

Utiliser e-Marque v2

Garder, si possible, une connexion internet
tout au long de la rencontre

Avant la rencontre

1. Il convient dans un premier temps de récupérer le code de la rencontre
 1. Connectez vous à FBI
 2. Recherchez la rencontre souhaitée
 3. Cliquez sur l'icône FFBB pour générer le code
 4. Sur le logiciel, cliquez sur importer une rencontre, et saisissez le code. Cliquez sur charger.
2. Le premier écran affiché permet l'ajout des joueurs et entraîneurs. En haut de l'écran, vous retrouvez les onglets. Dans la partie officiels, saisissez les arbitres, OTM et délégué de club. Vous pouvez modifier la couleur des équipes dans la partie Équipes. Les autres onglet ne sont pas modifiables.
3. Allez dans "Match", au milieu en haut de l'écran. L'interface du match s'ouvre alors. 10' avant le début de la rencontre, les 5 de départ doivent être renseignés. Ne pas oublier de faire signer les coachs.
4. Pour débiter, cliquez sur "Débuter le match", au-dessus du terrain.

Après la rencontre

Dans le menu déroulant sur la droite de l'écran, cliquez sur "Fin de match".

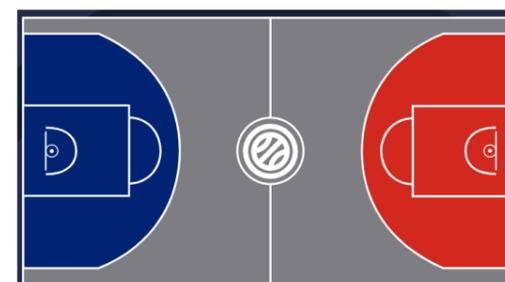
L'écran d'après match s'ouvre. Il faut avant tout vérifier qu'il n'y a rien à valider et/ou signer dans cette partie. Il convient de déplier tous les onglets pour cela. Remplir ce qui doit l'être le cas échéant.

Une fois toutes les vérifications effectuées, cliquez sur signer.

Faites signer les officiels dans l'ordre inverse du menu dépliant. De fait, l'arbitre 1 sera toujours le dernier à signer (sa signature faisant fois sur la validité de la feuille).

Après les signatures, le code de la rencontre doit à nouveau être saisi pour envoyer la rencontre. Cliquez sur "Transmettre". Une fenêtre contextuelle s'ouvre pour indiquer que la transmission s'est bien effectué (dans ce cas, ne pas renouveler l'envoi).

Pendant la rencontre



Cliquer sur le terrain, puis sur un joueur pour ajouter des points. Il n'est pas nécessaire d'être très précis dans cet exercice. Un 3 points, reste un 3 points, quelque soit l'endroit d'où il est marqué. Idem pour les paniers à 2 points.

Attention : le terrain s'inverse automatiquement à la MT.

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A1	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A4	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOM_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEUR_A	0		E	

Le nom et la couleur de l'équipe sont renseignés en haut du cadre. La flèche, en haut à droite, permet de faire sortir tous les joueurs en jeu.

Dans l'ordre, Nom des joueurs, fautes personnelles, points, n°. La puce verte indique que le joueur est en jeu.

Un joueur cumulant 5 fautes personnelles, ou étant disqualifié de la rencontre, s'affiche en rouge sur toute la ligne. Il ne peut plus être mis en jeu.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

La barre d'état reprend les informations de chaque équipe, quart-temps par quart-temps.

0	-	10:00	+	0
0		1/4		0

En partie centrale, les scores sur fond de couleur, les fautes d'équipe (sur fond rouge lorsque pénalité), le temps et le quart-temps en cours.

FAUTE	TEMPS MORT	LANCER FRANC
-------	------------	--------------

Le bouton lancer franc n'est utilisé qu'en cas de temps mort prit avant une série de LF.

Le bouton temps mort permet d'ajouter un temps mort à l'équipe. Ne pas oublier de saisir la minute.

Pour ajouter une faute, cliquez sur le bouton FAUTE. Choisissez l'équipe, puis le joueur concerné. Ensuite, le type de faute (personnelle, antisportive, technique, disqualifiante, compensée pour les doubles fautes), puis la réparation (LF). Cliquez sur valider.