

Comment me servir d'e-marque v2 ?

Étape 1 : En amont de la rencontre

Récupérer le code de rencontre (par le club) sur FBI (il contiendra les données de rencontre préfiltrées). Sur FBI, dans l'onglet « compétitions » saisir la date du match, faire rechercher et noter le code sur la droite de la ligne du match.

→ Ouvrir e-Marque v2 : cliquer sur « importer une rencontre ». Saisir le code. La sauvegarde des données s'enregistrera automatiquement. Cliquer sur « Lancer la rencontre »

→ Onglet « Avant Match »



- Vérifier ou saisir les références de la rencontre (repère 1)
- Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes (repère 2)
- Sélectionner les joueurs, capitaines et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 3)
- Sélectionner les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +) (repère 4)
- Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des ¼ temps, nombre de faute d'équipe etc) (repère 5)

→ Onglet « Match » : Sélectionner les 5 entrants en jeu au début du match (repère 6) et faire signer les entraîneurs avec un code ou manuellement (validation de la liste). Puis cliquer sur « DEBUTER le match ».

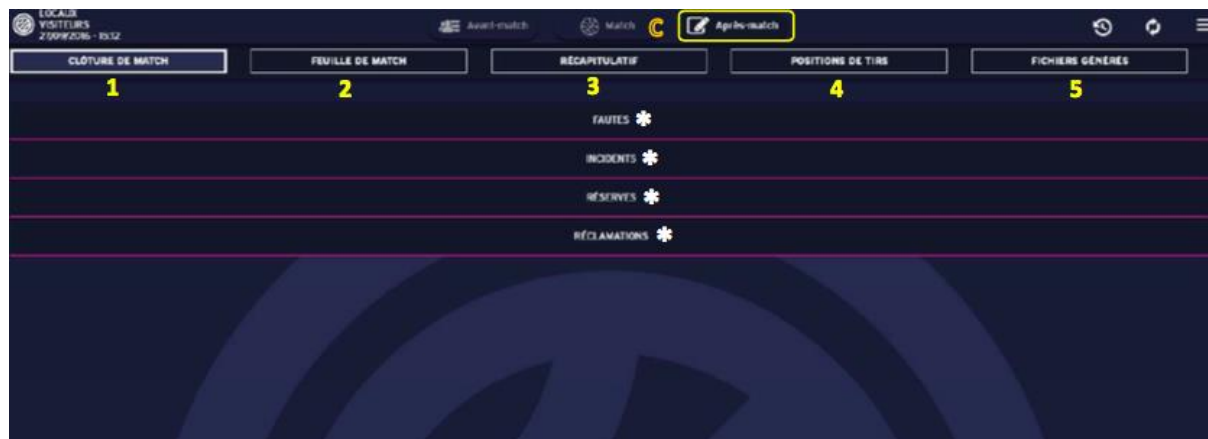
Étape 2 : Pendant le match



- Panier à 2 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 1) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Panier à 3 points (de l'équipe rouge) : cliquer sur le lieu du tir (repère 2) + sélectionner le joueur qui a marqué
- Fautes ; Cliquer sur faute (repère 3), saisir le type de faute, l'équipe du joueur, le joueur fautif et la réparation (LF ?)
- Lancers-francs : cliquer sur Lancer Franc (repère 5) + saisir l'équipe, le joueur tireur et le nombre de lancers francs.
- Remplacement : cliquer sur le bouton « en jeu » (repère 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 +/ -) (repère 7)
- Flèche d'alternance : cliquer sur la direction de la prochaine possession (repère 8)
- Changer de quart-temps : cliquer sur période suivante dans le menu Hamburger (repère 11)
- Accéder à l'historique : en cliquant sur l'icône représentant une horloge (repère 9)
- Accéder au menu « hamburger » : Ce menu permet d'accéder aux actions suivantes :

| 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 | Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante |
| Inverser Bancs/Paniers | Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score |
| Désignation des capitaines | 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 | 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 |

Étape 3 : Après le match



- Signer la feuille de marque et tous les événements de la rencontre (repère 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 (repère 2)
- Afficher le récapitulatif des points et fautes par joueur et par équipe (repère 3)
- Afficher le récapitulatif des positions de tirs réussis (repères 4)
- Générer, imprimer et télécharger le feuille de marque et les fichiers (repère 5) + cliquer sur les petits niages

CD29 - FINISTÈRE

Pour clôturer 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 (FBI). En cas de problème technique, contacter assistanceemarquev2@ffbb.com