

Utilisation de l'e-marque V2

Sommaire

A / Menu avant match (Préparation de la rencontre)

- A-1 / Onglet rencontre
- A-2 / Onglet équipe
- A-3 / Onglet joueurs et entraîneurs
- A-4 / Onglet Officiels

B / Menu match

- B-1 / Validation du 5 majeur
- B-2 / Marquer les points
- B-3 / Fautes
- B-4 / Lancers francs
- B-5 / Le menu « burger »

Menu après match : (fin de rencontre)

- C-1 / Onglet clôture de match
- C-2 / Onglet feuille de match
- C-3 / Onglet récapitulatif
- C-4 / Onglet position de tir
- C-5 / Onglet fichier générés

A / Menu avant match (Préparation de la rencontre)

- Allumer le PC
- Ouvrir le logiciel « e-marque v2 »

→ Si vous ouvrez une nouvelle rencontre, cliquez sur « **Importer une rencontre** » (1)

→ Si vous voulez ouvrir une rencontre qui a déjà été faite (match fini ou en cours), il faut cliquer sur « **reprendre une rencontre** » (2).



Si vous cliquez sur « **Importer une rencontre** », vous arrivez sur cette page :

The screenshot shows a form titled 'IMPORTER UNE RENCONTRE'. It has two input fields: 'SAISIR LE CODE DE RENCONTRE' containing 'PD6VQQ9U' and 'SAUVEGARDES CHARGÉES : 29/09/2021 - 16:41:44 - Avant match'. Below these is a 'CHARGER' button. Underneath, the match name 'DMU11 - (EN - POUZAUGES HAUT BOCAGE BC - 1 VS LUCON BASKET CLUB - 1)' is displayed. At the bottom is a 'LANCER LA RENCONTRE' button.

Saisissez le code de la rencontre (ex : PD6VQQ9U), puis cliquer sur « **charger** »

Nb : Le code est disponible sur le site internet (voir procédure pour récupérer les documents)

- Le match s'affiche (ex : DMU11 ...), → cliquez ensuite sur « **lancer la rencontre** »

→ Vous arrivez sur la rencontre :

Il y 3 menus : Avant match / Match / Après match



Dans le menu « Avant match » → Il y a 5 onglets :

A-1 / Onglet : Rencontre

Il n'y a rien de spécial à changer, c'est les infos sur la rencontre.

A-2 / Onglet : Equipe

Vous pouvez changer la couleur de l'équipe si besoin ou mettre un handicap de point à une équipe (lors des coupe de Vendée par exemple si différence de niveau)

A/3 Onglet : Joueurs et entraîneurs



C'est là que les coaches vont noter le nom de leurs joueurs.

Par exemple, le coach de Pouzauges doit cliquer sur la croix pour commencer.

Cette fenêtre s'ouvre :

Pour enregistrer un joueur, cliquer sur « joueur » (1) :

→ mettre les renseignements sur le joueur (ceux avec une * sont obligatoires (2))

Nb : Pour info, le type de licence (5) est marqué sur la licence, (par défaut c'est licence OC)
N'oublier pas de mettre un capitaine (3) → **obligatoire.**

→ Appuyer sur «ajouter ». Le joueur vient d'être mis dans la liste.

Pour enregistrer un coach, cliquer sur « coach » (4) : (puis même consigne que pour un joueur)

A-4 / Onglet : OFFICIEL :

Même chose que pour les joueurs. Cliquer sur la croix pour mettre les officiels.

Vous devez mettre 5 officiels :

→ 2 arbitres, un marqueur, un chronométreur, un délégué de club (responsable de salle).

A-5 / Onglet : Paramètre :

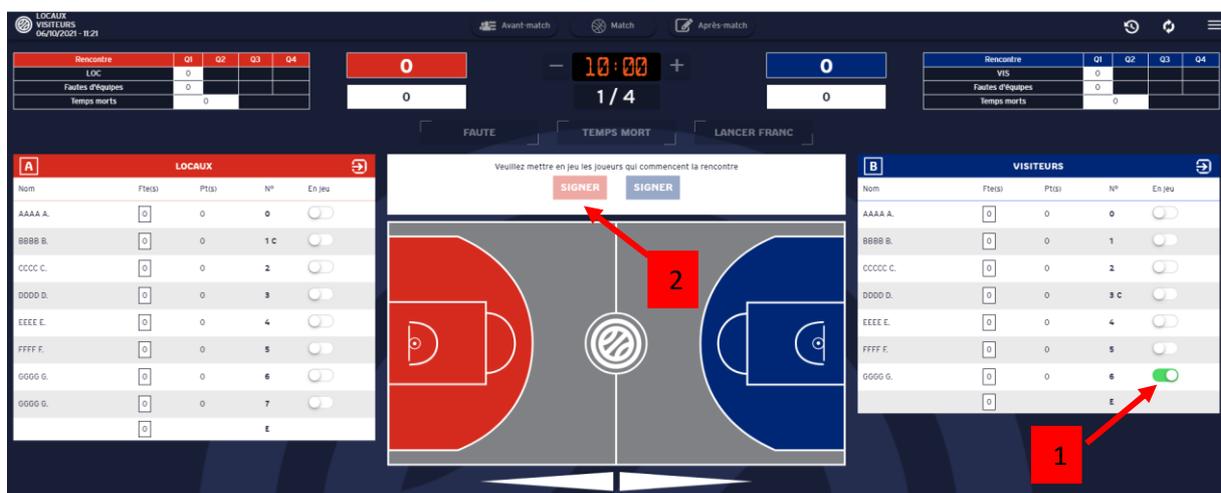
Il n'y a rien de spécial à changer

B / Menu match

Ensuite vous pouvez cliquer sur le menu **match** :



Match : vous arrivez sur cette page :



B-1/ Valider le 5 de départ et début du match :

- Les 2 coachs doivent faire leur 5 de départ en cliquant sur le bouton **(1)** pour passer leurs 5 joueurs en vert.

- Ensuite il clique sur « signer » **(2)** → cliquez sur la ligne « signature » → *signer*

→ **Le match peut commencer**

Conseil : dès la rencontre commencé, vous pouvez mettre tous les joueurs en vert, cela vous évitera de vous occuper des changements lors de la rencontre.

B-2 / Marquer les points :

- Cliquer sur l'endroit du terrain où le panier a été marqué (1) (zone à 2pts ou zone à 3pts)
- Puis cliquer sur la ligne du joueur qui a marqué (2) . → Les point viennent d'être ajouté (3)



B-3 / Mettre une faute :

Cliquer sur l'icône faute :

The screenshot shows a form titled 'CHOIX DE L'ÉQUIPE *'. It has two radio buttons for 'LOCAUX' and 'VISITEURS', with 'LOCAUX' selected. Below this is a 'SÉLECTION DU LICENCIÉ *' dropdown menu. There are two sections: 'Faute personnelle :' and 'Faute d'équipe : 0'. Under 'Faute personnelle :', there is a 'TYPE DE FAUTE *' dropdown menu. Under 'Faute d'équipe : 0', there is a 'RÉPARATION *' dropdown menu. At the bottom left, there is a checkbox labeled 'COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE'. At the bottom center, there is a 'VALIDER' button. Red arrows point to the team selection (1), player selection (2), foul type (3), and repair selection (4).

- 1 / Sélectionner l'équipe qui a fait la faute (1) , puis le joueur (2) .
- 2 / Le type de faute (personnel, antisportif...) (3) .
- 3/ Sélectionner si il y a des lancers francs ou pas (4) .

→ Puis cliquer sur valider

B-4 / Lancers francs : Si vous avez sélectionné des lancers francs, cette fenêtre s'ouvre :

- 1 / Sélectionner le tireur des lancers francs (1).
 - 2 / Le nombre de lancer franc (2) (sur cet exemple : 2 LF).
 - 3 / Si le 1^{er} lancer est marqué, cocher le bouton (3), pareil pour le second lancer franc (4).
- Puis cliquer sur valider

B-5 / Menu burger :



Ce menu est accessible en cliquant sur l'icône à 3 traits en haut à droite de l'écran →



En cas d'erreur, (ex : erreur de point), vous pouvez effacer l'action dans ce menu.

En cas de problème, de remarque, pendant la rencontre, utiliser ces menus.

Cliquez sur ce menu pour changer de ¼ temps lors de la fin d'une période.

Vous pouvez inverser le banc ou le terrain si les équipes sont inversées par rapport à la table de marque ou sens d'attaque.

A la fin de la rencontre, pour clôturer le match, cliquer sur ce menu.

Menu après match : (fin de rencontre)

Cliquez sur le menu burger ,  puis « fin du match »



Vous avez 5 onglets :

C-1 / Onglet clôture de match :

C'est sur cette page que vous allez clôturer le match :

Vous devez être connecter à internet

1 / Appuyer sur le bouton « clôturer le match »

→ les 5 officiels doivent signer avant l'envoi

2 / Puis on vous demande le code du match (que vous avez mis en début de rencontre)

→ Appuyer sur valider.

Le match est envoyé dès que vous avez reçu un message de validation d'envoi.

C-2 / Onglet feuille de match :

La feuille de match est générée en format numérique.

C-3 / Onglet récapitulatif :

Un résumé du match est disponible (minutes jouées, tirs marqués...)

C-4 / Onglet position de tir :

Un résumé des positions de tirs est proposé.

C-5 / Onglet fichier générés :

Vous pouvez télécharger les 3 fichier si besoin.