



Bilan des procédures particulières

Préambule.....	2
Matériel de configuration	2
Procédure avant rencontre	2
Non présentation de la licence	2
Signatures.....	2
Réserve avant rencontre.....	2
Procédure de fin de rencontre.....	3
Cas particuliers de la réclamation.....	3
Incidents/Réserves	3
Transmission des fichiers.....	3



Préambule

La feuille de marque électronique appelée e-Marque, est un logiciel gratuit développé pour la Fédération Française de Basket Ball.

Matériel de configuration

L'ordinateur doit être relié au secteur et équipé d'une batterie de sauvegarde durant, toute la rencontre (temps de « préparation » et de « clôture » de la rencontre étant inclus).

L'ordinateur doit être équipé d'une souris.

E-Marque ne fonctionne pas que d'autres systèmes d'exploitation tels que Linux, Unix...

Afin d'éviter que Windows fasse une mise à jour système pendant une rencontre, les mises à jour automatiques de Windows doivent-être désactivées.

Procédure avant rencontre

L'organisateur mettre à disposition des OTM l'ordinateur équipé du logiciel e-Marque V2 avec le match déjà importé via le code récupéré sur FBI, 1heure avant la rencontre.

Les entraîneurs, ou leurs représentants, transmettront la liste des joueurs participants à la rencontre au marqueur. Celui-ci sélectionnera les licenciés qui participeront à la rencontre dans la liste issue du code importer sur l'application e-Marque V2. Si un licencié n'est pas présent dans la liste, le marqueur le saisira manuellement à partir des documents présentés. Si l'organisateur n'a pas préalablement récupéré le code d'import de la rencontre sur FBI, le marqueur le saisira manuellement à partir des documents présentés ou choisira de remplir la feuille papier.

Non présentation de la licence

Si des participants ne présentent pas leur licence, le marqueur cochera la case prévue à cet effet. Le joueur ne signe pas. La signature des entraîneurs attestera de la sincérité des éléments saisis.

Signatures

Les licenciés possédant une signature électronique e-Marque V2 devront l'utiliser pour signer. Les autres licenciés signeront à la souris.

Réserve avant rencontre

En cas de réserve posée par une équipe avant la rencontre cette dernière sera désignée par les capitaines et les arbitres uniquement en fin de match et avant la clôture de l'e-Marque V2. Avant le début de la rencontre, l'arbitre préviendra le capitaine de l'équipe adverse qu'une réserve a été posée.



Procédure de fin de rencontre

A la fin de la rencontre, les officiels se rendent dans les vestiaires pour procéder à la clôture de la rencontre. Après la clôture de la rencontre, l'équipe visiteuse récupère la feuille de match exportée depuis e-Marque V2. Cette dernière fera office de double de feuille de marque.

Les officiels peuvent demander au marqueur de copier la feuille de marque sur leurs supports de stockage.

Toute modification de l'e-Marque V2 par les officiels, après la signature des capitaines et des entraîneurs sans que ceux-ci aient été préalablement informés, pourra faire l'objet de l'ouverture d'un dossier disciplinaire.

Cas particuliers de la réclamation

Lorsqu'un capitaine ou un entraîneur pose une réclamation, le marqueur remplira les champs prévus à cet effet. Si la réclamation est confirmée en fin de match, le marqueur saisira le texte dicté par le capitaine ou l'entraîneur réclamant sous le contrôle de l'arbitre.

L'arbitre récupère l'ensemble des rapports des officiels sur papier, et une copie de la feuille de marque sur un support de stockage externe (clé USB..). Il imprimera la feuille de marque et transmettra le dossier à l'organisme compétent (le Comité Départemental, la Ligue Régionale ou la FFBB). Dans tous les cas, l'organisateur de la rencontre transmettra le fichier de la rencontre sur le serveur de la FFBB.de la réclamation.

Incidents/Réserves

En cas d'incidents avant, pendant ou après la rencontre et dès que la feuille n'est pas clôturée, l'arbitre dictera au marqueur le texte à inscrire.

L'arbitre demandera une copie de la feuille de marque et fera parvenir le dossier à l'organisme compétent. L'organisateur de la rencontre transmettra le fichier de la rencontre sur le serveur de la FFBB.

Transmission des fichiers

Après la rencontre, l'OTM rentrera le code du match pour envoyer la rencontre sur FBI.

Pour pouvoir envoyer le match il faut impérativement que le code du match est été récupéré et que le match est été importé sur e-Marque V2 grâce à son code.