



Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.



SOMMAIRE

1. DÉMARRAGE.....	3
1.1 - Récupération du code e-Marque.....	3
1.2 - Démarrage du logiciel et import de la rencontre.....	3
2. AVANT LA RENCONTRE.....	4
2.1 - Rencontre.....	4
2.2 - Équipes.....	4
2.3 - Joueurs & Entraîneurs.....	4
2.4 - Officiels.....	5
2.5 - Paramètres.....	5
3. PENDANT LA RENCONTRE.....	6
3.1 - L'interface.....	6
3.2 - Ajouter des points.....	8
3.3 - Ajouter une faute.....	8
3.4 - Ajouter un temps mort.....	9
4. APRÈS LA RENCONTRE.....	10
4.1 - Mettre fin à la rencontre.....	10
4.2 - Vérifications et procédures d'après match.....	10

Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.



1. DÉMARRAGE

1.1 - Récupération du code e-Marque

La récupération du code de marque se fait via l'intranet [FBI v2](#).

Aller dans l'onglet [Compétitions](#) puis [Saisie des résultats](#). La recherche des rencontres peut alors s'effectuer de plusieurs manières ; par division via le menu déroulant, ou par date via les champs de saisie (vous avez également la possibilité d'afficher ou non les rencontres se jouant à l'extérieur).

Le code peut alors être généré en cliquant sur l'icône  dans la colonne EM. Il prend alors la forme d'une suite de chiffres et lettres. Ce code est le même pour importer la rencontre en début de match, et pour l'exporter en fin de match, veillez donc à bien le garder de côté.

Note : Les codes peuvent être générés 10 jours avant la rencontre.

1.2 - Démarrage du logiciel et import de la rencontre

Une fois le code généré, lancez l'application par un double clic sur l'icône présent sur le bureau de l'ordinateur. Sur l'écran de démarrage, cliquez sur [Importer une rencontre](#). Vous pouvez alors saisir le code dans l'emplacement prévu à cet effet, puis cliquer sur [Lancer la rencontre](#).

Ce menu vous permet également de récupérer une rencontre lancée sur un autre appareil. Entrez alors le code de la rencontre, puis cliquez sur [Charger](#), après avoir sélectionné la sauvegarde à récupérer. **Cette manipulation efface les sauvegardes plus récentes, et nécessite une connexion permanente de l'appareil.**

Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.



2. AVANT LA RENCONTRE

2.1 - Rencontre

L'onglet **Rencontre** permet l'édition des informations administratives de celle-ci. Cet onglet n'a pas lieu d'être modifié lorsque la rencontre est importée par un code.

L'heure (ou horaire) renseignée sur la feuille de match n'est pas l'heure à laquelle la rencontre démarre, mais bien l'heure prévue de la rencontre.

2.2 - Équipes

Cet onglet permet la gestion des équipes prenant place dans la rencontre. Vous y retrouvez les **noms des équipes**, le **numéro de groupement** (de la forme BRE0029001), le **code abrégé** (ou sigle), la **couleur de l'équipe** et le **handicap** (points d'avances).

2.3 - Joueurs & Entraîneurs

C'est ici que sont ajoutés les acteurs de la rencontre. Pour cela, cliquez sur le + situé en haut de l'encadré correspondant à l'équipe pour laquelle vous souhaitez ajouter une personne.

Les cases situées à gauche de chaque joueur sont cochées par les arbitres, afin de signaler que la licence a bien été vérifiée.

Le bouton "... " permet de modifier le membre sélectionné ; le "-" permet de le retirer.



2.4 - Officiels

Ici sont ajoutés les différents officiels de la rencontre (arbitres, OTM et délégué de club).

Lors d'une rencontre désignée, les officiels apparaissent dans le menu déroulant. Un clic sur leur nom permet l'ajout automatique de leurs informations. Il suffit alors de cliquer sur ajouter. Apparaissent également dans le menu déroulant les licenciés des 2 clubs ayant une fonction d'officiel entrée sur leur licence (officiel club, en formation, diplômé).

L'absence d'un arbitre 1 et du délégué de club sont bloquants pour lancer une rencontre. Veuillez donc à avoir tout le monde avant de commencer.

2.5 - Paramètres

Vous pouvez ici éditer les paramètres de la rencontre (temps de jeu, temps morts, fautes d'équipe, ...). Ces paramètres ne sont modifiables que lorsque la rencontre est créée manuellement. Lors d'un import, les parties sont grisées et non modifiables.



3. PENDANT LA RENCONTRE

3.1 - L'interface

The screenshot displays the application interface during a match. At the top, there are navigation tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The main area is divided into several sections:

- Scoreboard:** Shows the current score (0-0), time (10:00), and quarter (1/4). It also displays team names (LOCAUX and VISITEURS) and their respective scores (0-0).
- Team Information:** On the left, there is a table for 'LOCAUX' (team A) and on the right, a table for 'VISITEURS' (team B). Both tables list player names (NOM_A0 to NOM_A7 and NOM_B0 to NOM_B7), fouls (Fte(s)), points (Pt(s)), and whether they are in play (En jeu).
- Central Field Diagram:** A central diagram of a handball court shows a player (number 5) in a penalty position. The field is divided into blue and red halves, representing the two teams.
- Buttons:** Below the scoreboard, there are buttons for 'FAUTE', 'TEMPS MORT 4', and 'LANCER FRANC'.

1. Affiche les informations par période (points, fautes d'équipes et temps morts).
2. Affiche le **score** de l'équipe sur fond de couleur, et les **fautes d'équipe** en-dessous. Le fond passe en rouge lorsque l'équipe est dans la pénalité.
3. Affiche les informations concernant les membres de l'équipe. Dans l'ordre, sont affichés les **noms**, **fautes personnelles**, **points** et **numéros**. La puce verte indique que le joueur est en jeu.
4. Permet d'ajouter les fautes des joueurs, et les temps morts.
5. Le terrain permet l'ajout des points aux joueurs. Cliquez sur une position approximative de l'endroit du tir, puis sur le joueur ayant marqué. Le terrain se retourne automatiquement lors de la seconde mi-temps.

Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.



6. Permet d'afficher le menu hamburger.

Feuille de marque	Affiche la feuille de marque
Historique	Ouvre l'historique de la rencontre
Période suivante	Permet de passer à la rencontre suivante
Contrôles	Permet les contrôles d'avant match (possible seulement pour les rencontres importées)
Inverser bancs/paniers	Permet d'inverser les bancs et/ou les paniers des équipes
Réserve/Observation	Permet de déposer une réserve/observation sur la rencontre
Incident	Permet de déclarer un incident sur la rencontre (amène impérativement la rédaction d'un rapport)
Réclamation	Permet de déposer une réclamation (si confirmée, amène impérativement la rédaction d'un rapport)
Forfait	Déclare la perte de la rencontre par forfait d'une équipe
Défaut	Déclare la perte de la rencontre par défaut d'une équipe
Désignation cap	Permet de désigner un capitaine (si bug dans l'écran précédent par exemple)
Faute d'équipe	Permet l'ajout manuel d'une faute d'équipe
Récapitulatif	Affiche le récapitulatif de la rencontre
Positions de tirs	Affiche les positions de tirs sur la rencontre
Fin de match	Permet la clôture de la rencontre
Aide	Ouvre le manuel utilisateur du logiciel



3.2 - Ajouter des points

Pour ajouter des points :

- Cliquer à l'endroit approximatif d'où le tir est prit sur le terrain (la zone grisée correspond à la zone à trois points, les zones colorées correspondent elles aux zones à deux points de chacune des équipes)
- Cliquer sur le joueur ayant marqué le tir

3.3 - Ajouter une faute

Pour ajouter une faute :

- Cliquer sur le bouton **faute** (repère 4)
- Sélectionner l'équipe du membre fautif
- Sélectionner le membre fautif via le menu déroulant
- Sélectionner le **type de faute** (personnelle (et offensive), antisportive, technique, disqualifiante ou disqualifiante pour bagarre)
- Indiquer la **réparation** (nombre de lancers francs). Si un ou plusieurs lancers francs sont indiqués, la fenêtre correspondante s'ouvre automatiquement.

A			B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	0	1	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	2	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	3	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
	E	0		E	

Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.



3.4 - Ajouter un temps mort

Pour ajouter un temps mort à l'équipe, cliquer sur le bouton **temps mort**. Une fenêtre contextuelle s'ouvre alors. Sélectionner l'équipe correspondante, puis indiquer la minute de jeu (la minute de jeu est automatiquement remplie lorsque le marqueur gère le temps de jeu via l'e-marqueur).

La minute de jeu à indiquer est la suivante :

- sur une rencontre de 10 minutes : 10 - minute affichée
 - s'il reste 4'32 : $10 - 4 = 6$: inscrire 6 sur le temps mort
- sur une rencontre de 8 minutes : 8 - minute affichée

AJOUT D'UN TEMPS MORT

CHOIX DE L'ÉQUIPE

LOCAUX VISITEURS

PÉRIODE

1/4

MINUTE DE JEU

1

VALIDER



4. APRÈS LA RENCONTRE

4.1 - Mettre fin à la rencontre

Pour mettre fin à la rencontre en cours

- Ouvrir le menu hamburger
- Cliquer, au bas du menu, sur [fin de match](#)
- Confirmer lorsque la fenêtre contextuelle s'ouvre

4.2 - Vérifications et procédures d'après match

Après la fin de la rencontre, il convient de vérifier tout ce qui doit l'être sur la feuille de match :

- Vérifier que la feuille de match est bien remplie (les joueurs ont **5 fautes au maximum**, si une 6e apparaît dans la marge, il faut la corriger).
- Vérifier que tous les officiels sont bien entrés au verso de la feuille, et que toutes les informations saisies sont correctes.
- Remplir et compléter toutes les informations nécessaires si une réserve/observation est posée, une faute technique est à justifier, une réclamation à confirmer, ...

Une fois que toutes les vérifications d'après match sont faites, cliquer sur [clôturer le match](#). Il convient alors de faire signer les officiels, en partant du bas de la liste, de manière à ce que l'arbitre 1 soit le dernier à signer.

Une fois les signatures (ou codes) enregistrées, cliquer sur [transmettre la rencontre](#). Le code du match est alors demandé, il s'agit du même code utilisé pour importer la rencontre. Une fois l'envoi fait, une nouvelle fenêtre contextuelle apparaît pour signaler que l'envoi s'est fait sans erreur.

Afin de garantir un fonctionnement optimal de l'application, il est recommandé de maintenir une connexion internet pendant toute la durée de son utilisation.