



Fonctionnement de l'e-marque

Avant le match

Allumer l'ordinateur (ne pas oublier de le mettre à charger) et cliquer sur l'icône situé sur le bureau.



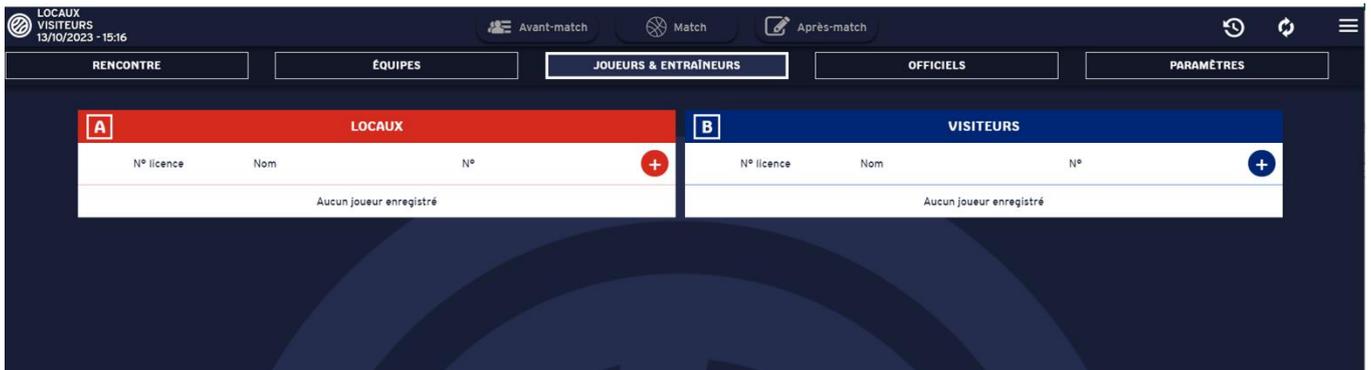
Cliquer sur « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** »



Les matchs qui auront lieu dans le week-end s'affichent, il faut sélectionner le match en cliquant sur celui-ci.



Demander aux coaches de venir remplir l'e-marque.



Page pour ajouter des joueurs (en général les coaches savent le faire)

AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR

Joueur Entraîneur

N° LICENCE _____ SURCLASSEMENT *
Aucun

N° NATIONAL _____ Nom * _____

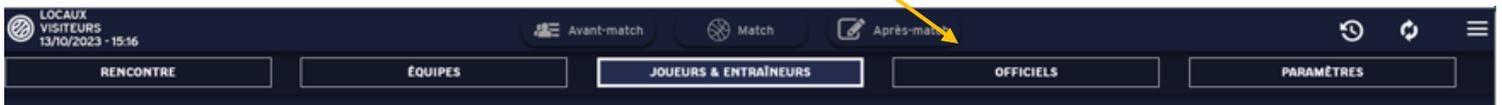
TYPE DE LICENCE * _____ PRÉNOM * _____

LICENCE NON PRÉSENTÉE CAPITAINE

N° DE MAILLOT *
10

AJOUTER

Remplir la liste des « OFFICIELS », il faut cliquer sur le bouton « OFFICIELS » situé en haut de la page, puis cliquer sur le + pour ajouter les arbitres, le marqueur, le chronométrateur et le délégué de club.



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

OFFICIELS

Statut	Nom	Prénom	
<input type="checkbox"/> Arbitre 1	Arbitre	1	⋮ -
<input type="checkbox"/> Arbitre 2	Arbitre	2	⋮ -
<input type="checkbox"/> Marqueur	Marqueur	1	⋮ -
<input type="checkbox"/> Chronometreur	Chronometreur	1	⋮ -
<input type="checkbox"/> Délégué de club	Responsable de Salle	1	⋮ -

Pour simplifier l'e-marque il est possible de mettre le terrain de la même couleur que les maillots des joueurs.

Cliquer sur « EQUIPES » pour accéder au menu, ensuite choisissez les couleurs de maillots.

LOCAUX VISITEURS 13/10/2023 - 15:16

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE **EQUIPES** JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

EQUIPE A

NOM ÉQUIPE A *

NUMÉRO DE GROUPEMENT A *

CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE A

COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE A *

HANDICAP ÉQUIPE A *

EQUIPE B

NOM ÉQUIPE B *

NUMÉRO DE GROUPEMENT B *

CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE B

COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE B *

HANDICAP ÉQUIPE B *

Score pour les U9 (défi blanc) à remplir dans la ligne « Handicap », ensuite clôturer le match

Cliquer sur match en haut de la page, la page ci-dessous s'affiche.

LOCAUX VISITEURS 13/10/2023 - 15:16

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
JOUEUR 1.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 2.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 3.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 4.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 5.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 1.	0		E	

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER SIGNER

B VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
VISITEUR 1.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 2.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 3.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 4.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 5.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 2.	0		E	

Demander aux coaches de faire leurs entrées de jeu et de signer (pour signer il faut utiliser la souris)

VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU

RÉCAPITULATIF JOUEURS EQUIPE LOCAUX

Type	Surc.	Licence	Nom	Maillot	En jeu
OC			JOUEUR 1	4	X
OC			JOUEUR 2	5	X
OC			JOUEUR 3	6	X
OC			JOUEUR 4	7	
OC			JOUEUR 5	8	
OC			JOUEUR 6	9	

Clé de validation

Signature

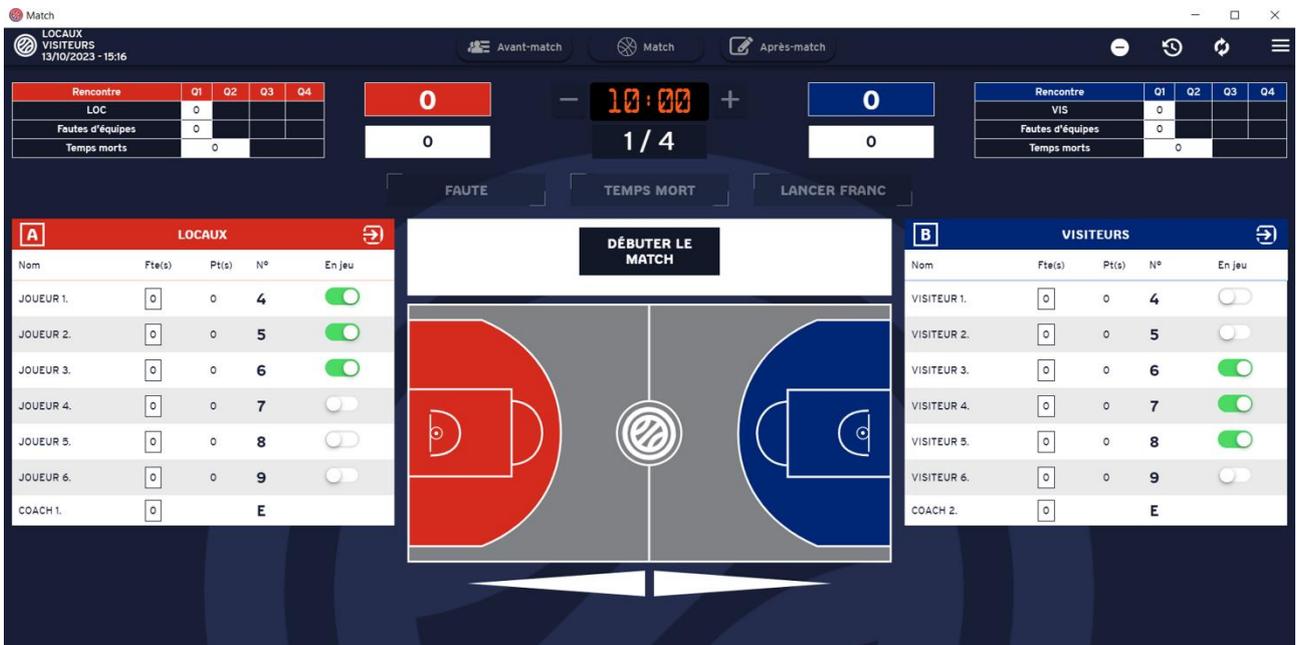
SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

Effacer signature

SIGNER

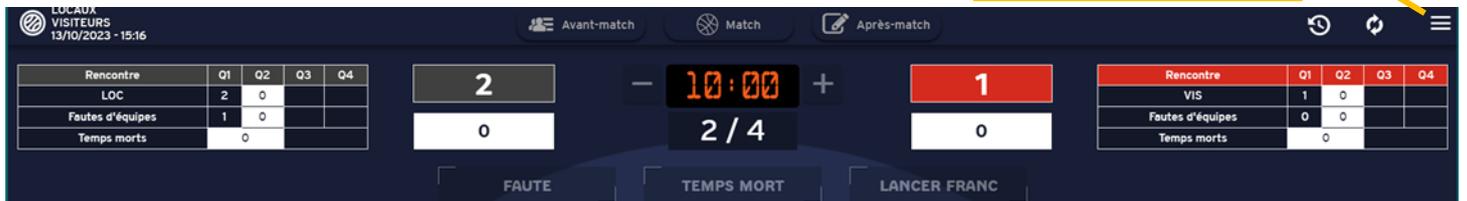
En signant, je confirme l'exactitude, la véracité et la sincérité des éléments déclaratifs fournis ci-avant comme les noms et numéros des membres de l'équipe.

Une fois que tout est fait, « DEBUTER LE MATCH » apparaît, il faut cliquer dessus.



Si vous le souhaitez, il est possible de mettre les paniers sur l'e-marque du même coté que sur le terrain.

Cliquer sur le menu



Choisir « INVERSER BANCS/PANIER »



Pendant le match

Les points :

Pour un panier marqué, il faut cliquer dans la zone dans laquelle le joueur a shooté.

Si le joueur marque un 3 pts il faut cliquer dans la zone grise

Ensuite vous devez choisir le joueur qui a marqué le panier.

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
JOUEUR 1.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
JOUEUR 2.	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
JOUEUR 3.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
JOUEUR 4.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 5.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 1.	0		E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
VISITEUR 1.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 2.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 3.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
VISITEUR 4.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
VISITEUR 5.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
VISITEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 2.	0		E	

Les fautes :

Il faut cliquer sur « FAUTE »

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
JOUEUR 1.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 2.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 3.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 4.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 5.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
JOUEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 1.	0		E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
VISITEUR 1.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 2.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 3.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 4.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 5.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
VISITEUR 6.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
COACH 2.	0		E	

ATTENTION, il faut sélectionner « LOCAUX » ou « VISITEURS », le joueur, le type de faute (très souvent se sont des fautes personnelles (P) et la réparation.

AJOUT D'UNE FAUTE

En jeu N° Fte(s)

En jeu N° Fte(s)

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCALS VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

Faute personnelle : Faute d'équipe : 0

TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

VALIDER

EN CAS DE LANCERS FRANCS

LANCER FRANC

Le joueur A6 a commis une faute de type Faute personnelle (FP 2LF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.

TIREUR *

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER

1 2 3

MANQUÉ MANQUÉ

VALIDER

Sélectionner le tireur

Cliquer ici, seulement si le panier est marqué pour le 1^{er} LF

Cliquer ici, seulement si le panier est marqué pour le 2^{ème} LF, puis valider

Pour changer de quart-temps

Cliquer sur le menu

LOCAUX VISITEURS
13/10/2023 - 15:16

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2	0		
Fautes d'équipes	1	0		
Temps morts	0			

2 - 10:00 + 1

0 2 / 4 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	1	0		
Fautes d'équipes	0	0		
Temps morts	0			

MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Période suivante
- Contrôles d'avant match
- Inverser bancs/paniers

Cliquer sur « PERIODE SUIVANTE ».

ATTENTION, vous ne pourrez pas revenir en arrière.

En cas d'erreurs

Il est toujours possible d'annuler si une erreur a été commise.

Cliquer sur le menu

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2	0		
Fautes d'équipes	1	0		
Temps morts	0			

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	1	0		
Fautes d'équipes	0	0		
Temps morts	0			

MENU
Feuille de marque
Historique
Période suivante
Contrôles d'avant match
Inverser bancs/paniers
Réserve/Observation
Incident

Ensuite sur
« HISTORIQUE »

Pour supprimer il suffit
de cliquer sur le - et de
valider.

N°	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Év. lié
11	M	1	LFJ	16:47	00:00	B	B8 a réussi 1 lancer franc	---
10	M	1	FJ	16:46	00:00	A	Le joueur A6 a commis une faute de type Faute personnelle (FP 2 LF), 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.	---
9	M	1	TJ	16:43	00:00	A	A6 a marqué 2 pts	---
8	AvM	-	SEJ	16:42	-	B	L'entraîneur B a signé les entrées en jeu	---
7	AvM	-	EJ	16:42	-	B	B8 est entré(e) en jeu	---
6	AvM	-	EJ	16:41	-	B	B7 est entré(e) en jeu	---
5	AvM	-	EJ	16:41	-	B	B6 est entré(e) en jeu	---
4	AvM	-	SEJ	16:41	-	A	L'entraîneur A a signé les entrées en jeu	---
3	AvM	-	EJ	16:41	-	A	A6 est entré(e) en jeu	---
2	AvM	-	EJ	16:41	-	A	A5 est entré(e) en jeu	---

Fin de match

Cliquer sur le menu

LOCADUX VISITEURS 13/10/2023 - 15:16

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2	0		
Fautes d'équipes	1	0		
Temps morts	0			

2 - 10:00 + 1

0 2 / 4 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	1	0		
Fautes d'équipes	0	0		
Temps morts	0			

- Reclamation
- Forfait
- Défaut
- Désignation capitaines
- Faute d'équipe
- Récapitulatif
- Positions de tirs réussis
- Fin de match
- Aide

Cliquer sur « FIN DE MATCH »

CONFIRMER LA CLÔTURE

Vous vous apprêtez à clôturer le match : voulez-vous continuer ?

CONFIRMER ANNULER

Cliquer sur « CONFIRMER »

LOCADUX VISITEURS 14/10/2023 - 10:44

Avant-match Match Après-match

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

FAUTES (0)

Aucune faute à valider

INCIDENTS (0)

RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)

RÉCLAMATIONS (0)

CLÔTURER LE MATCH

Cliquer sur « CLOTURER LE MATCH »

SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH

ACTEUR

A l'aide la flèche, sélectionné chaque acteur du match

SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH

ACTEUR

Arbitre 1 Arbitre

Clé de validation

Signature

SIGNATURE ÉLECTRONIQUE



[Effacer signature](#)

SIGNER

Faire une signature à l'aide de la souris

Cliquer sur transmettre le match.