

GUIDE POUR E-MARQUE V2

ECRAN D'ACCUEIL



Démarrage

Après avoir ouvert le fichier « E-marque » se trouvant sur le Bureau, la page d'accueil (voir ci-dessous) s'ouvre :

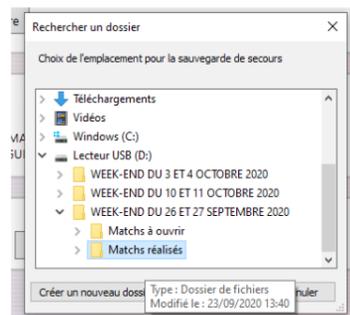


Cliquer sur « **Importer une rencontre** »
Cette action vous permet de récupérer les matchs pré-téléchargés

La fenêtre ci-dessous s'affichera.



Chaque rencontre est identifiée par un code rencontre unique (8 caractères alphanumériques)
Ce code sera fourni par le responsable de salle



Choisir une sauvegarde :

- Sur la clé USB sélectionner le week-end en question
- Cliquer sur « **Matchs réalisés** »

Informations rencontre

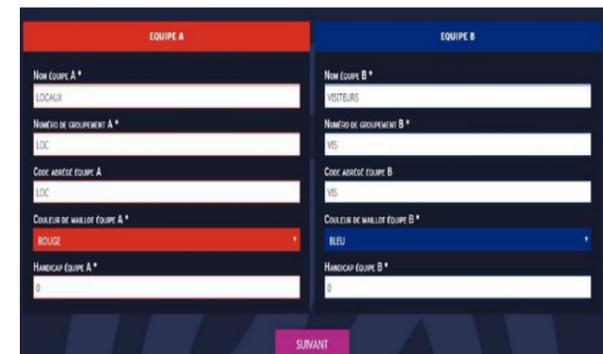


Les informations générales de la rencontre apparaissent.

Les champs obligatoires comportent une astérisque (*).
Il faut saisir les champs obligatoires pour pouvoir passer à la page suivante.

Cliquer sur « **Suivant** »

Équipes



Les couleurs « **Rouge** » et « **Bleu** » apparaissent par défaut.

Pour changer la couleur, aidez vous du menu déroulant.

Les champs obligatoires comportent une astérisque (*).
Il faut saisir les champs obligatoires pour pouvoir passer à la page suivante.

Cliquer sur « **Suivant** »

Paramètres



Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer le match.

Cliquer sur « **Enregistrer** »

PHASE AVANT MATCH

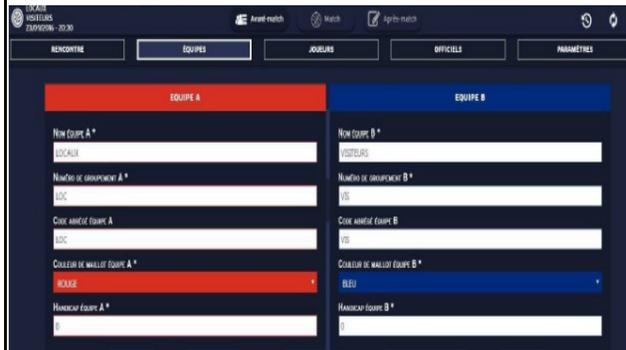
Rencontre



Contient les informations de la rencontre saisies lors de la création du match.

Une fois le match débuté, les champs obligatoires sont non-modifiables.

Équipes



Contient les informations de la rencontre saisies lors de la création du match.

Une fois le match débuté, certains champs sont non-modifiables.

Joueurs



L'onglet « **joueurs** » permet d'ajouter/modifier/supprimer des joueurs et des entraîneurs pour chacune des équipes.

Cliquer sur le bouton « + » de l'équipe souhaitée
La fenêtre suivante s'ouvre :



Saisir manuellement toutes les informations, ou cliquer directement sur le bouton « **Ajouter** »

Entraîneurs (= coaches)



Saisir manuellement toutes les informations, ou cliquer directement sur le bouton « **Ajouter** »

Case « **Joueur entraîneur** » : permet de sélectionner un joueur dans l'équipe qui possèdera le rôle de Joueur-Entraîneur

Modifier un joueur ou un entraîneur (= coach)



Cliquer sur le cercle contenant les 3 points « ... » sur la ligne du joueur concerné.
En cas de rencontre importée, seules n° maillot et case capitaine modifiables

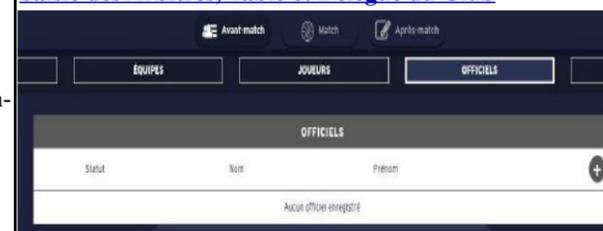
Les modifications sont possibles si vous ajoutez manuellement un joueur.
Si vous souhaitez remplacer un joueur importé par un autre, il faut d'abord le supprimer et ajouter le nouveau.

Supprimer un joueur ou un entraîneur (= coach)



Cliquer sur le cercle contenant le « - » sur la ligne du joueur ou entraîneur concerné.
Un message apparaît pour confirmer la suppression.

Saisie des Arbitres, Table et Délégué du Club



Cliquer sur le bouton « + »
Remplir les champs et de cliquer sur « **Ajouter** »

Supprimer des Arbitres, Table et Délégué du Club



Cliquer sur le cercle contenant le « - » sur la ligne de l'officiel concerné.
Un message apparaît pour confirmer la suppression.

Paramètres



Contient les Informations de la rencontre 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 sont non-modifiables.
Une fois le match débuté, aucun champ n'est modifiable.

PHASE MATCH

Validation des entrées de jeu



Demander les 5 de départ de chaque équipe. Cliquer sur les cases pour sélectionner les joueurs entrants (la case devient verte).



GUIDE POUR E-MARQUE V2

Faire signer l'entraîneur (coach) pour valider sa liste de joueurs et son 5 de départ.
Signature à l'aide d'une clé de validation ou de la souris.

Cliquer sur « **Signer** »

VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU

RÉCAPITULATIF JOUEURS EQUIPE LOCAUX					
Type	Surc.	Licence	Nom	Maillot	En Jeu
OC			MOULIN Maxime	1	X
OC			GRIMAUD Mike	2	X
OC			RIVET Antoine	3	
OC			CARTON Pierre	4	X
OC			TESSERAU Arnaud	5	X
OC			CLIQ Stephane	6	X
OC			TERRIEN Rodolphe (CAP)	7	
OC			NAULEAU Xavier	8	

Clé de validation

Signature

[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.

SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

[Effacer signature](#)

Débuter la rencontre

Cliquer sur « **Débuter le match** »



Menu Hamburger

L'accès au menu « **Hamburger** » se fait en cliquant sur le logo que l'on trouve en haut à droite de l'écran.



MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

PERTE DE LA RENCONTRE PAR FORFAIT

LOCAUX

VISITEURS

MOTIF *

Arrivé hors-délais

Refus de jouer

Empêche le bon déroulement de la rencontre.

ENREGISTRER

Permet de mettre un terme à la rencontre suite au forfait d'une équipe

Incident

SAISIE D'UN INCIDENT

MOMENT DE L'INCIDENT *

Avant-match

MOTIF *

VALIDER

Permet de saisir un incident qui a eu lieu au cours de la rencontre.
Pour cela, il suffit de choisir le moment de l'incident : Avant-match, Match ou Après-match, puis de saisir le motif avant de cliquer sur « **Valider** »

SAISIE D'UNE RÉSERVE

LOCAUX

VISITEURS

ARBITRES

DÉPOSANT *

MOTIF *

VALIDER

SAISIE D'UNE RESERVE

Permet de saisir une réserve. Pour cela, il faut sélectionner le déposant parmi la liste déroulante en fonction de l'équipe sélectionnée ou les arbitres (case à cocher), puis saisir le motif et cliquer sur « **Valider** »

HISTORIQUE

N°	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Equipe	Description	Ext. n°
6	ARR	-	EJ	10:50	-	B	B2 est entré(e) en jeu	
5	ARR	-	EJ	10:52	-	B	B1 est entré(e) en jeu	
4	ARR	-	EJ	10:52	-	B	B0 est entré(e) en jeu	
3	ARR	-	EJ	10:52	-	A	A2 est entré(e) en jeu	
2	ARR	-	EJ	10:52	-	A	A1 est entré(e) en jeu	
1	ARR	-	EJ	10:52	-	A	A0 est entré(e) en jeu	

Permet de visualiser les événements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque événement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'évènement.

Si un événement est annulé, tous les effets relatifs à cet événement seront annulés. Il est possible de trier l'historique via les différents filtres en haut de l'écran.

Cas exceptionnels :

Si une **entrée/sortie** en jeu est annulée, seul le statut du joueur est modifié, il retournera sur le banc/sur le terrain, tous les événements impliquant ce joueur ayant eu lieu lorsqu'il était en jeu/sur le banc ne seront pas annulés.

En revanche, si une **faute** est annulée, la réparation associée à la faute est également annulée.

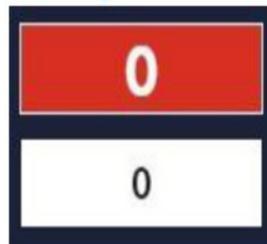
Si le passage à la **période suivante** est annulé, tous les événements de cette période seront aussi annulés.

Tableau récapitulatif de l'équipe

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

Sont récapitulés les scores, les fautes d'équipes et les temps morts de l'équipe par quart-temps / mi-temps / prolongation

Affichage Score et Fautes d'équipe



Dans le rectangle du **dessus** est affiché le score de l'équipe.

Dans le rectangle du **bas** est affiché le nombre de fautes de l'équipe pour le/la quart-temps/mi-temps/prolongation en cours.

Chronomètre

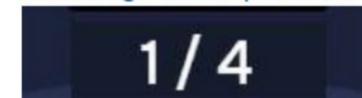


Il ne peut être activé qu'une fois le match débuté.

Pour cela, il suffit simplement de cliquer sur les chiffres ou avec la touche « **ESPACE** » de votre clavier. Le chronomètre passe alors en **vert** et les secondes défilent.

Pour l'arrêter, il suffit de cliquer à nouveau sur les chiffres, qui repasseront en **orange**. Les boutons « - » et « + » servent respectivement 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.

Affichage de la période



Un rappel de la période en cours est affiché juste en-dessous du chronomètre

Boutons Action rapide



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

Comment marquer une faute ?

AJOUT D'UNE FAUTE

En Jeu N° Flet(s)

0 0

1 0

2 0

3 0

4 0

5 0

E 0

EA 0

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCAUX VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

Faute personnelle : Faute d'équipe :

TYPE DE FAUTE *

RÉPARATION *

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

VALIDER

En Jeu N° En Jeu

0 0

1 1

2 2

3 3

4 4

5 5

E E

EA EA

Pour enregistrer la **faute**, il faut 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'équipes apparaissent ainsi sous le nom. Puis il faut sélectionner le type de faute, elles changent s'il s'agit d'un joueur ou d'un entraîneur, ainsi que le type de réparation.

Cocher la case « **compte dans les fautes d'équipes** ».

Si des lancers francs sont choisis pour la réparation, l'utilisateur est redirigé vers la fenêtre de lancer franc

Comment marquer un lancer-franc ?

LANCER FRANC

En Jeu N° Flet(s)

1 1

2 1

3 0

4 0

5 0

6 1

7 C 0

8 0

E 0

TIREUR *

1 2 3

MANQUÉ

VALIDER

En Jeu N° En Jeu

0 0

1 1

2 2

3 3

4 4

5 C

6 6

7 7

8 8

E E

Cette fenêtre permet de saisir un, deux ou trois **lancers francs** pour un joueur, selon l'équipe choisie, parmi la liste des joueurs de l'équipe.

Ajuster la réglette sur 1 pour saisir un lancer franc, 2 pour 2 lancers francs ou 3 pour 3 lancers francs.

Pour chaque lancer franc, indiquer la réussite ou l'échec de la tentative. Pour cela, cliquer sur le bouton qui indiquera « **échec** » (blanc) ou « **réussi** » (mauve).

Cliquer sur « **Valider** » pour confirmer les lancers francs.

GUIDE POUR E-MARQUE V2

Comment enregistrer un temps mort ?

Cette fenêtre permet d'accéder à la saisie d'un temps mort. Indiquer l'équipe, la période est ajustée en fonction de la période actuelle de la rencontre, et régler la minute de jeu. La minute de jeu ne peut pas dépasser les limites du chronomètre, c'est-à-dire la durée de la période dans les paramètres. Taper la minute où il a été pris (si chrono, la minute s'affichera automatiquement)

Comment enregistrer un panier ?

Cliquer à l'endroit où le tir a eu lieu puis sélectionner le joueur à l'origine du tir. Le joueur sélectionné doit être en jeu pour valider le tir, un joueur sur le banc ne pouvant marquer.

Les flèches de possession



Les flèches de possession vous permettent d'identifier rapidement qui a la possession de la balle. Pour cela il vous suffit de cliquer sur l'une des deux flèches pour donner la possession de la balle à l'équipe que vous souhaitez.

Pour rappel : la flèche doit être mise en place dès qu'un joueur prend le ballon à 2 mains sur le terrain ou dribble. Si c'est un joueur de l'équipe A, on mettra la flèche vers le panier où marque l'équipe B.

Les entrées et sorties des joueurs

A		LOCAUX			
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu	
MOULIN M.	1	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>	
GRIMAUD M.	1	0	2	<input type="checkbox"/>	
RIVET A.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>	
CARTON P.	0	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>	
TESSERAU A.	0	2	5	<input type="checkbox"/>	
CLIQ S.	1	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>	
TERRIEN R.	0	0	7 C	<input checked="" type="checkbox"/>	
NAULEAU X.	0	0	8	<input type="checkbox"/>	
MURION I.	0		E		

Pour faire entrer un joueur, il suffit de cliquer sur le bouton situé dans la colonne « en jeu » sur la ligne du joueur concerné. Il est également possible de faire sortir tous les joueurs d'un seul coup en cliquant sur

Menu Hamburger

L'accès au menu « Hamburger » se fait en cliquant sur le logo que l'on trouve en haut à droite de l'écran.



MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Réclamation	Permet à l'OTM eMarqueur d'enregistrer l'équipe, le nom du réclamant, la période et la minute du jeu, et le moment du dépôt de réclamation
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait
Défaut	Permet aux arbitres d'enregistrer la perte du match par défaut de joueur
Période suivante	Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante
Inverser Bancs/Paniers	Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score
Désignation des capitaines	Permet d'enregistrer /modifier le capitaine de chaque équipe
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer / ajouter des fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Fin de match	Permet de déclarer la fin de match et de passer à la phase des formalités et signatures de fin de rencontre
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Période suivante

Permet de passer à la période suivante en cliquant sur le bouton « Valider »

Réclamation

Permet de saisir une réclamation. Pour cela, saisir le numéro et la minute de la période dans la liste déroulante de chaque champ. Puis sélectionner le déposant en cochant l'équipe dans laquelle il appartient.

Il ne reste plus qu'à saisir le moment de la réclamation en cochant le moment approprié et cliquer sur « valider ».

Incident

Permet de saisir un incident qui a eu lieu au cours de la rencontre. Pour cela, il suffit de choisir le moment de l'incident : Avant-match, Match ou

Après-match, puis de saisir le motif avant de cliquer sur « Valider ».

Réserve

Permet de saisir une réserve. Pour cela, il faut sélectionner le déposant parmi la liste déroulante en fonction de l'équipe sélectionnée ou les arbitres (case cocher),

puis saisir le motif et cliquer sur « Valider ».

Forfait

Permet d'effectuer une perte de la rencontre par forfait. Pour cela, choisir l'équipe en cochant la case appropriée puis le motif et cliquer sur « Enregistrer ».

Cette action mettra fin au match et permet de basculer sur les signatures des différents événements.

Fin du match

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.

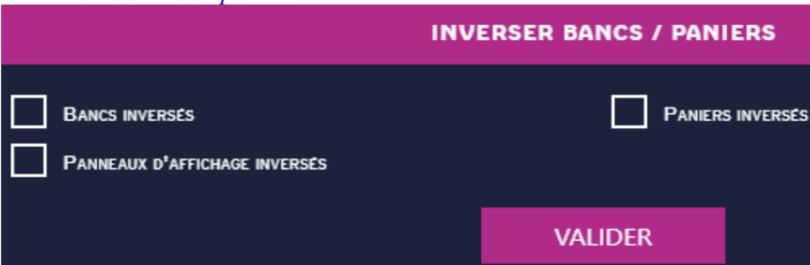
GUIDE POUR E-MARQUE V2

Défaut



Permet de mettre un terme à la rencontre si une équipe à moins de 2 joueurs. Cette action ne peut être effectuée si le match a déjà débuté. La fenêtre affiche la perte de la rencontre pour l'équipe A, en cliquant sur Non, la même fenêtre apparait pour l'équipe B.

Inverser les bancs ou paniers



Permet d'**inverser** les bancs, paniers et panneaux d'affichage. Pour cela il suffit simplement de cocher la case que vous souhaitez et de cliquer sur « **valider** ». Les bancs sont les listes des joueurs situées à droite et à gauche de l'écran. Les paniers sont situés sur le terrain au centre de l'écran avec la zone des 2 points de la couleur de l'équipe. Les panneaux d'affichage sont les panneaux affichés au-dessus des listes des joueurs, ils incluent les scores, fautes d'équipe et les tableaux récapitulatifs des équipes. Pour revenir à l'état initial, décocher toutes les cases et cliquer sur « **valider** ».

Historique

N°	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Ext. n°
59	M	1	FEQ	11:01	00:00	B	Une faute d'équipe a été attribuée à B	---
58	M	1	TJ	11:01	00:00	A	A3 a marqué 2 pts	---
57	M	1	FEQ	10:53	00:00	A	Une faute d'équipe a été attribuée à A	---
56	M	1	EJ	10:26	00:00	A	A7 est entré(e) en jeu	---
55	M	1	EJ	10:26	00:00	A	A6 est entré(e) en jeu	---
54	M	1	EJ	10:26	00:00	A	A4 est entré(e) en jeu	---

Permet de visualiser les événements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque événement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'évènement. Si un évènement est annulé, tous les effets relatifs à cet évènement seront annulés. **Cas exceptionnels** : Si une entrée/sortie en jeu est annulée, seul le statut du joueur est modifié, il retournera sur le banc/sur le terrain, tous les évènements impliquant ce joueur ayant eu lieu lorsqu'il était en jeu/sur le banc ne seront pas annulés. En revanche, si une faute est annulée, la réparation associée à la faute est également annulée. Si le passage à la période suivante est annulé, tous les évènements de cette période seront aussi annulés.

PHASE APRES-MATCH

MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer/ corriger les fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Clôturer le match	Permet de clôturer le match, et de confirmer et d'enregistrer les motifs des fautes techniques et disqualifiantes, des réserves et réclamations, et de procéder aux signatures
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Menu Hamburger

L'accès au menu « **Hamburger** » se fait en cliquant sur le logo que l'on trouve en haut à droite de l'écran.



Clôturer le match

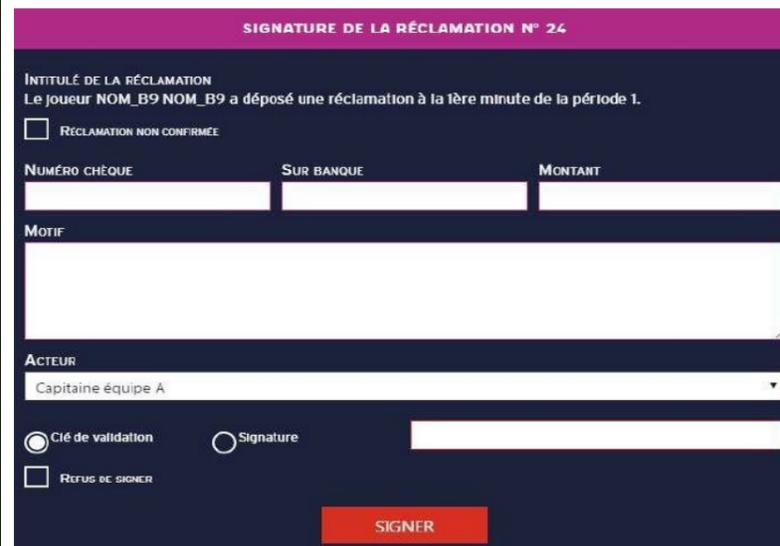


Pour clôturer le match, il est nécessaire de signer chaque type d'évènement (s'ils existent). Seules les fautes techniques et disqualifiantes doivent être signées, il faut toutefois les valider une par une auparavant. Le bouton « **Signer** » n'apparait que si toutes les fautes ont été validées.



Sélectionner chaque acteur et signer soit par clé, soit par signature électronique. Il est également possible d'indiquer le refus de signer si besoin.

L'arbitre 1 doit signer en dernier

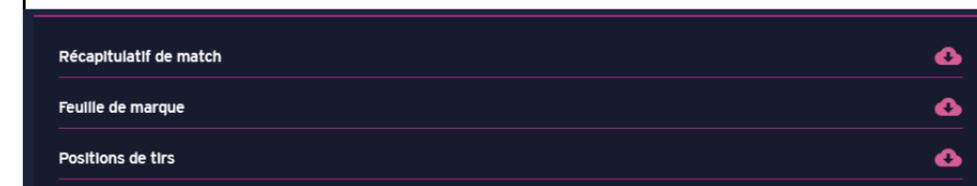


Je peux indiquer que la réclamation n'est pas confirmée (dans ce cas cochez la case en tout en haut intitulée « **Réclamation non confirmée** ». Sinon signer, et également indiquer le numéro de chèque, la banque, et le montant si nécessaire dans les champs correspondants.

Feuille de marque/Récapitulatif/Positions de tirs



Permettent de visualiser les différents PDF de feuille de marque, récapitulatif et positions de tirs réussis.



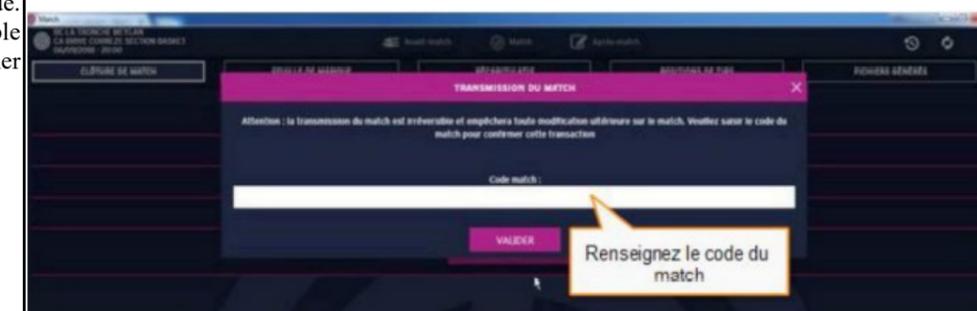
Fichiers générés

Permet de télécharger sur l'appareil utilisé les fichiers suivants :

- Le récapitulatif du match
- La feuille de marque

- Les positions de tirs réussis
Pour les télécharger il faut cliquer sur  à droite de leur ligne respective. Sauvegarder sur la clé USB : Week-end concerné « **Matchs réalisés** »

Pour terminer le match vous devez renseigner le code du match



Quelques conseils...

1°) Pensez à bien brancher l'ordinateur sur secteur afin qu'il ne s'éteigne pas en plein milieu de la rencontre.

Conseils :

- Demandez au chronométrateur d'annoncer le joueur qui rentre et celui qui sort
- Demandez bien aux joueurs d'attendre avant de rentrer que l'arbitre autorise le remplacement
- Demandez aux arbitres d'attendre que vous soyez prêt lorsqu'il y a des remplacements
- A la reprise du 3ème ¼ temps vous devez sélectionner les 5 joueurs de chaque équipe qui rentrent
- Le plus long c'est lorsqu'il y a faute + remplacement : inscrivez la faute puis, gérez les remplacements par la suite.

2°) Dès que ¼ temps se termine :

- Aller dans le menu
- Cliquer sur « **Actions** » et sur « **Période suivante** »
- A la mi-temps, les paniers des équipes changent automatiquement