







Formation ASCAR 2015 / 2016







Téléchargement des rencontres du WE Fait par les personnes agréées du club





À leurs domiciles

	FE	BI V2	Sa	iison 2013-2014 Irdi 21 janvier 2014 - 16:43		Bonjour pho 2213031 (Associat Se déconne	cter
FFBB	Organismes Li	cences Compétitio	ons Administratio	ns Editions	OBE (:	
Accueil > Saisi	e des résultats						
Recherche de	s rencontres pour la saisie	e des résultats				ANNULE	R
Résultat de la	recherche (1 lignes)			Lancer la re	echerche Réin	itialiser la rechero	che
🔶 Division 🔶 I	I*∲ Equipe 1 ∳	Equipe 2 🔶	Date de 🔥 Heur	e Salle	Score Forfai	t Score Forfait. 2 2	EM
NM U20	171 STADE MARSEILLAIS UC	UNION VENELLES GO	26/01/2014 11:	00 SALLE BERGASSE		7	Télé

Cliquez sur le logo de la FFBB au bout de la ligne de la rencontre souhaitée (colonne « EM ») pour télécharger le fichier Import.





AVANT LA RENCONTRE

- Branchez le support de stockage externe (clé USB,...) contenant le fichier Import puis copiez le sur l'ordinateur utilisé pour la rencontre.
- Lancez le logiciel e-Marque.



- Cliquez sur « Importer une rencontre ».
- Cliquez sur « Extraire ».
- Sélectionnez le fichier Import de la rencontre.
- Branchez le support de stockage externe fourni par l'équipe visiteuse. Clé USB et liste de l'équipe OBLIGATOIRE à l'extérieur
- Définissez un emplacement.
- Lancez la rencontre.





Nouvelle rencontre

E-MARQUE BIENVENUE DANS L'APPLICATION

Importer une rencontre Depuis internet ou un fichier import

Sur le bureau du PC Icône rencontre du WE

Ouvrir une rencontre Reprendre une rencontre sur ce PC

Créer une rencontre Sans utiliser de fichier import

Suite à un bug on peut rouvrir à nouveau la rencontre en cours

Pour les rencontres non télécharger ou pour faire des matchs amicaux





Onglet administration

Administration Rencontre Feuille de marque Historique S	Statistiques Positions de tirs réussis			
LOCAUX	INFORMATIONS - JOU	JEURS ET OFFICIELS	VISITEURS	
Nº Lic, Nom Nº	Type championnat : C	hampionnat en 1/4 temps	Nº Lic, Nom	N ^p
Type	INFORMATIONS e de championnat : Championnat en 1/4 temps mpionnat disputé : 4x10mn Prolongation 5mn	RENCONTRE Date : 30/06/2014 Heure : 13 * 30 *		
Re	etransmission TV :	Poule :		
EQUI	PE A Kom Equipe : LOCAUX	EQUIPE B Nom Equipe : VISITEURS		
Nº In	Abrègé : LOC formatique :	Abrégé : VIS Nº Informatique :		
Couleur	r de maillot : Rouge 💌 Handicap : 0	Couleur de maillot : Bleu Handicap : 0		
	Valider	Annuler		
Aj. Joueur Aj. Entraîneur	Aj. Off	iciels	Aj, Entraineur	Aj. Joueur





Ajout joueurs ou officiels

Administ	tration Rencontre Feuille de mar	que Historique R	apitulatif Positions de tirs réussis	
		RIEDISHEIM	INFORMATIONS - JOUEURS ET OFFICIELS	
N°	Lic. Nom NOM_A4 NOM_A5 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A8 NOM_A9 NOM_A10 NOM_A10 NOM_A13 NOM_A13 NOM_A15 NOM_ENTA	N° 4 A X 5 A X 6 A X 9 A X 10 C A X 13 A X 14 A X 15 A X E A X	Type championnat: .CD68 Championnat: .DM1 N° rencontre: 2015 Ajout d'un nouveau joueur NOM_B5 N° Licence : NOM_B6 Licence non présentée NOM_B7 N° National : NOM_B7 Type de licence : Image: Construction of the second	N° 4 (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)
			NOM_ENTADJB	EA 🦳 🔀
	Aj. Joueur	Aj. Entraîneur	Aj. Entraîneur	Aj. Joueur





Information – Joueurs et officiels

Administration	Rencontre Feuille de marc	lne I	Historiqu	ie Récap	o <mark>itul</mark> atif	Positions de tirs réus	sis						
		RI	EDIS	HEIM	1	INFORMATION	IS - JOUEL	JRS ET	OFFICIELS	LUTTWILLE	R		
	Nom NOM_A4 NOM_A5 NOM_A5 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A8 NOM_A9 NOM_A9 NOM_A10 NOM_A10 NOM_A12 NOM_A13 NOM_A13 NOM_A14 NOM_A15 NOM_ENTA NOM_ENTA	№ 4 5 8 9 10 C 12 13 14 15 E EA				Type champ Champ N° rer Date - Date - Statut Arbitre 1 Arbitre 2 Chronométreur Marqueur Chronométreur des tirs Resp. organisation	Dionnat : .CD68 Dionnat : .DM1 NCONTRE : 2015 - Heure : 15/09 Lieu : RIEDI Modifier Nom Prér LUC MATT THIERRY NADINE SANDRINE JULIEN	3 (2015 - 20:3 ISHEIM		N° Lic. Nom_B4 NOM_B5 NOM_B6 NOM_B6 NOM_B7 NOM_B6 NOM_B7 NOM_B10 NOM_B10 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B14 NOM_ENTB NOM_ENTAD	№ 4 5 6 7 8 90 10 12 14 14 18 Е 3В ЕА		
	Aj. Joueur	Aj. En	traîneur							Aj. Entraîn	eur Aj.	Joueur	

Aj. Officiels



Aj. Joueur

Aj. Entraîneur



Aj. Joueur

Aj. Entraîneur

On peut changer les couleurs

Administration Rencontre	Feuille de marque Hi	storique	Récapitu	latif Positions de tirs réus	sis						
	RIE	DISH	EIM	INFORMATION	s - Jouei	URS ET	OFFICIEL				
N° Lic. Nom NOM_A4 NOM_A5 NOM_A5 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A9 NOM_A10 NOM_A13 NOM_A13 NOM_A15 NOM_A15 NOM_ENTA NOM_ENTADJA	RIE N° 4 5 6 8 9 10 C 13 14 15 E EA			Type champ Champ N° ren Date - Date - Statut Arbitre 1 Arbitre 2 Chronométreur Marqueur Chronométreur des tirs Resp. organisation	ionnat : .CD64 ionnat : .DM1 icontre : 2015 Heure : 15/09 Lieu : RIED Modifier Nom Pré LUC MATT THIERRY NADINE SANDRINE JULIEN	8 9/2015 - 20:3 ISHEIM) inom	0 × × × ×	LUTTWILLER Nº Lic. Nom NOM_B4 NOM_B5 NOM_B5 NOM_B6 NOM_B7 NOM_B7 NOM_B7 NOM_B10 NOM_B10 NOM_B12 NOM_B14 NOM_B14 NOM_B18 NOM_ENTB NOM_ENTB NOM_ENTADJB	Nº 4 5 6 7 8 9 0 10 12 14 18 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8		



Aj. Joueur

Aj. Entraîneur



Aj. Joueur

Aj. Entraîneur

On peut inverser les bancs

Administration Rencontre	Feuille de marque Historique	Récapitula	atif Positions de tirs réuss	is					
	LUTTWIL	LER.	INFORMATION	S - JOUEL	JRS ET	OFFICIEL	S RIEDISHEIM		
Nº Lic. Nom NOM_B4 NOM_B5 NOM_B5 NOM_B6 NOM_B7 NOM_B7 NOM_B8 NOM_B8 NOM_B10 NOM_B10 NOM_B12 NOM_B14 NOM_B18 NOM_ENTB NOM_ENTB	LUTTWIL N° 4 أَنَ أَ 5 أَنَ أَنَ 6 أَنَ أَنَ 7 أَنَ أَنَ 8 أَنَ أَنَ 9 C أَنَ 10 أَنَ 12 أَنَ 14 أَن 18 أَن 19 أَن 19 أَن 18 أَن 19 أَن	LLER	Type champ Champ N° ren Date - Date - Arbitre 1 Arbitre 2 Chronométreur Marqueur Chronométreur des tirs Resp. organisation	ionnat : .CD68 ionnat : .DM1 contre : 2015 Heure : 15/09 Lieu : RIEDI Modifier Nom Prén LUC MATT THIERRY NADINE SANDRINE JULIEN)/2015 - 20:3(ISHEIM) nom () () () () () () () () () () () () ()		RIEDISHEIM Nº Lic. Nom NOM_A4 NOM_A5 NOM_A6 NOM_A6 NOM_A8 NOM_A9 NOM_A10 NOM_A10 NOM_A13 NOM_A13 NOM_A14 NOM_A15 NOM_ENTA NOM_ENTADJA	Nº 4 5 6 8 9 10 13 14 15 E EA	







Saisie des 5 de départ et signer





La partie peut commencer







On est prêt « Cliquer sur start ou espace »

Administration Rencontre Feuille de marque His	torique Récapitulatif Positions de tirs r	éussis			
 EVENEMENTS RECENTS 0:00 Sens flèche déterminé X 10h53 Entrées en jeu effectuées X 10h53 A10 entre sur le terrain X 10h53 A13 entre sur le terrain X 10h53 A9 entre sur le terrain X V 	RIEDISHEIN Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2 O	09:58 STOP LU 1/4 B	TTWILLER Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2	EVENEMENTS RECENTS 10h54 Entrées en jeu effectuées 10h53 B4 entre sur le terrain 10h53 B18 entre sur le terrain 10h53 B12 entre sur le terrain 10h53 B9 entre sur le terrain	
■ A RIEDISHEIM En jeu N° Nom Fte(s) Pt(s)	Faute	Temps mort	Lancer franc	B LUTTWILLER Nº Nom Fte(s) 4 NOM_B4	El Pt(s) En jeu
4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6	P.	ANIER des		5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7	
8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10				8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10	
13 NOM_A13 14 NOM_A14 15 NOM_A15		POSSE	SSION	12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18	
Entraineur(s) E NOM_ENTA EA NOM_ENTADJA				Entraîneur(s) E NOM_ENTB EA NOM_ENTADJB	





Faute d'un joueur

Administration Rencontre Feuille de marque Hi	storique Récapitulatif Positions de tirs réussis			
 ►VENEMENTS RECENTS 0:00 Sens flèche déterminé 10h53 Entrées en jeu effectuées 10h53 A10 entre sur le terrain 10h53 A13 entre sur le terrain 10h53 A9 entre sur le terrain 	RIEDISHEIM Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2 A 1	Image: Second system Image: Second system Image: Second	EVENEMENTS RECENTS 10h54 Entrées en jeu effectuées 10h53 B4 entre sur le terrain 10h53 B18 entre sur le terrain 10h53 B12 entre sur le terrain 10h53 B9 entre sur le terrain	
	Sélectionner le joueur aya	ant commis la faute Annuler	B LUTTWILLER N° Nom 4 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7	Pt(s) En jeu
8 NOM_A8	A9, NOM_A9 Fautes personnelles : (0) Fautes d'équipe : 0	Valider	8 NOM_B8 9 C NOM_B9	
10 C NOM_A10 13 NOM_A13 14 NOM_A14 15 NOM_A15 Entraineur(s)	TYPE DE FAUTE O Personnelle Antisportive Technique Disqualifiante Bagarre	REPARATION O Aucun LF O1 LF O2 LF O3 LF O Compensé	10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18 Entraineur(s)	
E NOM_ENTA			E NOM_ENTB EA NOM_ENTADJB	





Avec LF : 1 sur 2 réussi

Adminis	tration Rencontre	Feuille de marque Hist	torique Recapitulatif Positions de tirs reussis		9
 E 2:04 0:00 10h53 10h53 10h53 	VENEMENTS RECENT P2 à A9, 1ère fte pers Sens flèche déterminé Entrées en jeu effectu A10 entre sur le terrai	s m X ses m X ses x x x x x x x x x x x x x	Image: Start start start Image: Start start start Ftes d'équipe : 1 A Temps Mort : 0/2 A	EVENEMENTS RECENTS 2:04 B9 : Lancer franc réussi (1) 2:04 B9 : Lancer franc manqué (0) 10h54 Entrées en jeu effectuées 10h53 B4 entre sur le terrain 10h53 B18 entre sur le terrain	
	A RIEDISH	EIM	Sélectionner un joueur de l'équipe B pour tirer les lancers francs	B LUTTWILLER	(s) En jeu
En jeu	J Nº Nom	Fte(s) Pt(s)			
	4 NOM_A4	Fte(s) Pt(s)		5 NOM_B5	
	4 NOM_A4 5 NOM_A5	Fte(s) Pt(s)		5 NOM_B5 6 NOM_B6	
	4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6	Pte(s) Pt(s)	B9. NOM B9	5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7	
	4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9	5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8	
	No Nom 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9	5 NOM_B5 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9	
	Image: Nom Nom_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9 ILF 2 LFs 3 LFs	1 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10	
	No Nom_A4 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9 ILF 2 LFs 3 LFs	5 NOM_B5 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10 12 NOM_B12	
	No Nom 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13 14 NOM_A14	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9 ILF 2LFs 3LFs Valider	1 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14	
	No Nom_A4 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13 14 NOM_A15	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9 ILF 2LFs 3LFs Valider Description	1 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18	
	A Nom 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13 14 NOM_A15 neur(s)	Pte(s) Pt(s)	B9, NOM_B9 ILF 2LFs 3LFs Description	5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B7 9 C 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18 Entraineur(s)	
	A Nom 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13 14 NOM_A14 15 NOM_A15 meur(s) NOM_ENTA	Pte(s) Pt(s) I I	B9, NOM_B9 ILF 2LFs 3LFs Description	5 NOM_B5 6 NOM_B5 6 NOM_B7 8 NOM_B7 9 C 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18 Entraineur(s) E NOM_ENTB	



Fautes personnelles

Lever la plaquette des fautes pour indiquer aux arbitres qu'on est prêt



Administration Rencontre Feuille de marque Hist	orique Récapitulatif Positions de tirs réussis			
 EVENEMENTS RECENTS 14:59 P à A9, 2ème fte perso 10:25 A10 : Tir à 3 points réussi (8) 10:25 P à A13, 1ère fte perso 10:21 P à A5, 1ère fte perso 10:21 A10 : Tir à 3 points réussi (5) 	Ftes d'équipe : 3 Temps Mort : 1/2	Image: Constraint of the sector of the se	EVENEMENTS RECENTS 14:59 B14 sort du terrain 14:59 B18 entre sur le terrain 14:59 B5 sort du terrain 14:59 B7 entre sur le terrain 14:59 B7 : Tir à 2 points réussi (9)	
	20 ANNONCE : P à A9, 2ème faute pers	21 sonnelle, 3ème faute d'équipe Ok	BjLUTTWILLER № Nom Fte(s)	Pt(s) En jeu
En jeu Nº Nom Fte(s) Pt(s) 1 4 NOM_A4 3 5 NOM_A5 1 1 6 NOM_A6 1 8 NOM_A8 1 9 NOM_A9 2 4 10 C NOM_A10 1 8 13 NOM_A13 1 5 1 14 NOM_A15 1 15 15 Entraîneur(s) E NOM_ENTA 1 1			4 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B7 9 C 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18 Entraineur(s) E NOM_ENTB EA NOM_ENTADJB	2 2 3 3 4 5 5 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7





TM et au bas la flèche alternance

Sevene Machana Alab Image:	Administration Rencontre Feuille de marque His	torique Récapitulatif Positions de tirs ré	ussis			
A j REDISHEIM A j REDISHEIM A j REDISHEIM A i NOM_AA A NOM_A5 A NOM_A5 B NOM_A5 B NOM_A5 B NOM_A5 D 10C NOM_A10 1 1 NOM_A13 1 1 NOM_A13 1 1 NOM_A15 Entrainour(5) E NOM_ENTA	 EVENEMENTS RECENTS 2:04 A13 : Tir à 3 points réussi (3) X 2:04 A10 : Tir à 2 points réussi (2) X 2:04 P2 à A9, 1ère fte perso X 0:00 Sens flèche déterminé X 10h53 Entrées en jeu effectuées 	RIEDISHEIM Ftes d'équipe : 1 Temps Mort : 0/2	START LU 1/4 B	JTTWILLER Ftes d'équipe : 1 Temps Mort : 0/2	EVENEMENTS RECENTS2:04Flèche retournée2:04P à B9, 1ère fte perso2:04B7 : Tir à 3 points réussi (5)2:04B7 : Tir à 2 points réussi (2)2:04B9 : Lancer franc réussi (1)	
En jeu Nº Nom Pte(s) Pt(s) 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 9 NOM_A9 10 C NOM_A10 13 NOM_A13 15 NOM_A15 15 NOM_A15 15 NOM_A15 15 NOM_A15 16 NOM_A15 15 NOM_A15	A RIEDISHEIM	5	Saisie d'un temps mort Choix de l'équipe ORIEDISHEIM OLUTTWILLER	Lancer franc	B LUTTWILLER N° Nom Fte(s)	E Pt(s) En jeu
	En jeu Nom Fte(s) Pt(s) 4 NOM_A4 5 NOM_A5 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 1 10 C NOM_A10 2 13 NOM_A13 3 14 NOM_A14 15 NOM_A15 Entraineur(s) E NOM_ENTA		Période : 1/4 Minute de jeu : 3 Valider Annuler		4 NOM_B4 5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 8 NOM_B8 9 C NOM_B9 10 NOM_B10 12 NOM_B12 14 NOM_B14 18 NOM_B18 Entraïneur(s) E NOM_ENTB	





Fautes d'équipe et fanion

Administration Rencontre Feuille de marque Hist	orique Récapitulatif Positions de tirs re	éussis			
 EVENEMENTS RECENTS 14:59 A10 : Lancer franc réussi (9) 14:59 A10 : Lancer franc manqué (8) 14:59 A6 entre sur le terrain 14:59 A9 sort du terrain 14:59 A9 sort du terrain 14:59 A9 : Tir à 2 points réussi (6) 14:59 	RIEDISHEIM Ftes d'équipe : 3 Temps Mort : 1/2 23	START L 2/4 C	UTTWILLER Ftes d'équipe : 4 Temps Mort : 1/2	 EVENEMENTS RECENTS 14:59 B18 : Tir à 2 points réussi (2) 14:59 P2 à B12, 1ère fte perso 14:59 P à B7, 1ère fte perso 14:59 B14 sort du terrain 14:59 B18 entre sur le terrain 	
► A RIEDISHEIM En jeu N° Nom Fte(s) Pt(s)	Faute	Temps mort	Lancer franc	B LUTTWILLER N° Nom Fte(s) 4 NOM_B4	Pt(s) En jeu 2
4 NOM_A4 3 5 NOM_A5 1 6 NOM_A6 1				5 NOM_B5 6 NOM_B6 7 NOM_B7 1	2
8 NOM_A8 9 NOM_A9 2 6 10 C NOM_A10 1 9				8 NOM_B8 9 C NOM_B9 3 10 NOM_B10	3
13 NOM_A13 1 5 14 NOM_A14 1 15 NOM_A15 1				12 NOM_B12 1 14 NOM_B14 18 NOM_B18	3 2 2 2
Entraîneur(s) E NOM_ENTA EA NOM_ENTADJA				Entraîneur(s) E Nom_Entb Ea Nom_Entadjb	







- Pour consulter la feuille de marque :
 - Cliquer sur l'onglet « Feuille de marque ».
- ✓ Pour modifier ou supprimer un tir :
 - Pour modifier un tir, dans la fenêtre des « évènements récents », cliquer sur le bouton modification n, repositionner le tir et cliquer sur modifier pour enregistrer la modification.
 - Pour supprimer un tir, dans la fenêtre des « évènements récents » cliquer sur le bouton de suppression X, et répondre oui à la confirmation.
- ✓ Pour saisir un incident :
 - Dans le menu « Actions », cliquer sur « Incident » et remplir la boite de dialogue.
- ✓ Pour saisir une réclamation :
 - Dans le menu « Actions », cliquer sur « Réclamation » et remplir la boite de dialogue.
 - La réclamation devra être confirmée dans la procédure de clôture de la feuille.



Fin du 1^{er} ¼ temps







Onglet feuille de marque

Administration	Rencontre Feuille de mar	que Historique Récapitulatif Positions	s de tirs réussis				
F	FBB	FÉDÉRATION FRANÇAISI 117, RUE DU CHÂTE B.P. 403 - 7562 TÉL. : 01 53 94 25 00 - F	E DE BASKET-BALL EAU DES RENTIERS 26 PARIS CEDEX 13 FAX : 01 53 94 26 84	Équipe A RI Équipe B LL	EDISHEIM JTTWILLER		
	.CD68 .DM1	Rencontre Nº 2015 Poule A 1er arb	Date 15/09/15 Heur bitre LUC	e 20:30 Lieu RIE 2º arbitre	DISHEIM MATT		
	Équipe A RIEDISH N° informatique	EIM Coule	eur : BLEU	MAF		NTE	
		© ③ 1 2	3 4 0 1 2 3 4 3 4 4 1 2 3 4	$\begin{array}{c c} 1 & \bullet & 9 \\ \hline 10 & 2 & 2 \\ \hline 2 & 2 & 7 \end{array}$	41 41 42 42	81 81 82 82	
	LICENCES type surclassements numéro	Noms des joueurs	N° en Fautes		43 44 45 45 46 46	84 84 85 85 86 86	
		NOM_A4 NOM_A5 NOM_A6		7 7 4 8 9 9	47 47 48 48 49 49	87 87 88 88 89 89	
		NOM_A8 NOM_A9 NOM_A10 (CAP)	8 9 <mark>8 P2</mark> 10 P	13 10 10 11 10 12 9 12 12	50 50 51 51 52 52	90 90 91 91 92 92	
		NOM_A13	13 🗙 🔰	13 13	53 53	93 93	



Changement de joueurs

lorsque le joueur demande « changement » cocher sa pastille puis décocher le sortant





Joueur pas en jeu

Marque un panier ou fait une faute Recliquer à nouveau sur ce joueur pour confirmer





Clôturer le match



Administration Rencontre Feuille de marque Hist	orique Récapitulatif Positions de tirs réussis Clôt	ture de match		
 EVENEMENTS RECENTS 14:59 A15 sort du terrain 14:59 A13 sort du terrain 14:59 A9 sort du terrain 14:59 A6 sort du terrain 14:59 A6 sort du terrain 14:59 A4 sort du terrain 2 	RIEDISHEIM Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/3 AP. M AP. M	ART LUTTWILLER IATCH B Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/3 23	EVENEMENTS RECENTS14:59B18 sort du terrain14:59B14 sort du terrain14:59B12 sort du terrain14:59B9 sort du terrain14:59B7 sort du terrain	
 - NB JOUEURS EN JEU DIFFERENT DE 5 - En jeu N° Nom Pte(s) Pt(s) 4 NOM_A4 3 5 NOM_A5 1 6 NOM_A6 8 NOM_A8 9 NOM_A9 2 6 10 C NOM_A10 9 13 NOM_A13 5 14 NOM_A14 15 NOM_A15 	Faute uute Question Que	nos mort porêtez à doturer le match. continuer?	NB JOUEURS EN JEU DIFFERENT DE S N° Nom_B4 2 5 NOM_B5 2 6 NOM_B5 2 6 NOM_B6 1 7 NOM_B7 1 9 8 NOM_B8 1 1 9 C NOM_B9 3 3 10 NOM_B10 1 3 12 NOM_B14 2 1 18 NOM_B18 2 1	
E NOM_ENTA			E NOM_ENTB	





Nouvelle onglet : clôture du match

Fichier Actions Configuration Administration Rencontre	? Feuille de marque Historique	Récapitulatif Positions de tirs réussis	Clôture de match
EVENEMENTS A CONF Fautes : ② Signe Vérifier et clôturer la	IRMER Pr Incidents : Ø Signer	Réclamations : 🧭 Signer Re	éserves : 🧭 Signer
		EN ATTEN	TE DE CLOTURE

Les arbitres vérifient la feuille de marque et tous les officiels signent



FT et FD sans rapport

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Statistiques Positions de tirs réussis Clôture de match







Gestion des rapports

Gestion des rapports (incidents et réclamations) :

- ✓ Le premier arbitre doit enregistrer la feuille de match sur sa clé USB.
- ✓ Chaque officiel doit rédiger un rapport à l'aide des imprimés prévus à cet effet.
- ✓ Le premier arbitre récupère l'ensemble des rapports.
- Le premier arbitre adresse à l'organisme compétent dans les 24 heures ouvrables l'ensemble des rapports des officiels et la feuille du match (préalablement imprimée).
- Enregistrer la feuille sur le PC, mais également sur les clés USB de l'équipe. adverse et du premier arbitre.



<u>Vérifier et clôturer le match</u>





Fin du match



- ✓ Signature de la feuille de marque :
 - Le service informatique enverra avant le 1^{er} janvier une clé qui servira de signature aux officiels. Les officiels en possession de cette clé devront l'utiliser. Les capitaines et entraîneurs utiliseront la souris.
 - > Dans l'onglet « Clôture de match », cliquer sur signer :
 - Les fautes techniques ou disqualifiantes : remplir la boîte de dialogue pour la signature des fautes.
 - Les incidents : remplir la boîte de dialogue pour la signature des incidents.
 - ✤ Les réserves : remplir la boîte de dialogue pour la signature des réserves.
 - Les réclamations : cocher la case « Confirmer la réclamation ». Il faut remplir tout le formulaire et valider. C'est le marqueur qui rédige le rapport sous la dictée du capitaine et sous le contrôle du premier arbitre.

Nb : Le texte saisi se met au dos de la feuille. Faire signer tout le monde.



Onglet : Historique



Administration	Rencontre	Feuille de	marque	Historique	Récapitulatif	Positions de tirs réussis	Clôture de match	
Toutes les équip	es 🗸 🛛 Toute	es les phases	 Tous 	les types 🐱				
	1	. .						
ID Icone Peri	ode Heure T	14.50 B	Equite : P	n 1 à B7 1àre fai	ite personnelle			
127 🐼 2/4	11h34	14·5¢ Δ	Faute : P	à Δ9 2ème fa				
126 - 2/4	11h33	14:59 B	B14. NON	4 B14 est sorti	i du terrain de ie	11		
125 - 2/4	+ 11h33	14:59 B	B18, NON	M B18 est entr	é sur le terrain d	e ieu		-
124 🗭 2/4	11h33	14:59 B	B5, NOM	B5 est sorti d	u terrain de ieu			-
123 💭 2/4	4 11h33	14:59 B	B7, NOM	B7 est entré s	sur le terrain de j	jeu		•
122 😥 2/4	11h32	14:59 B	B7, NOM	1_B7 : Tir à 2 p	ooints réussi (9)			
121 🛞 2/4	11h32	10:25 A	A10, NO	M_A10 : Tir à :	3 points réussi (l	B)		
120 🔞 2/4	11h32	10:25 B	Faute : P	à B9, 3ème fa	ute personnelle	C	haque clic sur le PC est	
119 🔞 2/4	4 11h32	10:25 B	Faute : P	à B9, 2ème fa	aute personnelle			
118 🔕 2/4	11h32	10:25 A	Faute : P	à A13, 1ère fa	aute personnelle	e	nregistré en live sur le	
117 🔞 2/4	4 11h31	10:21 A	Faute : P	à A5, 1ère fau	ute personnelle			
116 斔 2/4	4 11h24	10:21 A	A10, NO	M_A10 : Tir à 🕯	3 points réussi (⁵⁾ C	isque dur et la clé USB	
115 ≓ 2/4	11h23	10:21 A	Flèche ret	tournée, équip	e A bénéficiaire			-
114 🕐 2/4	11h23	10:21 A	Temps-M	lort (1ère minu	ite)			
113 관 2/4	11h23	10:21 B	B14, NO	M_B14 : Tir à 🛛	2 points réussi (2	2)		-
112 🤁 2/4	11h23	10:21 B	B4, NOM	1_B4 : Tir à 2 p	ooints réussi (2)			-
111 🤁 2/4	11h23	10:21 B	B5, NOM	1_85 : Tir à 2 p	ooints réussi (2)			
110 🤁 2/4	11h23	10:21 A	A9, NOM	1_A9 : Tir à 2 p	points réussi (4)			
109 🥐 2/4	11h23	10:21 B	B9, NOM	1_B9 : Tir à 2 p	ooints réussi (3)			
108 1/4	11h17	10:00 -	Fin de pé	riode : Passag	e à la période su	ivante		-
107 듣 1/2	11h14	10:0C A	A14, NOM	M_A14 est sort	i du terrain de je	u		-
106 🚽 1/4	4 11h14	10:0C A	A9, NOM_	_A9 est entré s	sur le terrain de	jeu		-
105 간 1/4	11h14	10:0C A	A9, NOM	1_A9 : Tir à 2 p	points réussi (2)			





Onglet : position des tirs réussis





Enregistrement et envoi de la feuille de marque :

- Enregistrer la feuille sur le PC, mais également sur les clés USB de l'équipe. adverse et du premier arbitre.
- ✓ Dans tous les cas, c'est l'équipe recevante qui enverra la feuille de match.





<u>e-Marque Fin de la rencontre</u>

Après la signature de l'arbitre, il faut faire parvenir à la FFBB la feuille de marque électronique.

Pour cela il faut envoyer le fichier « export.zip ».

Le PC e-Marque ne peut être connecté à Internet (il reste dans la salle par exemple) :

- A partir de vos documents, sélectionnez le dossier e-Marque.
- -Copiez le dossier correspondant à la rencontre sur un support externe.
- Récupérez le support de stockage externe (clé USB,...).
- Branchez le support de stockage externe sur un ordinateur connecté à Internet.
- Ouvrez le site de la FFBB et cliquez sur le pavé E-MARQUE.