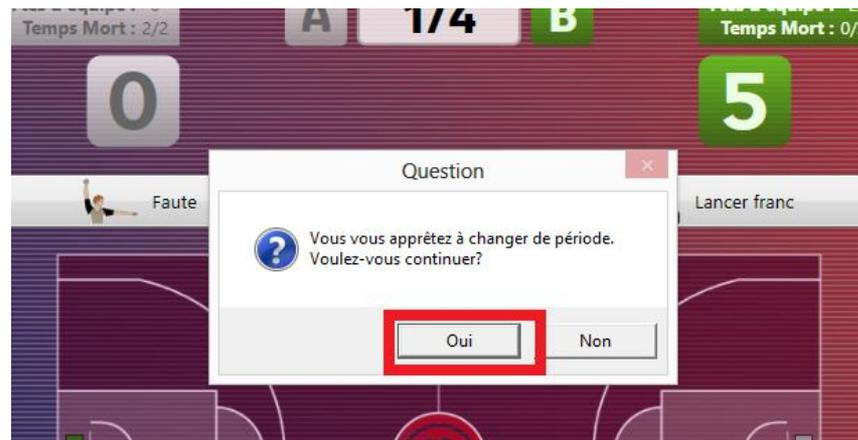
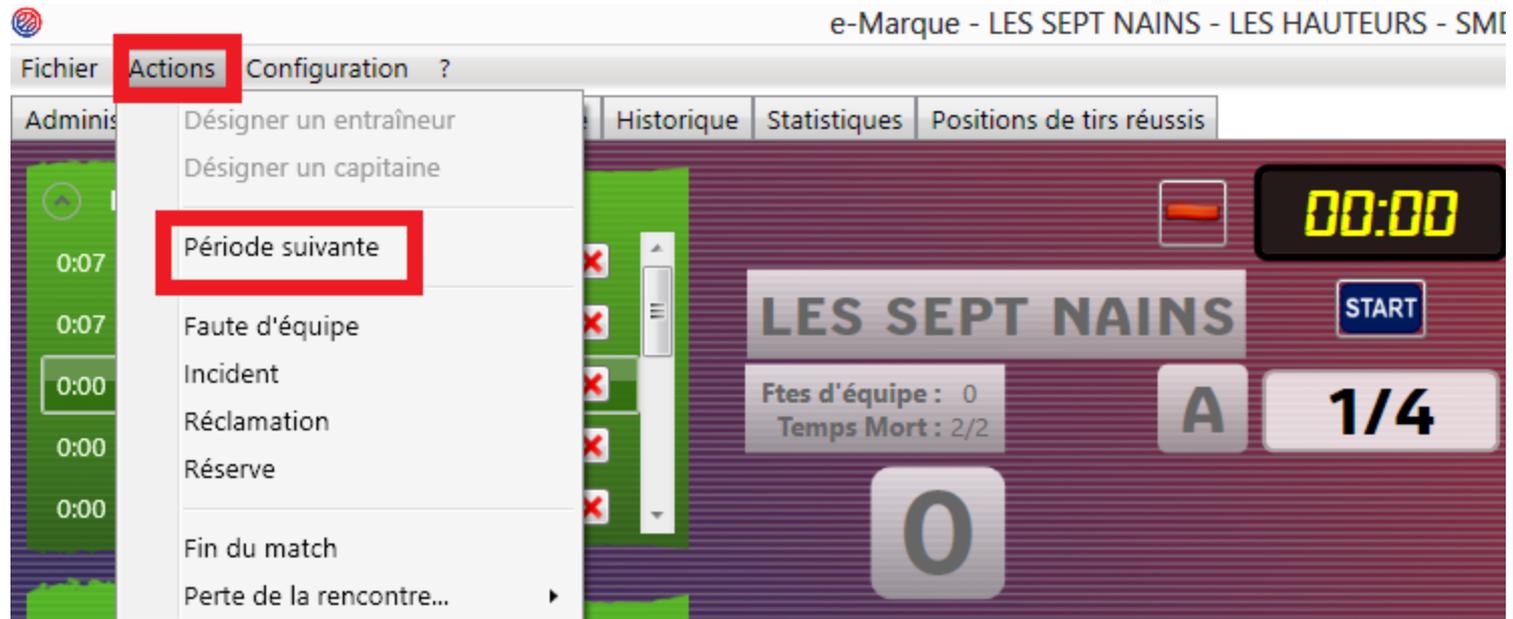
Cliquer sur pastilles  
vertes et oranges

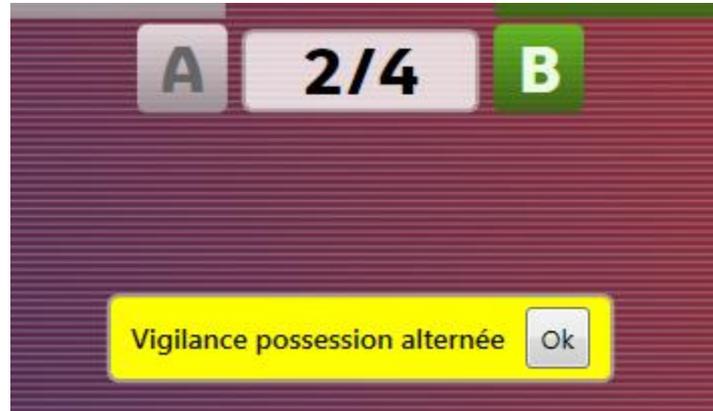
Rappel :

Pastille verte = joueur en jeu

Pastille orange = joueur sur le banc

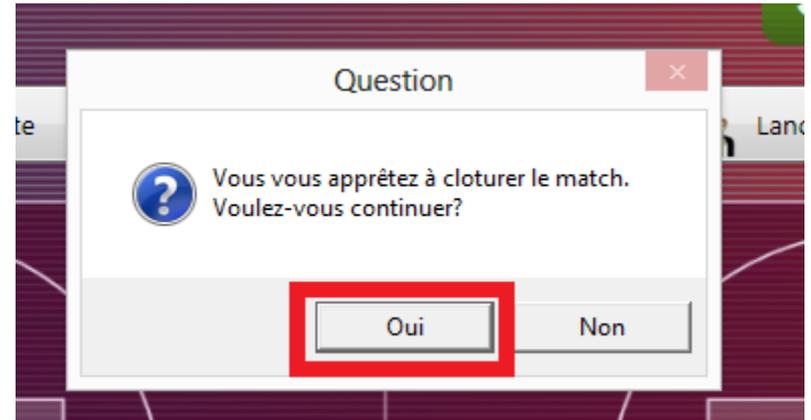
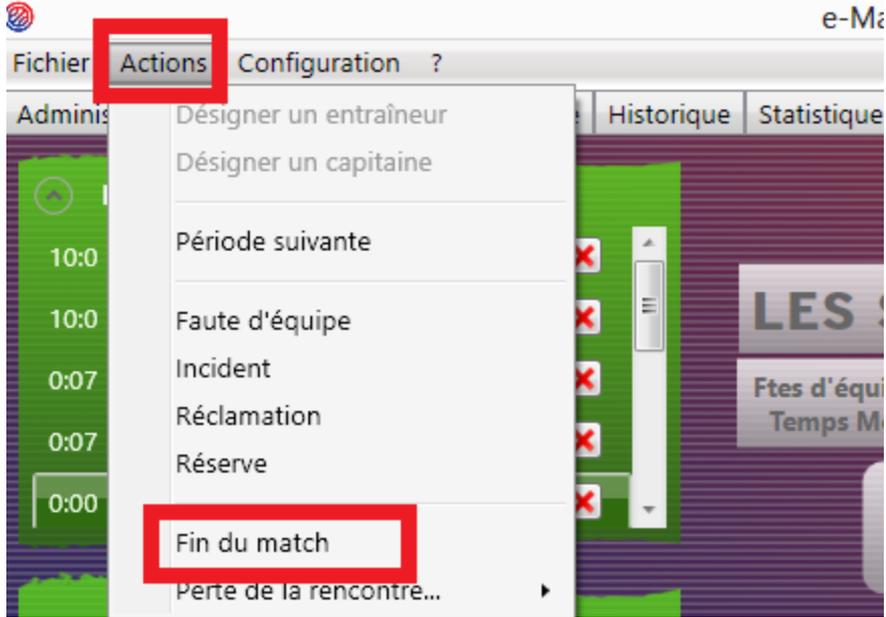
# CHANGEMENT DE PERIODE





Clôture automatique de la 1<sup>ère</sup> période par le logiciel :  
report du score de la période, fautes d'équipe, fautes  
personnelles encadrées, ....

# FIN DE LA RENCONTRE



# OPERATIONS A L'ISSUE DE LA RENCONTRE

## DES FAUTES

## LES SIGNATURES

e-Marque - LES SEPT NAINS - LES HAUTEURS - SMD - 20/09/2

Fichier Actions Configuration ?

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Statistiques Positions de tirs réussis Clôture de match

### EVENEMENTS A CONFIRMER

Fautes :  **Signer** Incidents :  Signer Réc

Vérifier et clôturer la feuille de marque

### Confirmation de fautes

Description :

81 | ApM | 11h10 | Equipe A | Faute : T à A4, 1ère faute personnelle

ATCHOUM F. VT852678

Motif :

avec rapport

Valider

Titre de la fenêtre: Signatures des fautes

Equipe	Licencié	Type	Motif	Rapport
LES SEPT NAINS	ATCHOUM F.	T	ARROGANCE	Non

**Capitaine A**

Clé :

Refus de signer

**Capitaine B**

Clé :

Refus de signer

**Arbitre**

Clé :  **X**

**Aide-Arbitre 1**

Clé :  **X**

**Aide-Arbitre 2**

Clé :

## EVENEMENTS A CONFIRMER

Fautes :

Incidents :

Réclamations :

Réserve :



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKET-BALL  
117, RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS  
B.P. 403 - 75626 PARIS CEDEX 13  
TÉL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A LES SEPT NAINS

Équipe B LES HAUTEURS

SENIORS MASCULINS  
DEPARTEMENT  
SMD

Rencontre N° 0003 Date 20/09/14 Heure 18:00 Lieu BRIENON  
Poule -A 1<sup>er</sup> arbitre LAUREL S. 2<sup>e</sup> arbitre HARDY O.

Équipe A LES SEPT NAINS

N° informatique 0 6 8 9 1 6 7

Couleur : BLANC

Temps morts

Fautes d'équipes

① ② 2 3

① ~~1 2 3 4~~ ② ~~1 2 3 4~~

③ ④

Ⓟ

③ ~~1 2 3 4~~ ④ ~~1 2 3 4~~

LICENCES

Noms des joueurs

Fautes

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	1	1	1	41	41			81	81		
2	2	11		42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4			44	44			84	84		

DEPARTEMENT  
SMD

Rencontre N° 0003 Date 20/09/14  
Poule -A 1<sup>er</sup> arbitre LAUREL S.

Heure 18:00 Lieu BRIENON  
2<sup>e</sup> arbitre HARDY O.

Équipe A LES SEPT NAINS

N° informatique 0 6 8 9 1 6 7

Couleur : BLANC

Temps morts

Fautes d'équipes

① ② 2 3

① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

③ ④ P

③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

LICENCES type	surclassements numéro	Noms des joueurs NOM en majuscules, Prénom	N° en jeu	Fautes						
				1	2	3	4	5		
	VT852678	ATCHOUM F.	4	X	T					
JC2	RH902346	DORMEUR M.	6							
	VT749987	JOYEUX A.	7							

MARQUE COURANTE

A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81
2	2 11	42	42	82	82
3	3	43	43	83	83
4	4	44	44	84	84
5	5 15	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	7	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88

Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque



## Signatures de fin de match



**Marqueur**

Effacer

Clé :  

**Aide-Marqueur**

Effacer

Clé :

**Chronométrateur**

Effacer

Clé :  

**Chronométrateur des tirs**

Effacer

Clé :  

**Commissaire**

Effacer

Clé :

**SIGNATURES  
FIN DE MATCH**

**Arbitre**

Effacer

Clé :  

**Aide-Arbitre 1**

Effacer

Clé :  

**Aide-Arbitre 2**

Effacer

Clé :

En tant que 1er arbitre, j'atteste avoir procédé à l'ensemble des vérifications nécessaires et ainsi valider définitivement la feuille de marque.

Valider

Fermer

# Signatures de fin de match

Marqueur

Effacer



Clé :  ✗

Aide-Marqueur

Effacer



Clé :

Chronométrateur

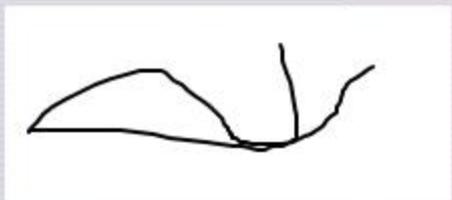
Effacer



Clé :  ✗

Chronométrateur des tirs

Effacer



Clé :  ✗

Commissaire

Effacer



Clé :

## SIGNATURES FIN DE MATCH

Arbitre

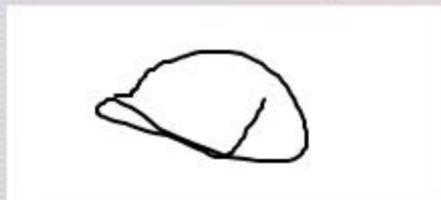
Effacer



Clé :  ✗

Aide-Arbitre 1

Effacer



Clé :  ✗

Aide-Arbitre 2

Effacer



Clé :

En tant que 1er arbitre, j'atteste avoir procédé à l'ensemble des vérifications nécessaires et ainsi valider définitivement la feuille de marque.

Valider

Fermer

# Enregistrement des données

e-Marque - LES SEPT NAINS - LES HAUTEURS - SMD - 20/09/2014 18:00 - BRIENON

Fichier Actions Configuration ? 11h19 (ID Evt : 83) C:\emarque\emarque sauvegarde secou

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Statistiques Positions de tirs réussis Clôture de match

### EVENEMENTS A CONFIRMER

Fautes :  Signer Incidents :  Signer Réclamations :  Signer Réserves :  Signer

Vérifier et clôturer la feuille de marque

### LISTE DES FICHIERS GENERES

Ouvrir le dossier de la rencontre Enregistrer les documents

Document	Nom du fichier	Impression
Feuille de marque	Feuille_de_Marque_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT_NAINS-LES_HAUTEURS].pdf	
Historique	Historique_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT_NAINS-LES_HAUTEURS].pdf	
Stats générales	Stats_generales_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT_NAINS-LES_HAUTEURS].pdf	
Positions de tirs réussis	Pos_tirs_reussis_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT_NAINS-LES_HAUTEURS].pdf	

### ENVOI DU FICHIER EXPORT

Envoyer

Le fichier 'Export' reprend l'ensemble des informations de la feuille de marque dans un format numérique.



Vérifier et clôturer la feuille de marque

### LISTE DES FICHIERS GENERES

Document	Nom du fichier
Feuille de marque	Feuille_de_Marque_[2014-09-20_UNK_SMD_LES...
Historique	Historique_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT_NA...
Stats générales	Stats_generales_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT...
Positions de tirs réussis	Pos_tirs_reussis_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_SEPT...

Ouvrir le dossier de la rencontre

Enregistrer les documents

Impression



### Rechercher un dossier

Choisir un dossier

- Ordinateur
- Windows8\_OS (C:)
  - emarque
  - Intel
  - Idiag
  - mfg
  - Nouveau dossier
  - PerfLogs
  - Program Files (x86)

Créer un nouveau dossier

OK

Annuler

### ENVOI DU FICHER EXPORT

The screenshot shows a Windows Explorer window titled "2014-09-20\_UNK\_SMD\_LES\_SEPT\_NAINS-LES\_HAUTEURS". The address bar shows the path "plat > 2014-09-20\_UNK\_SMD\_LES\_SEPT...". The left sidebar shows the "Favoris" section with various folders like "Bureau", "TST2S", "corrigés manuels", etc. The main pane displays a list of files with columns for "Nom" and "Modifié le".

Nom	Modifié le
export	18/09/2014 11:21
Feuille_de_Marque_[2014-09-20_UNK_SM...	18/09/2014 11:21
Historique_[2014-09-20_UNK_SMD_LES_S...	18/09/2014 11:21
Pos_tirs_reussis_[2014-09-20_UNK_SMD_L...	18/09/2014 11:21
Stats_generales_[2014-09-20_UNK_SMD_L...	18/09/2014 11:21

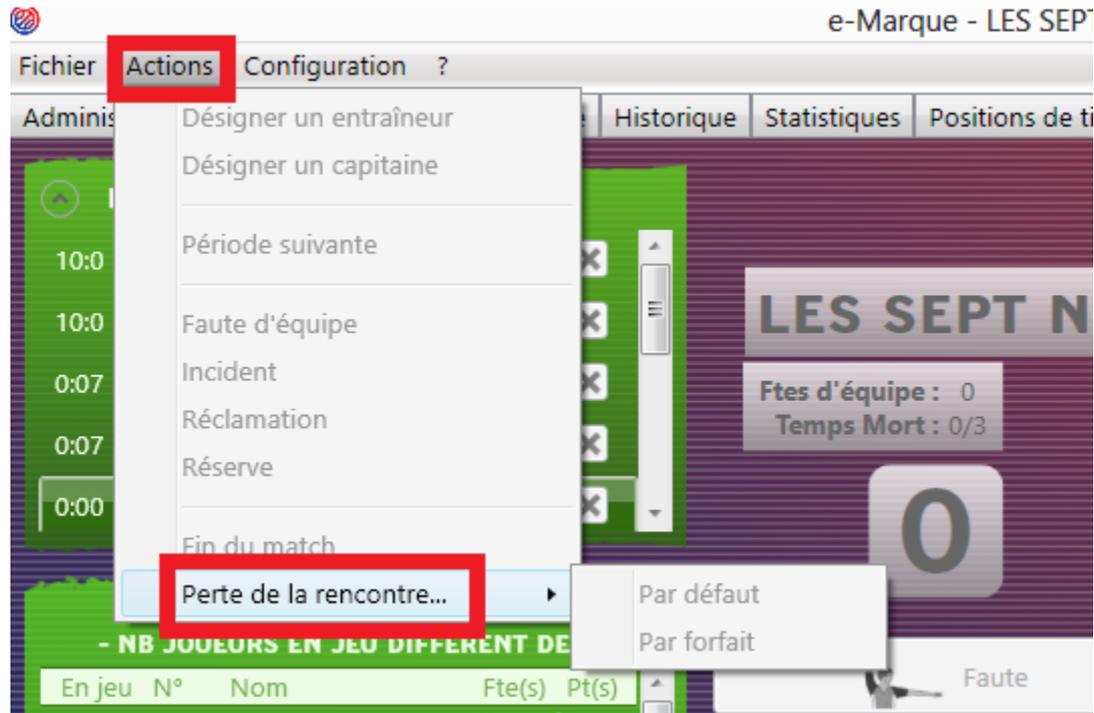
# Envoi des données

## ENVOI DU FICHIER EXPORT

Envoyer

*Le fichier 'Export' reprend l'ensemble des informations de la feuille de marque dans un format numérique.*

# CAS PARTICULIERS



Actions	Table avec			
	2 OTM <i>Marqueur / Chrono</i>	3 OTM <i>Marqueur / Chrono / Opérateur</i>	3 OTM <i>Aide-Marqueur/Marqueur/Chrono</i>	4 OTM <i>Aide-Marqueur/Marqueur/Chrono/Opérateur</i>
Faire la gestuelle "OK" pour communiquer que la table de marque est prête	<b>MARQUEUR</b>			
Demander des remplacements	<b>CHRONOMETREUR</b> <i>Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir</i>			
Demander des temps-morts	<b>CHRONOMETREUR</b> <i>Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir</i>			
Lever les plaquettes des fautes de joueur	<b>MARQUEUR</b>  à l'étude pour la répartition des activités entre l'Aide-marqueur et le Marqueur			
Mettre en place les signaux des fautes d'équipe	<b>MARQUEUR et CHRONOMETREUR</b> <i>en fonction du côté</i>	<b>MARQUEUR et OPERATEUR</b> <i>en fonction du côté</i>	<b>AIDE-MARQUEUR et CHRONOMETREUR</b> <i>en fonction du côté</i>	<b>AIDE-MARQUEUR et OPERATEUR</b> <i>en fonction du côté</i>
Positionner l'indicateur de possession (flèche)	<b>MARQUEUR</b>			