



NORD BASKETBALL

AIDE MÉMOIRE E-MARQUE V2

CDO

POLE OTM

Guide pratique pour la feuille de marque électronique version 2
Septembre 2020

Plus Haut !

Plus Fort !

Plus Sport !

Ecran d'accueil



- 3 choix possibles :

« Importer une rencontre » = importer une rencontre à partir d'un code

« Reprendre une rencontre » = ouvrir un match déjà commencé

« Créer une rencontre » = créer une rencontre en paramétrant toutes les données (temps de jeu, fautes, nombre de période...) lors d'un match amical ou lorsque la rencontre n'a pas été téléchargée **mais attention, il vous sera impossible d'envoyer la rencontre officiellement après**

Importer la rencontre

IMPORTER UNE RENCONTRE

SAISIR LE CODE DE RENCONTRE

SAUVEGARDES CHARGÉES :

-- Choisir une sauvegarde --

CHARGER

LANCER LA RENCONTRE

- Chaque rencontre est identifiée par **un code de rencontre unique**.
- La génération du code se fait suite à la création d'une rencontre dans FBI et sera envoyée à l'utilisateur sur le mail associé à son compte. Le code est composé de 8 caractères alphanumériques. Le code permet de récupérer la rencontre.
- Choisir parmi la liste déroulante la sauvegarde souhaitée et « lancer la rencontre ».

Une connexion internet est indispensable pour utiliser cette fonction pour la 1^{ère} fois.

Comment trouver le code de la rencontre



FFBB

Organismes Licences Compétitions Administrations Editions Jeunesse

Accueil > Saisie des résultats

Recherche des rencontres pour la saisie des résultats

Saison: 2017-2018

Division: FEDE - Divisions - NM1

Date de rencontre, Début: 24/03/2018

Date de rencontre, Fin: 25/03/2018

Poule: Choisir...

N° Equipe: Choisir...

Rechercher dans équipe 2: Oui

Lancer la recherche Réinitialiser la recherche

Résultat de la recherche (1 lignes)

Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	EM	Classement	E-Marque V2
NM1	243	CENTRE FEDERAL BB - 1	RUEIL ATHLETIC CLUB - 1	24/03/2018	20:00	INSEP C S NELSON ...							

ENREGISTRER

- Se connecter à FBI V2
- Aller dans l'onglet compétition et rechercher la rencontre
- Cliquer sur le logo de la FFBB dans la colonne E-Marque V2

Une connexion internet est indispensable pour réaliser cette étape



Comment trouver le code de la rencontre

Accueil > Saisie des résultats

Recherche des rencontres pour la saisie des résultats FERMER

Saison: 2017-2018

Division: FEDE - Divisions - NM1 Rechercher dans équipe 2: Oui

Date de rencontre, Début: 24/03/2018 Date de rencontre, Fin: 25/03/2018

Pool: Choisir...

Lancer la recherche Réinitialiser la recherche

Résultat de la recherche (1 lignes)

Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	EM	Classement	Marque
NM1	243	CENTRE FEDERAL BB - 1	RUEIL ATHLETIC CLUB - 1	24/03/2018	20:00	INSEP C.S NELSON ...							LATZEJTF

ENREGISTRER

Le code apparait à la place du logo


- A la place du logo, apparait le code de la rencontre
- Celui-ci est composé de chiffres et lettres. Il est unique
- Cette étape peut se faire en amont de la rencontre.

Une connexion internet est indispensable pour réaliser cette étape



Reprendre une rencontre



- Cette fonction permet la reprise d'une rencontre qui a été **commencée sur le même matériel.**
- Il n'est pas nécessaire d'avoir une connexion internet pour effectuer cette fonction.
- Le bouton  permet de supprimer la rencontre de l'historique.
- Le bouton « Tout effacer » efface tout l'historique.



Onglet Rencontre

LOCAUX VISITEURS
22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

INFORMATIONS RENCONTRE

NOM DU CHAMPIONNAT *	DATE *	
Championnat CD59	22/10/2020	
NOM ABRÉGÉ DU CHAMPIONNAT *	HEURE *	
PRM	20 00	
N° DE RENCONTRE *	POULE *	
1	A	
VILLE	RETRANSMISSION TV	
LILLE		
N° DE SALLE	LIBELLÉ SALLE	NOMBRE DE SPECTATEURS

- Contient les informations saisies lors de la création du match.
- Tous les champs sont modifiables lors d'une création de match tant que le match n'a pas débuté.
- Lors d'un import, les champs obligatoires sont non-modifiables. Une fois le match débuté, les champs obligatoires restent non-modifiables.

Onglet équipes

LOCAUX VISITEURS
22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE **ÉQUIPES** JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM ÉQUIPE A *	NOM ÉQUIPE B *
LOCAUX	VISITEURS
NUMÉRO DE GROUPEMENT A *	NUMÉRO DE GROUPEMENT B *
LOC	VIS
CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE A	CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE B
LOC	VIS
COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE A *	COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE B *
ROUGE	BLEU
HANDICAP ÉQUIPE A *	HANDICAP ÉQUIPE B *
0	0

- Contient les informations des équipes saisies lors de la création du match.
- Vous pouvez changer la couleur des maillots des équipes
- La dernière ligne sert à préciser les points d'avance en cas d'handicap pour l'une ou l'autre équipe.



Onglet « Joueurs et Entraîneurs »

The screenshot shows the 'Joueurs & Entraîneurs' (Players & Coaches) tab selected in a sports management application. The interface is dark-themed with a top navigation bar containing 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match' options. Below this, a menu bar includes 'RENCONTRE', 'ÉQUIPES', 'JOUEURS & ENTRAÎNEURS', 'OFFICIELS', and 'PARAMÈTRES'. The main content area is split into two panels: 'A LOCAUX' (Home) and 'B VISITEURS' (Visitors). Each panel has a table with columns for 'N° licence', 'Nom', and 'N°', and a red '+' button for adding players/coaches. Both tables currently display 'Aucun joueur enregistré' (No player registered).

A LOCAUX			
N° licence	Nom	N°	+
Aucun joueur enregistré			

B VISITEURS			
N° licence	Nom	N°	+
Aucun joueur enregistré			

- Permet d'ajouter/modifier/supprimer des joueurs et des entraîneurs pour chacune des équipes.
- Cliquer sur le bouton « + » de l'équipe souhaité.



Onglet « Joueurs et Entraîneurs »

The screenshot shows a web application interface for managing players and coaches. The main header displays 'LOCAUX VISITEURS' and the date '22/10/2020 - 20:00'. Navigation tabs include 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. A modal window titled 'AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR' is open, allowing the user to add a new player or coach. The form includes radio buttons for 'Joueur' (selected) and 'Entraîneur'. Fields for 'N° LICENCE', 'N° NATIONAL', 'TYPE DE LICENCE *', 'N° DE MAILLOT *', 'SURCLASSEMENT *', 'NOM *', and 'PRÉNOM *' are present. There are also checkboxes for 'LICENCE NON PRÉSENTÉE' and 'CAPITAINE'. A red 'AJOUTER' button is at the bottom of the form. The background shows a 'RENCONTRE' section with a table and a 'PARAMÈTRES' section with a plus button.

- Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un joueur.
- Il est possible de cliquer directement sur le bouton « Ajouter » sans remplir les champs. Cela permet de constituer rapidement une liste de joueurs qu'il sera possible de modifier par la suite.

Ajouter un entraîneur

The screenshot shows a web application interface for a sports team. At the top, there's a header with 'LOCAUX VISITEURS' and the date '22/10/2020 - 20:00'. Below this, there are navigation tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The main content area is divided into 'RENCONTRE' and 'PARAMÈTRES' sections. A modal window titled 'AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR' is open, allowing the user to add a player or coach. The modal has two radio buttons: 'Joueur' (unselected) and 'Entraîneur' (selected). The form fields include: 'N° LICENCE' (text input), 'DIPLÔME' (dropdown menu), 'N° NATIONAL' (text input), 'NOM *' (text input), 'TYPE DE LICENCE *' (dropdown menu), and 'PRÉNOM *' (text input). There are also two checkboxes: 'LICENCE NON PRÉSENTÉE' and 'ADJOINT'. A red 'AJOUTER' button is at the bottom of the modal.

- Ouvrir l'interface d'ajout de joueur, et cliquer sur le bouton « Entraîneur »,
- Saisir les informations.
- Il est possible d'ajouter un entraîneur directement en cliquant sur le bouton «Ajouter » sans remplir les champs.
- Le bouton « Joueur – Entraîneur » est disponible, le cocher permet de sélectionner un joueur dans l'équipe qui possèdera le rôle de Joueur-Entraîneur.

Modifier/Supprimer un joueur/entraîneur

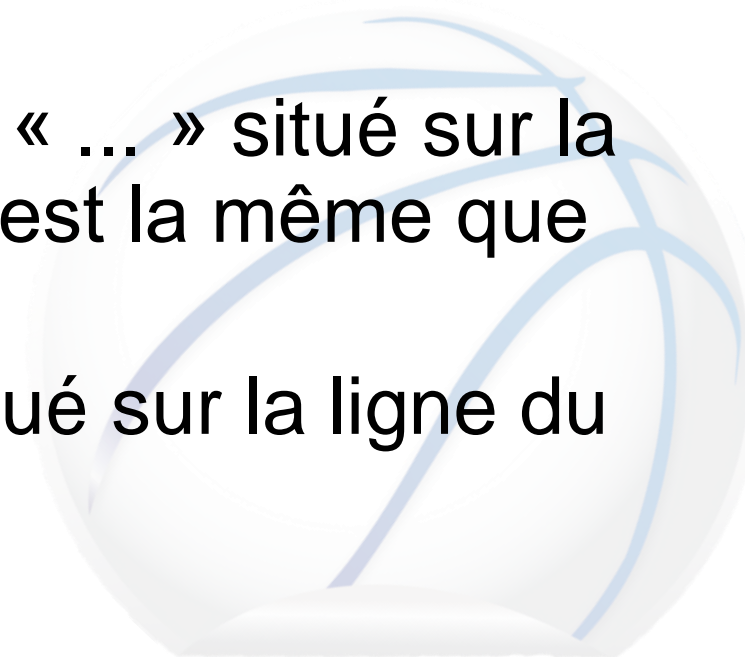
A LOCAUX				
N° licence	Nom	N°		+
<input type="checkbox"/>	NOM_A4	4	...	-

CONFIRMER LA SUPPRESSION

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer ce joueur ?

CONFIRMER **ANNULER**

- Pour modifier un joueur ou entraîneur, cliquer sur le cercle contenant les 3 points « ... » situé sur la ligne du joueur/entraîneur concerné. Cela ouvre la fenêtre d'édition du joueur qui est la même que celui d'ajout de joueur.
- Pour supprimer un joueur ou entraîneur, cliquer sur le cercle contenant le « - » situé sur la ligne du joueur/entraîneur concerné. Un message apparaît pour confirmer la suppression.



Ajouter un officiel

LOCAUX VISITEURS 22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

OFFICIELS		
Statut	Nom	Prénom
Aucun officiel enregistré		

AJOUTER UN OFFICIEL

N° LICENCE

NOM *

N° NATIONAL

PRÉNOM *

FONCTION *

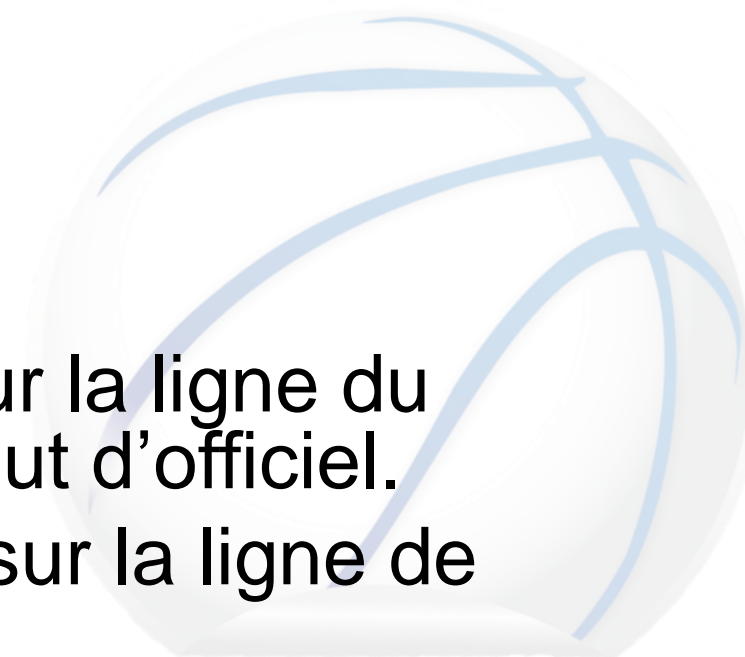
LICENCE NON PRÉSENTÉE

CODE CLUB

LIBELLÉ CLUB

AJOUTER

- Cliquer sur le bouton « + » Cela ouvre la fenêtre d'ajout d'officiel
- Remplir les champs et cliquer sur Ajouter.
- Pour modifier un officiel, cliquer sur le cercle contenant les 3 points « ... » situé sur la ligne du joueur concerné. Cela ouvre la fenêtre de l'officiel qui est la même que celle d'ajout d'officiel.
- Pour supprimer un officiel, il suffit de cliquer sur le cercle contenant le « - » situé sur la ligne de l'officiel concerné. Un message apparait pour confirmer la suppression



Contrôle des joueurs

CONTRÔLES D'AVANT MATCH

EQUIPE A **EQUIPE B**

Aucun joueur n'a été rajouté manuellement.

Statut CF-PN obligatoire: Les joueurs suivants n'ont pas le statut CF-PN: Nom Dix Prenom Dix,

Contrôles réalisés à titre informatif : Seul le club engage sa responsabilité quant à la conformité de constitution de l'équipe qu'il présente

N° licence	Nom	N°	
<input type="checkbox"/> VT712291	NOM DIX PRENOM DIX	4	⋮ -
<input type="checkbox"/> VT022206	NOM SIX PRENOM SIX	5	⋮ -
<input type="checkbox"/> ON501898	NOM TROIS PRENOM TROIS	8	⋮ -
<input type="checkbox"/> VT501818	NOM UN PRENOM UN	9	⋮ -
<input type="checkbox"/>	NOM_A10	10	⋮ -
<input type="checkbox"/> VT677898	ENTRAINEUR COACH	E	⋮ -
<input type="checkbox"/> VT880098	COACH ENTRAINEUR	EA	⋮ -

- Avant la signature du coach, un contrôle des licences sera effectué par l'arbitre
- En fonction de l'organisme qui gère le championnat (FFBB,LR,CD...), un contrôle pourra être effectué en fonction de plusieurs critères (Exemple : Le joueur a-t-il signé et accepté le statut CF-PN dans le cas ci-dessus)
- On pourra également avoir des contrôles sur le nombre de mutées, sur un joueur qui ne jouent pas dans sa catégorie ou qui ne respectent pas les règles de participation (joueurs extra-communautaire...)
- Ces vérification n'ont qu'un but informatif, et n'entraîne aucune restriction sur la participation du joueur.

ATTENTION: Un joueur ajouté manuellement ne sera pas soumis au contrôle



Onglet paramètre

LOCAUX VISITEURS
22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

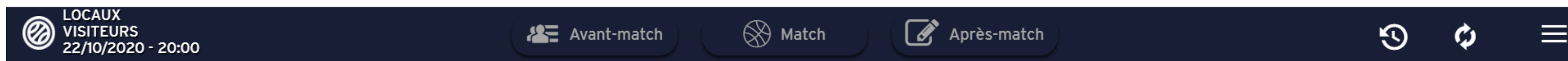
RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS **PARAMÈTRES**

PARAMÈTRES

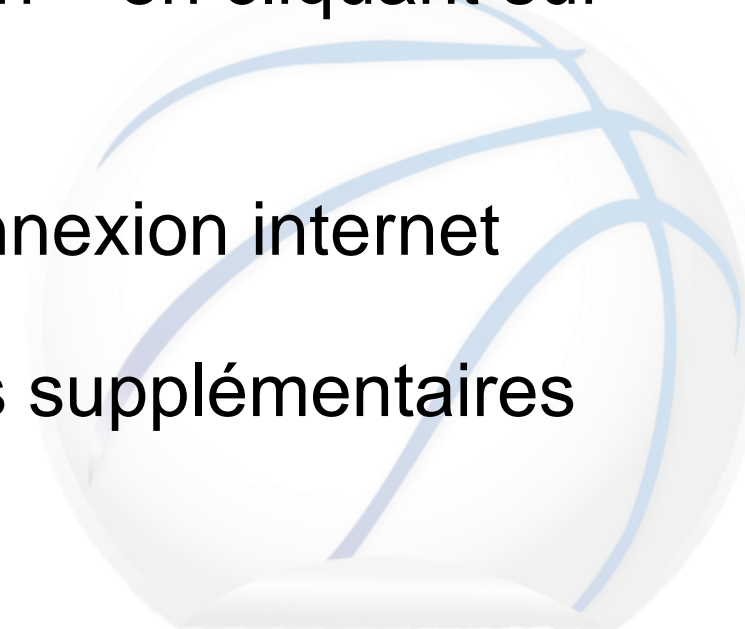
DURÉE D'UNE PÉRIODE *	FAUTES D'ÉQUIPE PAR PÉRIODE *	PÉRIODES PAR MI-TEMPS *
10:00	4	2
DURÉE D'UN TEMPS-MORT *	TEMPS-MORTS PREMIÈRE MI-TEMPS *	
01:00	2	
TEMPS-MORTS DEUXIÈME MI-TEMPS *	TEMPS-MORTS PROLONGATIONS *	
3	1	

- Il contient les informations de la rencontre saisie lors de la création du match.
- Tous les champs sont modifiables lors d'une création de match tant que le match n'a pas débuté.
- Lors d'un import, les champs sont non-modifiables. Une fois le match débuté, aucun champ n'est modifiable.

Description du bandeau d'en haut



- Ce bandeau est le même pour toutes les phases du match.
- Il permet :
 - D'accéder au menu principal en cliquant sur le logo de la FFBB
 - D'avoir un aperçu de la rencontre grâce aux noms des équipes et à la date
 - D'accéder aux diverses phases du match « Avant-match », « Match » ou « Après-match » en cliquant sur les icônes respectives
 - D'accéder à l'historique en cliquant sur l'icône représentant une horloge
 - De synchroniser la partie avec les serveurs en cliquant sur les 2 flèches inversées (connexion internet requise)
 - D'accéder au menu Hamburger propre à chaque écran où sont répertoriées les actions supplémentaires réalisables en cours de rencontre



Menu hamburger

LOCAUX VISITEURS 22/10/2020 - 20:00


Avant-match Match Après-match

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

0 - 10:00 + 0

1 / 4

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



MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Positions de tirs réussis
- Récapitulatif
- Réserve
- Incident
- Réclamation
- Forfait
- Défaut
- Période suivante
- Inverser bancs/paniers
- Désignation capitaines
- Faute d'équipe
- Contrôles d'avant match
- Fin de match
- Aide

e-Marque 1.2

- Le menu hamburger est représenté par trois traits horizontaux
- On y retrouve les items suivants :
 - Feuille de marque
 - Historique
 - Positions de tirs réussis
 - récapitulatif
 - réserve
 - incident
 - réclamations
 - forfait
 - match perdu par défaut
 - période suivante
 - inverser les bancs et paniers
 - désignation du capitaine
 - fautes d'équipe
 - contrôles d'avant match
 - fin de match
 - aide

L'historique

CD 59 HORS ASSOCIATION
21/12/2020 - 18:30

Avant-match Match Après-match

Phase Période Type d'événements Équipe

HISTORIQUE

N° ▲	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Évt lié
25	M	1	FJ	22:02	00:01	B	Le joueur B12 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.	— ...
24	M	1	FJ	22:02	00:01	A	Le joueur A5 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.	— ...
23	M	1	TJ	22:02	00:01	B	B1 a marqué 3 pts	— ...
22	M	1	TJ	22:02	00:01	A	A5 a marqué 3 pts	— ...
21	M	1	TJ	22:02	00:01	A	A5 a marqué 2 pts	— ...
20	M	1	TJ	22:02	00:01	A	A6 a marqué 2 pts	— ...
19	M	1	TJ	22:02	00:01	B	B1 a marqué 3 pts	— ...
18	M	1	TJ	22:02	00:01	B	B1 a marqué 2 pts	— ...
17	M	1	TJ	22:02	00:01	A	A8 a marqué 3 pts	— ...

- * Il permet de visualiser les évènements qui se sont déroulés au cours de la rencontre.
- * Chaque évènement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'évènement.
- * Il est possible de trier l'historique via les différents filtres en haut de l'écran



Réserve

SAISIE D'UNE RÉSERVE

LOCAUX VISITEURS ARBITRE

DÉPOSANT * MOTIF *

VALIDER

- Permet de saisir une réserve.
- Sélectionner le déposant parmi la liste déroulante en fonction de l'équipe sélectionnée ou les arbitres (case à cocher).
- Saisir le motif.
- Cliquer sur Valider.



Incident

SAISIE D'UN INCIDENT

×

MOMENT DE L'INCIDENT *

MOTIF *

Avant-match ▼

VALIDER

- Permet de saisir un incident qui a eu lieu au cours de la rencontre.
- Choisir le moment de l'incident : Avant-match, Match ou Après-match.
- Saisir le motif de l'incident.
- Cliquer sur Valider.



La réclamation

SAISIE D'UNE RÉCLAMATION ×

N° PÉRIODE * MINUTE DE LA PÉRIODE *

LOCAUX VISITEURS

DÉPOSANT *

MOMENT DE LA RÉCLAMATION *

Immédiatement Au premier ballon mort qui suit Après le premier ballon mort qui suit

VALIDER

- Permet de saisir une réclamation.
- Saisir le numéro et la minute de la période dans la liste déroulante de chaque champ.
- Sélectionner le déposant en cochant l'équipe à laquelle il appartient.
- Saisir le moment de la réclamation en cochant le moment approprié et cliquer sur valider



Le forfait

PERTE DE LA RENCONTRE PAR FORFAIT ×

ÉQUIPE

LOCAUX VISITEURS

MOTIF

Arrivée hors délais Refus de joueur

Empêche le bon déroulement de la rencontre

ENREGISTRER

- Permet de mettre un terme à la rencontre suite au forfait d'une équipe.
- Cocher l'équipe concernée ainsi que le motif
- Cliquer sur enregistrer.



Synthèse « forfait et défauts »

e-Marque Défauts et forfaits

Synthèse

- La perte d'un match par défaut n'est possible que lorsque l'une des deux équipes ne dispose plus des 2 joueurs minimum requis sur le terrain
- Un forfait n'est signé que par les arbitres et les officiels
- Le forfait et le défaut entraînent automatiquement la fin d'un match
- Pour le forfait ou le défaut le code du match vous sera demandé lors de la clôture comme pour un match s'étant déroulé normalement



Conservez le code du match précieusement

Ecran de match

LOCAUX VISITEURS 22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

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

0 - 10:00 + 0

1 / 4

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

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	0	0	4	<input 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"/>
NOM_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
NOM_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
NOM_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER SIGNER

B VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOM_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
NOM_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
NOM_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
NOM_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

- Voici l'écran de match qui se compose
 - De la liste des joueurs
 - D'un terrain de basket
 - D'un tableau récapitulatif des points, fautes et TM par équipe et par QT

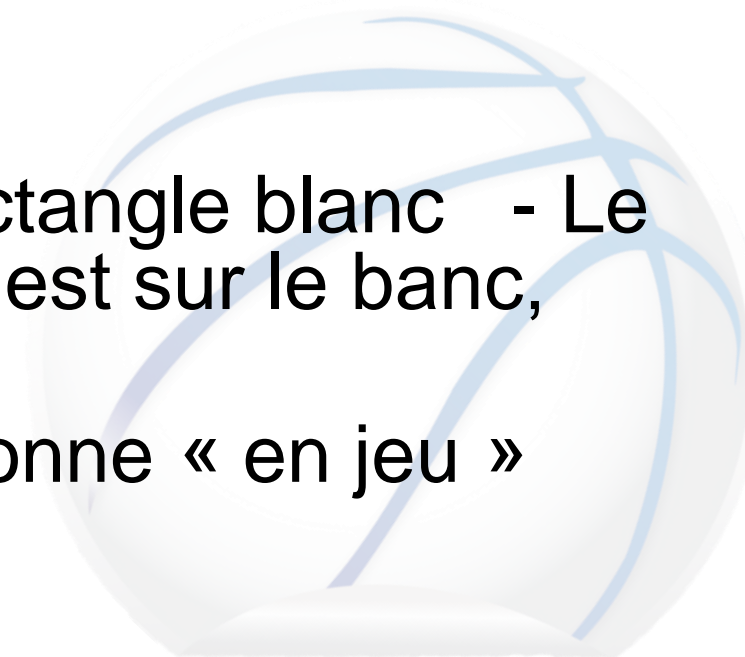
- De la flèche d'alternance
- Du chrono de jeu
- Du tableau d'affichage des scores



Les entrées en jeu

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
NOM_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input type="checkbox"/>
NOM_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input type="checkbox"/>
NOM_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input type="checkbox"/>
NOM_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	<input type="text" value="0"/>		E	

- Cette liste de joueurs permet d'avoir un récapitulatif des joueurs d'une équipe.
- Pour chaque joueur est affiché :
 - Le nom ainsi que la première lettre du prénom
 - Les fautes commises sur un rectangle blanc
 - Le numéro de joueur
 - l'entraîneur
 - le capitaine
 - L'état du joueur (blanc lorsqu'il est sur le banc, vert s'il est en jeu)
- Pour faire entrer/sortir un joueur, il suffit de cliquer sur le bouton situé dans la colonne « en jeu » sur la ligne du joueur concerné.



Validation des entrées en jeu

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	<input type="text" value="0"/>	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	<input type="text" value="0"/>		E	

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER **SIGNER**

VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU

NOM_A4 (CAP)	4	X
NOM_A5	5	
NOM_A6	6	X
NOM_A7	7	X
NOM_A8	8	X
NOM_A9	9	
NOM_A10	10	X
NOM_A11	11	

Clé de validation

Signature

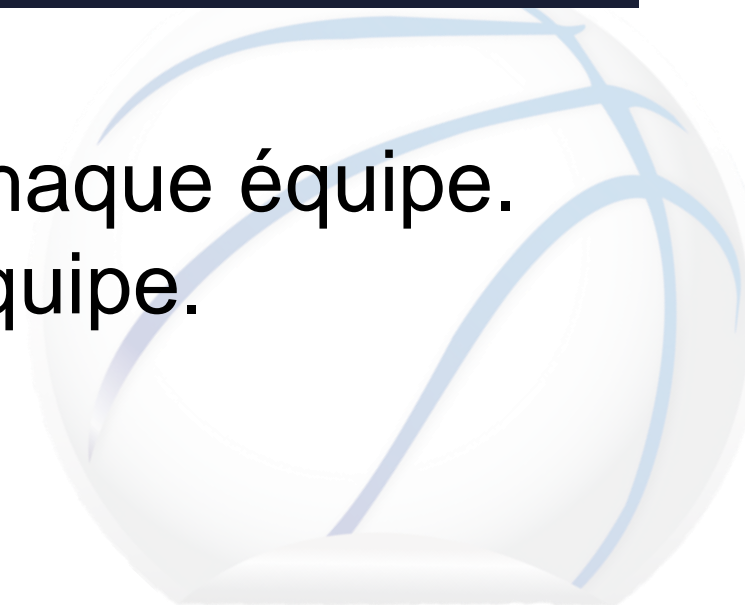
SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

Effacer signature

SIGNER

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.

- Pour débiter un match, il faut d'abord valider les entrées en jeu.
- Pour cela, un message précise de faire entrer au minimum 2 joueurs pour chaque équipe.
- Les joueurs en jeu lors de cette signature constitueront le 5 de départ de l'équipe.
- L'entraîneur rentre soit sa clé de validation, soit par signature
- Cliquer sur « Signer »



Débuter la rencontre

LOCAUX VISITEURS 22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

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

0 - 10:00 + 0

0 1 / 4 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	0	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_A10	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

DÉBUTER LE MATCH

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
NOM_B5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
NOM_B7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B8	0	0	8 C	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_B10	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B11	0	0	11	<input checked="" type="checkbox"/>
NOMENTRAINEU...	0		E	

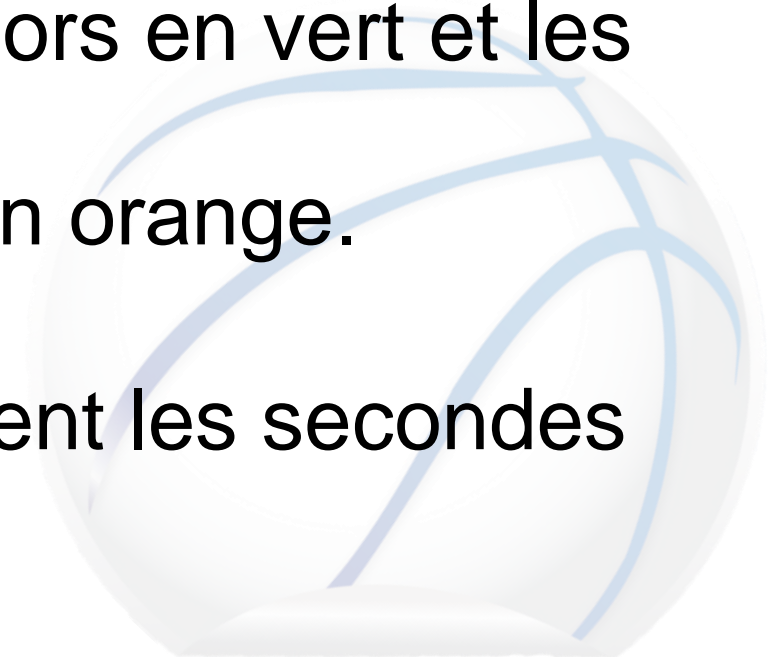
- Une fois les signatures effectuées pour les deux équipes, un bouton « Débuter le match » apparaît dans la zone contextuelle.
- Cliquer dessus permet de démarrer la rencontre.
- Toutes les fonctions liées au match seront désormais accessibles.



Le chronomètre de jeu



- Il est réglé sur la durée de la période en cours.
- Il ne peut être activé qu'une fois le match débuté.
- Pour le démarrer, il suffit de cliquer sur les chiffres. Le chronomètre passe alors en vert et les secondes défilent. Vous pouvez également utiliser la barre d'espace.
- Pour l'arrêter, il suffit de cliquer à nouveau sur les chiffres, qui repasseront en orange.
- Les boutons – et + servent à enlever et rajouter des secondes.
- Un clic maintenu sur un de ces boutons permet de faire défiler plus rapidement les secondes pour gagner du temps.



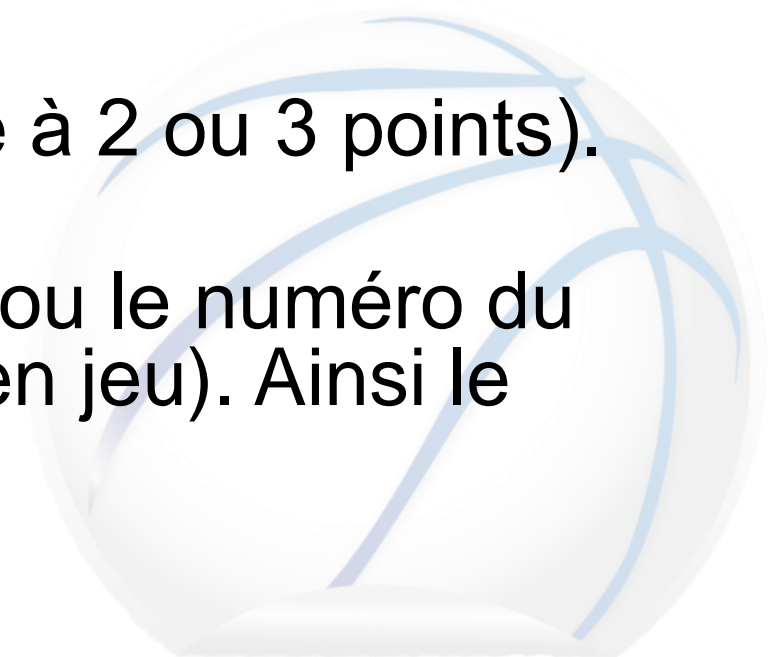
Inscrire les points

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	0	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
NOM_A10	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>

Sélectionner le tireur

ANNULER

- Comment saisir les points :
 - Cliquez à l'endroit du terrain le plus proche d'où le joueur a tiré (respecter la zone à 2 ou 3 points). Un point violet apparaît.
 - Sélectionnez le joueur à l'initiative du tir pour valider le panier (cliquer sur le nom ou le numéro du joueur. Attention de ne pas cliquer sur le carton vert, sinon vous sortez le joueur en jeu). Ainsi le point violet, devient vert, avec un sens qui indique le sens du panier marqué.



Corriger les points

MODIFICATION DE L'ÉVÈNEMENT N° 35

PHASE PÉRIODE HEURE ÉQUIPE

Match 1 00 00 B

LICENCIÉ


B5 - Nom_B5

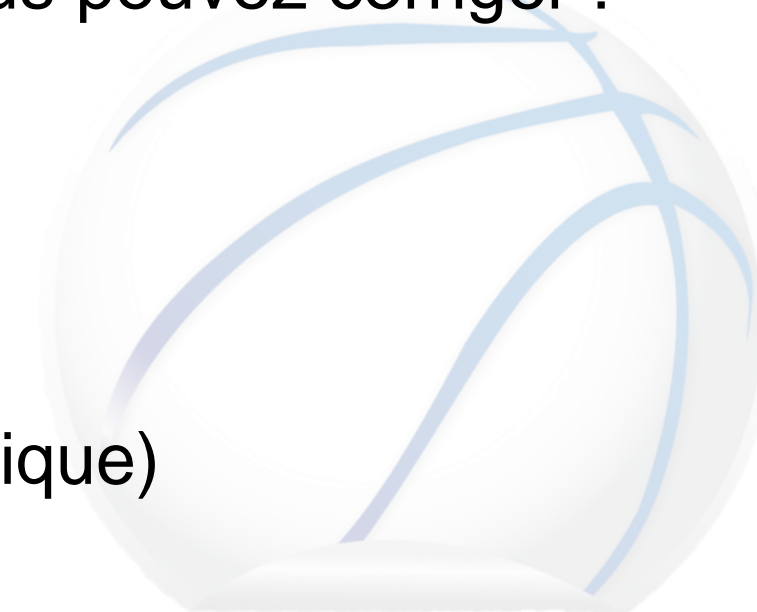
NOMBRE DE POINTS MARQUÉS

2

RAQUETTE

ENREGISTRER

- En cas d'erreur du numéro du tireur, de l'équipe qui marque ou de la validité du panier vous pouvez corriger :
 - cliquer sur l'icône « historique »
 - cliquer sur « ... » à côté de l'évènement 
 - cliquer sur l'évènement à modifier
 - cliquer sur « enregistrer » pour valider le changement
 - Cliquer sur Raquette si le tir a été marqué depuis la raquette (information purement statistique)



Les fautes

The screenshot shows a basketball scorekeeping interface. At the top, it displays 'LOCAUX VISITEURS 22/10/2020 - 20:00' and navigation tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The main display shows a score of 3-2, a time of 10:00, and a foul count of 1/4. Below the score, three buttons are highlighted with a yellow box: 'FAUTE', 'TEMPS MORT', and 'LANCER FRANC'. At the bottom, there are team indicators for 'A LOCAUX' and 'B VISITEURS'.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	3			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	2			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

- Les boutons « Faute », « Temps mort » et « Lancer franc » permettent d'accéder rapidement à l'interface des actions correspondantes en un simple clic.



Les fautes

AJOUT D'UNE FAUTE

A

En jeu	N°	Fte(s)
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	0
<input type="checkbox"/>	5	0
<input checked="" type="checkbox"/>	6	0
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0
<input checked="" type="checkbox"/>	8	0
<input type="checkbox"/>	9	0
<input checked="" type="checkbox"/>	10	0
<input type="checkbox"/>	11	0
	E	0

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCAUX VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

Faute personnelle : Faute d'équipe : 0

TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

VALIDER

B

Fte(s)	N°	En jeu
0	4	<input type="checkbox"/>
0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
0	6	<input type="checkbox"/>
0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
0	8 C	<input checked="" type="checkbox"/>
0	9	<input type="checkbox"/>
0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
0	11	<input checked="" type="checkbox"/>
0	E	
0	EA	

- Cliquer sur le bouton Faute permet d'accéder à cette fenêtre.



Les fautes

AJOUT D'UNE FAUTE

A			B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	0	0	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	8	0	0	8 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	11	0	0	11	<input checked="" type="checkbox"/>
	E	0	0	E	
			0	EA	

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCAUX VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

B8 - Nom_B8

Faute personnelle : 0 Faute d'équipe : 0

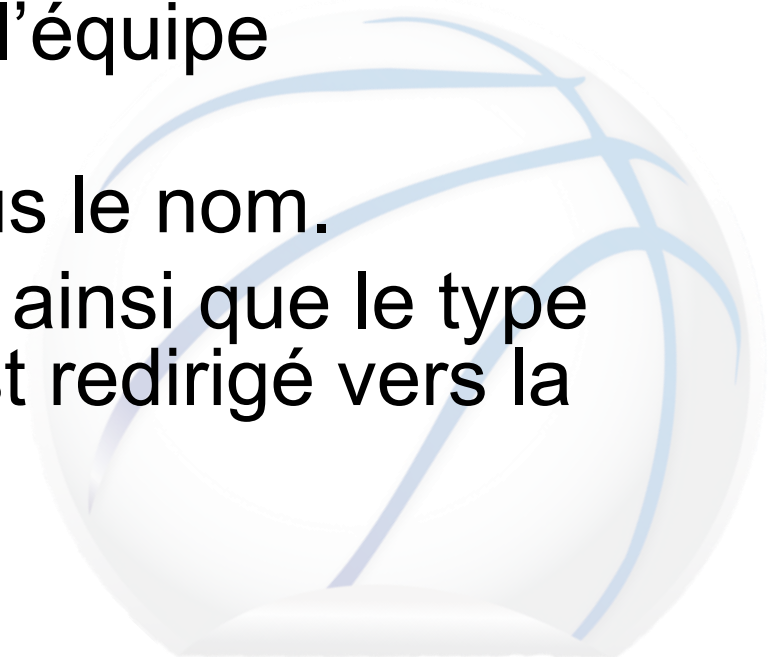
TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *

Faute personnelle (P) 2 LF

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

VALIDER

- Sélectionner un joueur ou un entraîneur parmi la liste des joueurs/entraîneurs de l'équipe concernée (cocher la bonne équipe)
- Son nombre de fautes personnelles et ses fautes d'équipe apparaissent ainsi sous le nom.
- Sélectionner le type de faute, (il change s'il s'agit d'un joueur ou d'un entraîneur), ainsi que le type de réparation. Si des lancers francs sont choisis pour la réparation, l'utilisateur est redirigé vers la fenêtre de lancer franc (voir lancer franc plus bas)



Corriger les fautes

MODIFICATION DE L'ÉVÈNEMENT N° 36 ✕

PHASE	PÉRIODE	HEURE		ÉQUIPE
Match ▼	1 ▼	00 ▼	00 ▼	B ▼

LICENCIÉ

B8 - Nom_B8 ▼

TYPE DE FAUTE

Faute personnelle ▼ COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

N° DE RÉPARATION

[object Object]1

RÉPARATION

2 LF ▼

ENREGISTRER

- En cas d'erreur lors d'une faute (fautif, type de faute, réparation) vous pouvez corriger comme suit :
 - cliquer sur l'icône « historique »
 - cliquer sur « ... » à côté de l'évènement
 - cliquer sur l'évènement à modifier
 - cliquer sur « enregistrer » pour valider le changement



Joueur/Entraîneur disqualifié

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_A4	0	3	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
NOM_A6	3	0	6	<input type="checkbox"/>
NOM_A7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
NOM_B5	5	2	5	<input type="checkbox"/>

Le joueur B5 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF).
5ème faute personnelle, 6ème faute d'équipe. Disqualification.

Joueur disqualifié :

- lorsqu'un joueur est disqualifié (2 fautes antisportives, 2 FT, 1 FD, 1FT+1FU ...) son nom apparait en rouge il n'est plus possible de cocher la case « en jeu »



Lancer Franc

LANCER FRANC

A B

En jeu	N°	Fte(s)	LOCAUX	VISITEURS	Fte(s)	N°	En jeu		
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	0	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0	4	<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	5	0	TIREUR * A4 - Nom_A4				5	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	6	3	NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER 1 2 3				0	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	8	0	MANQUÉ	RÉUSSI	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	9	0	VALIDER				1	8 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	0			0	9	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	11	0			0	10	<input checked="" type="checkbox"/>		
	E	0			0	11	<input checked="" type="checkbox"/>		
					0	E			
					0	EA			

- Sélectionner l'équipe et le joueur concerné par le Lancer Franc
- Ajuster la réglette pour ajuster le nombre de lancer-franc.
- Pour chaque lancer franc, cliquer sur le bouton qui indiquera le lancer-franc manqué (blanc) ou réussi (mauve).
- Cliquer sur « Valider » pour confirmer les lancers francs.



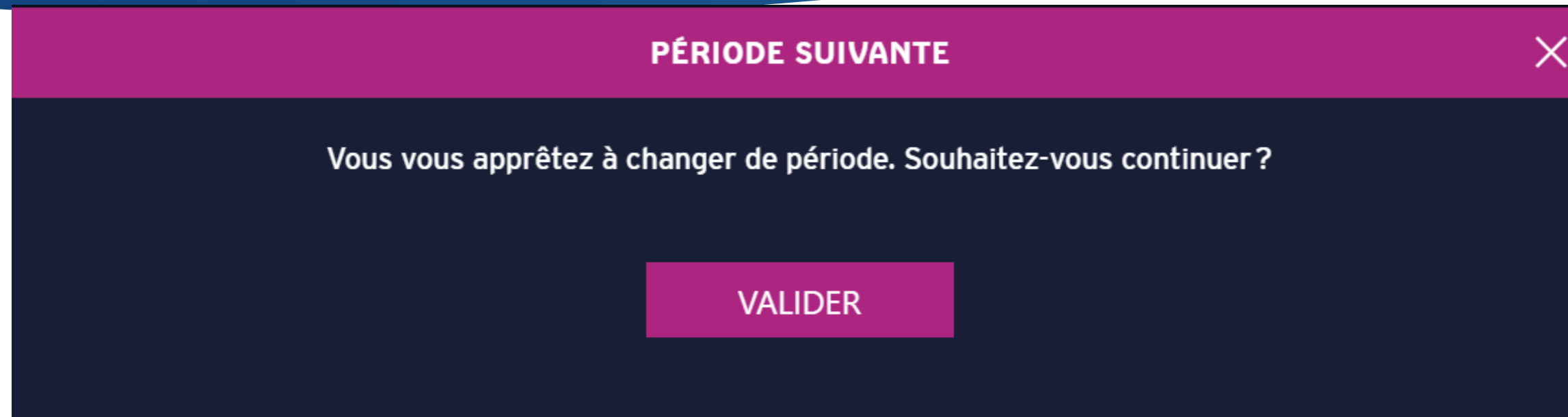
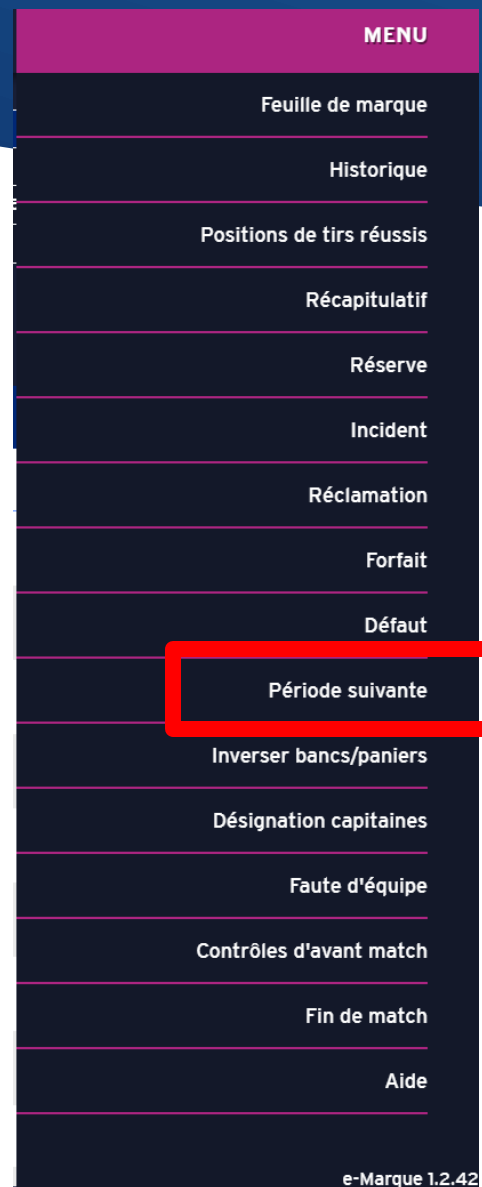
Remplacement de plusieurs joueurs

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
NOM_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
NOM_B5	5	2	5	<input type="checkbox"/>
NOM_B6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
NOM_B7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>

- Pour sortir plusieurs joueurs à la fois, une touche plus rapide existe :
 - le logo situé à coté du nom de l'équipe, au dessus de la liste des joueurs, permet de sortir les 5 joueurs en jeu en un seul clic



Période suivante



Pour passer à la période suivante :

- cliquer sur le menu hamburger
- cliquer sur période suivante
- cliquer sur valider



Temps Mort

AJOUT D'UN TEMPS MORT ✕

CHOIX DE L'ÉQUIPE

LOCAUX VISITEURS

PÉRIODE

2/4

MINUTE DE JEU

4

VALIDER

Pour afficher le temps mort :

- cliquer sur l'icône Temps-Mort
- sélectionner l'équipe qui prend le TM
- Si vous faites le chrono en même temps, vous n'aurez pas à modifier le temps, sinon corriger la minute à laquelle le TM a été pris.
- Cliquez sur « valider »



Inversion des bancs / paniers

INERVERS BANCS / PANIERS ×

BANCS INVERSÉS PANIERS INVERSÉS

PANNEAUX D'AFFICHAGE INVERSÉS

VALIDER

- A n'importe quel moment de la rencontre vous pouvez :
 - inverser les bancs
 - inverser les paniers
 - inverser le panneau d'affichage

A la Mi-temps, les paniers sont inversés automatiquement



Synthèse « pendant la rencontre »

e-Marque pendant une rencontre

Synthèse

- Avant de débuter le match, vérifier les paramètres dans l'avant-match



Paramètres d'avant match:

- **Bon nombre** de quart-temps et de temps-morts
- **Durée** d'une quart-temps et d'un temps-mort

Une fois le match débuté, les paramètres ne sont plus modifiables

- La couleur de la zone à 2 points correspond à la couleur de l'équipe qui marque sur ce panier
- Cochez "compte dans les fautes d'équipe" dès que c'est le cas d'une faute
- Après un changement de période, pensez à vérifier la flèche de possession



Synthèse « cas particulier »

e-Marque pendant une rencontre: cas particuliers

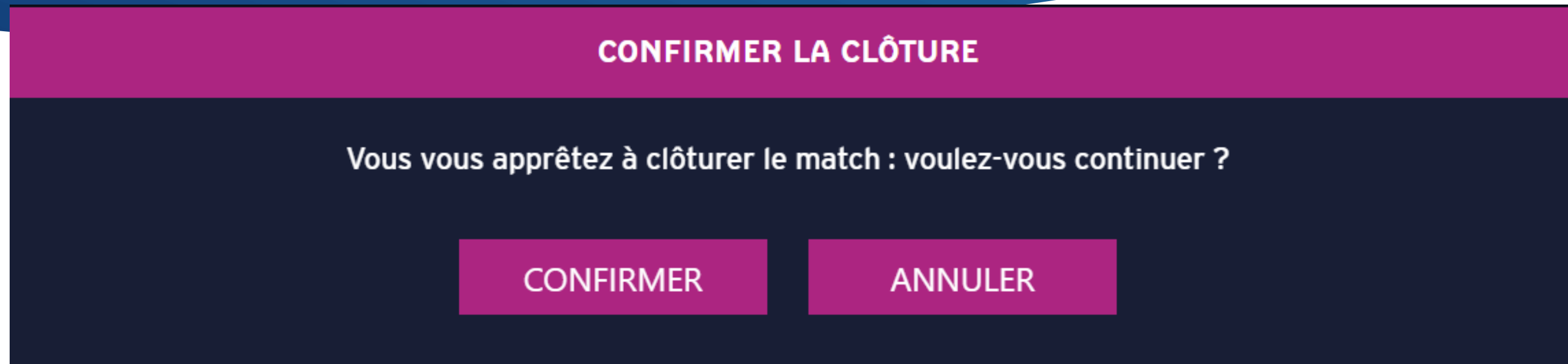
Synthèse

- **Préférez utiliser le raccourci pour accéder à l'historique** des événements plutôt que de passer par le menu burger puis "Historique"
- Les **trois petits points servent à modifier** un événement tandis que le **trait supprime** un événement
- Pensez à **utiliser le bouton "Match"** pour revenir au match
- Lorsqu'un temps-mort est demandé après une faute nécessitant une réparation, voici **l'ordre chronologique des actions à suivre**



1. Faute - 2. Temps-mort - 3. Lancers-francs

Clôture de match



- Pour clôturer le match, aller dans le menu « hamburger »
- Cliquer sur « fin de match »
- Cette fenêtre permet de mettre fin au match et de passer aux signatures des fautes, incidents, réserves et réclamations. Ces actions nécessitent un capitaine pour chaque équipe, s'il n'est pas déjà désigné, une fenêtre apparaît pour le faire.
- Cliquer sur « confirmer »



Clôturer la rencontre

LOCAUX VISITEURS
22/10/2020 - 20:00

Avant-match Match Après-match

CLÔTURE DE MATCH FEUILLE DE MARQUE RÉCAPITULATIF POSITIONS DE TIRS FICHIERS GÉNÉRÉS

FAUTES (3)

INCIDENTS (0)

RÉSERVES (0)

RÉCLAMATIONS (0)

CLÔTURER LE MATCH

- Cette fenêtre apparait
- S'il y a des éléments à compléter, cliquer dessus (faute, incident, réserve, réclamation)
- Une fois complété, l'icone « clôturer le match » apparaitra en violet
- Cliquer sur « clôturer le match »



Clôturer la rencontre

SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH ×

ACTEUR

Arbitre 1 ARB1 ▼

Clé de validation

Signature

SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

[↻ Effacer signature](#)

SIGNER

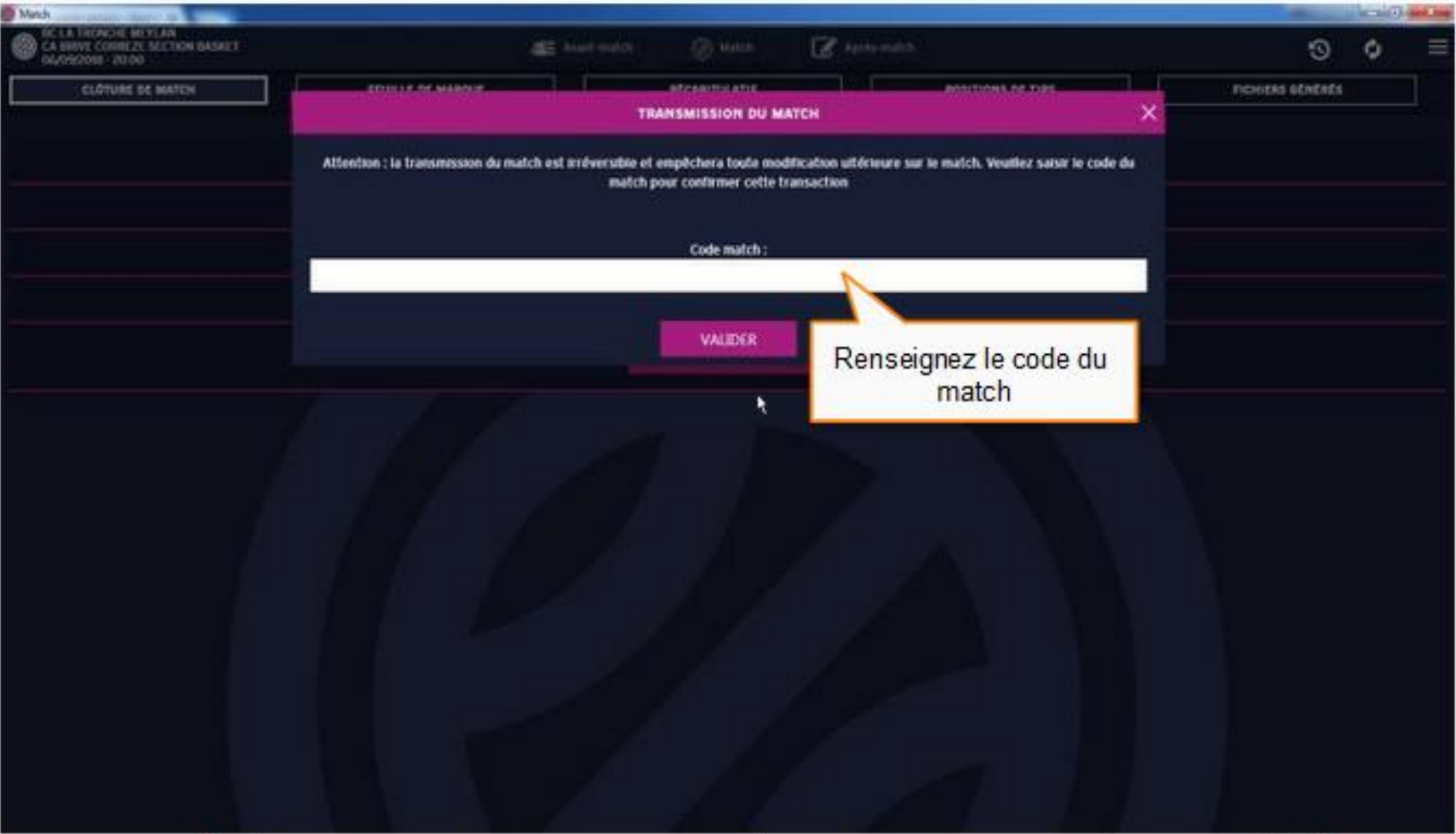
- Sélectionner les différents officiels de la rencontre (arbitre(s), marqueur, chronométrateur ...) pour qu'ils puissent rentrer leur clé de validation ou signer manuellement.



Transmission du match

e-Marque Après une rencontre

Clôturer la feuille de marque



Attention : la transmission du match est irréversible et empêchera toute modification ultérieure sur le match. Veuillez saisir le code du match pour confirmer cette transaction.

Code match :

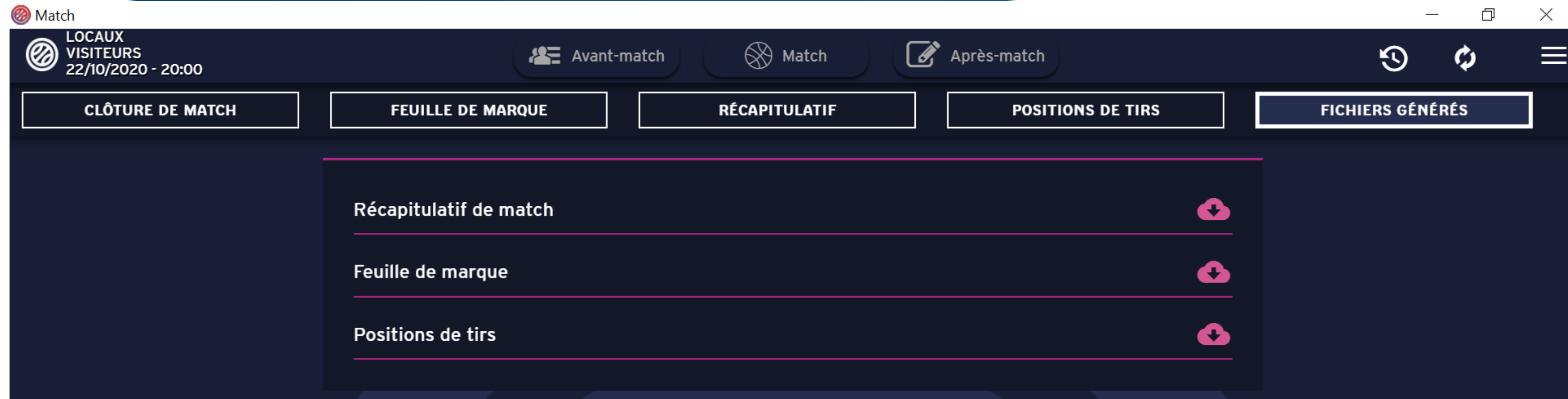
VALIDER

Renseignez le code du match

- Saisir le code de la rencontre (c'est le même qu'à l'ouverture de celle-ci)
- Valider
- **Une connexion internet est indispensable pour réaliser cette étape**



La barre d'outil de fin de rencontre



- Plusieurs onglets sont à votre disposition :
 - Feuille de marque, pour générer la feuille de match
 - récapitulatif, pour voir un récapitulatif de la rencontre (temps de jeu, points ...)
 - position de tirs, pour voir les positions de tir par joueur/équipe
 - Fichiers générés, pour générer les fichiers en PDF



Synthèse « après la rencontre »

e-Marque Après une rencontre

Synthèse

- Signez et faites signer tous les événements du match avant de pouvoir clôturer la feuille de marque
- Vous pouvez générer des fichiers du match: feuille de marque, positions de tirs, récapitulatif de match
- Pour clôturer le match, le code utilisé lors de l'import du match vous sera redemandé pour envoyer les données e-Marque V2 sur FBI
- Soyez bien connecté à internet lors de l'envoi du match sur FBI



- Gardez précieusement le code du match
- Soyez connecté à internet lors de l'envoi du match

Contact:

Commission des Officiels

Pôle OTM

Mail: otm@nordbasketball.org

Comité du Nord Basket-Ball

Espace Basket 59
30 rue Albert HERMANT
CS 50101
59133 PHALEMPIN

Tel: 03 20 16 93 70 (Puis Tapez 2)

Plus Haut. Plus Fort. Plus Sport !

