



Guide Club e-Marque MiniBasket





2 possibilités :

Le match est déjà importé



SELECTIONNER L'ONGLET
REPRENDRE UNE RENCONTRE

Le match n'est pas encore importé



SELECTIONNER L'ONGLET
IMPORTER UNE RENCONTRE



Importer une rencontre (1/2)



Sélectionner l'onglet « **IMPORTER UNE RENCONTRE** ».





Importer une rencontre (2/2)

Saisir votre code de rencontre

Le responsable de salle
possède ce code de
rencontre



Reprendre une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** ». Lorsque vous avez déjà importé la rencontre au préalable ou que vous souhaitez revenir sur une rencontre non clôturée.





Reprendre une rencontre (2/2)

Sélectionner votre rencontre

The screenshot shows the FFBB E-MARQUE interface. At the top left is the FFBB logo. The header is labeled 'E-MARQUE'. The main content area is titled 'REPRENDRE UNE RENCONTRE'. It features a search bar with the placeholder text 'Chercher une rencontre'. Below the search bar is a table with the following columns: 'Première équipe', 'Deuxième équipe', 'Date', 'Heure', 'Stat', and 'Action'. An orange arrow points to the 'Heure' column. The table contains one row with a black bar in the 'Première équipe' column, '20 00' in the 'Heure' column, and 'UK' in the 'Stat' column. At the bottom of the table is a 'SUPPRIMER TOUT' button.

Première équipe	Deuxième équipe	Date	Heure	Stat	Action
			20 00	UK	



Avant-match



PHASE AVANT MATCH

Informations rencontre

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom du championnat
- Le N° de rencontre
- La date du match
- Le nom abrégé du championnat
- La poule
- L'heure du match

The screenshot displays the application interface with the 'AVANT-MATCH' tab selected. Below the tabs, there are five main sections: 'Informations rencontre', 'Équipes', 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer...', and 'Paramètres'. The 'Informations rencontre' section is highlighted with a red border and contains the following fields:

Nom du championnat *	
Plateau test e-Marque Mini	

Nom abrégé du championnat *	
PTEMINI	

N° de rencontre *	Poule *	Date *	Heure *
39	Poule A	30 oct. 2025	10:00



PHASE AVANT MATCH

Equipes

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur de maillot des équipes

AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

Informations rencontre **Équipes** Joueurs & entraîneurs Arbitrer, marquer.. Paramètres

Équipe A

FFBB Logo du Club

Nom équipe *

Numéro de groupement *

Couleur de maillot équipe

Équipe B

FFBB Logo du Club

Nom Équipe *

Numéro de groupement *

Couleur de maillot équipe



PHASE AVANT MATCH

Joueurs & entraîneurs

Sélectionner l'onglet « Joueurs & entraîneurs »

pour pouvoir remplir les informations des participant(e)s lié(e)s à la rencontre

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer...

Paramètres

A

AVRILLE BASKET - 2

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

B

AVRILLE BASKET

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	



BMB BEGROLLES LE MAY Basket



PHASE AVANT MATCH

Informations rencontre	Équipes	Joueurs & entraîneurs	Arbitrer, marquer..	Paramètres
A BMB - BEGROLLES LE MAY BASKET N° Licence Nom N° (+)		B SEGUINIÈRE (LA) ST LOUIS BASKET - 3 N° Licence Nom N° (+)		

Cliquer sur le bouton « + » de l'équipe souhaitée

Les joueurs sont déjà pré-renseignés, pensez à modifier le numéro de maillot

Les joueurs de l'équipe adverse sont également déjà pré-enregistrés, pensez à modifier le numéro de maillot

Même procédure pour les coachs (= entraîneurs), par contre ils ne sont pas pré-enregistrés



PHASE AVANT MATCH

Modifier un joueur ou un entraîneur (= coach)

N° licence	Nom	N°
	Nom_A4	4

Cliquer sur le cercle contenant les 3 points « ... » sur la ligne du joueur concerné.

Supprimer un joueur ou un entraîneur (= coach)

CONFIRMER LA SUPPRESSION

Êtes-vous sûr de vouloir supprimer ce joueur ?

CONFIRMER ANNULER

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



PHASE AVANT MATCH

Arbitrer, marquer...

Sélectionner l'onglet « **Arbitrer, marquer...** » pour pouvoir remplir les informations des jappeurs/officiels de la rencontre.

👤 AVANT-MATCH

🏀 MATCH

📝 APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitrer, marquer..

Paramètres

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
██	██	██	✓	✓	✓	+ -
██	██	██	✓	✓	✓	+ -
██	██	██	✓	✓	✓	+ -
██	██	██	✓	✓	✓	+ -



BMB BEGROLLES LE MAY Basket



PHASE AVANT MATCH

Informations rencontre		Équipes		Joueurs & entraîneurs		Arbitrer, marquer..		Paramètres	
N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	+			

Cliquer sur le bouton « + »

Renseigner les 2 arbitres (numéro licence, nom, prénom)

Renseigner Nom Prénom des marqueurs et chronométrateur

ON NE RENSEIGNE PAS LE RESPONSABLE DE SALLE



PHASE AVANT MATCH

Paramètres

Paramétrer les informations concernant la rencontre avant le match, mais elles seront non modifiables durant le match :

(Le paramétrage de base est fait en amont par le Comité lorsque vous utilisez un code e-Marque)

- La durée d'une période (4, 6, 8 min)
- Le nombre de périodes (4, 6, 8 périodes)
- La gestion des fautes / ou non
- Le choix du score : par période / ou classique
- Le nombre de points en cas de période gagnée / à égalité / perdue (0, 1, 2, 3 points)

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

Informations rencontre

Équipes

Joueurs & entraîneurs

Arbitre, marquer...

Paramètres

Durée d'une période *
04:00

Nombre de périodes *
8

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Par période

Période gagnée *
3

Période à égalité *
2

Période perdue *
1

Durée d'une période *
04:00

Nombre de périodes *
8

☒ Gestion des fautes

Choix du score*
Classique



Match



PHASE MATCH

Ce logiciel ne prévoit pas de renseigner les scores des ateliers pour les équipes U09 et U11

Pour les U09 :

L'atelier se déroule en **3 MANCHES**

2 ou 3 manches gagnées = 2 points

0 ou 1 manche gagnée = 1 point

En cas d'égalité, on attribue 2 points à chaque équipe



En fonction des points obtenus, enregistrer des paniers ou des lancers-francs.

Pour les U11 : noter sur une feuille de papier les scores des 2 ateliers (1 au début de la rencontre et 1 après la mi-temps). Ces scores permettront de départager les équipes en cas d'égalité après la prolongation.



PHASE MATCH

Rencontre / choix score classique (2/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points marqués par période

The screenshot displays the 'MATCH' phase of the software interface. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH', 'MATCH' (selected), and 'APRÈS-MATCH'. Below the tabs, a scoreboard shows the current score (0-0) and a timer set to 04:00. The interface is divided into three main sections: a left panel for team A (AVRILLE BASKET - 2), a central court diagram, and a right panel for team B (AVRILLE BASKET). Both team panels list players with their names, jersey numbers, and 'En Jeu' status. The central court diagram shows the key and three-point arc for both teams, with the left half colored blue and the right half green.

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
0	0	0	0	0	0	0	0	0

Rencontre	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
0	0	0	0	0	0	0	0	0

A AVRILLE BASKET - 2			
Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

B AVRILLE BASKET			
Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	



PHASE MATCH

Chronomètre / Score

Dans cet onglet vous retrouverez le chronomètre, le score puis le nombre de période en cours

Choix score classique : cumul des points

Choix score par période : remise à zéro des points à la fin de chaque période

The screenshot shows the BMB software interface for a basketball match. The interface is divided into several sections. At the top, there are tabs for 'AVANT-MATCH', 'MATCH' (selected), and 'APRÈS-MATCH'. Below the tabs, a central scoreboard displays the current score (0-0) and a timer (04:00). The main area is split into two panels, A and B, each showing a list of players with their names, points, and status. Panel A is for 'AVRILLE BASKET - 2' and Panel B is for 'AVRILLE BASKET'. In the center, there is a diagram of a basketball court with a blue half and a green half. At the bottom, there are buttons for 'SONNER', 'DÉBUTER LE MATCH', and 'SIGNER'.



PHASE MATCH

Données des équipes

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Le nom des participants au match
- Le N° en jeu
- Le nombre/l'attribution des fautes
- Les entrées en jeu



E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

Score: 0 + 04:00 - 0

1 / 8

A AYVILLE BASKET - 2

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

B AYVILLE BASKET

Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☐
	0	7	☐
	0	8	☐
	0	9	☐
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	

SIGNER DÉBUTER LE MATCH SIGNER



BMB BEGROLLES LE MAY Basket



PHASE MATCH

Demander les 4 de départ de chaque équipe. Cliquer sur les cases pour sélectionner les joueurs entrants (la case devient verte).

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre
(au moins deux joueurs par équipe)

SIGNER

SIGNER

Faire signer l'entraîneur (coach) pour valider sa liste de joueurs et son 4 de départ.

Signature à l'aide de la souris.

Cliquer sur « **Signer** »

VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU

RÉCAPITULATIF JOUEURS EQUIPE LOCAUX

Type	Surc.	Licence	Nom	Malliot	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

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.



BMB BEGROLLES LE MAY Basket



PHASE MATCH

Cliquer sur « DEBUTER LE MATCH »





PHASE MATCH

Inverser les bancs ou paniers

INVERSER BANCS / PANIERS

☐ BANCS INVERSÉS

☐ PANIERS INVERSÉS

☐ PANNEAUX D'AFFICHAGE INVERSÉS

VALIDER

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** ».



PHASE MATCH

LF / Terrain / Possession

Dans cet onglet vous retrouverez :

- Lancer Franc
- Le terrain pour ajouter les points aux équipes A ou B
- La flèche de possession

The screenshot displays the BMB software interface for a basketball match. At the top, the scoreboard shows a score of 10-5 and a time of 02:38. The central part of the interface features a basketball court diagram with a 'LANCER FRANC' button and a message 'La direction du jeu a été changée vers la gauche.' Below the court diagram is a possession arrow. On the left and right sides, there are player rosters for teams A and B, respectively. Each roster includes columns for 'Nom', 'Pts(s)', 'N°', and 'En Jeu'.

Nom	Pts(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	

Nom	Pts(s)	N°	En Jeu
	0	4	
	0	5	
	0	6	
	0	7	
	0	8	
	0	9	
	0	10	
	0	11	
	0	12	
	0	13	
	0	14	
	0	15	
		EA	
		E	



PHASE MATCH

Comment marquer un panier ?



Pas de panier à 3 points en U09 et U11

1° Cliquer sur la zone colorée de l'équipe qui a marqué le panier

2° Cliquer sur le nom du joueur qui a marqué le panier.





PHASE MATCH

Comment marquer une faute ?

Pour enregistrer la **faute**, il faut cliquer dans le carré faute du joueur concerné.

Ensuite cliquer sur lancer-franc
Sélectionner le joueur qui est au lancer-franc
Et le nombre de lancers-francs
Valider ou non le panier



Remarques	P1	P2	P3	P4	P5	P6
	10	0	0	0	0	0

A			
Nom	Fte(s)	N°	En Jeu
	0	4	☐
	0	5	☐
	0	6	☒
	0	7	☒
	0	8	☒
	0	9	☒
	0	10	☐
	0	11	☐
	0	12	☐
	0	13	☐
	0	14	☐
	0	15	☐
		EA	
		E	



PHASE MATCH

L'historique (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut à droite



PHASE MATCH

L'historique (2/2)

Supprimer ou modifier des éléments grâce aux boutons situés dans la colonne « Actions »



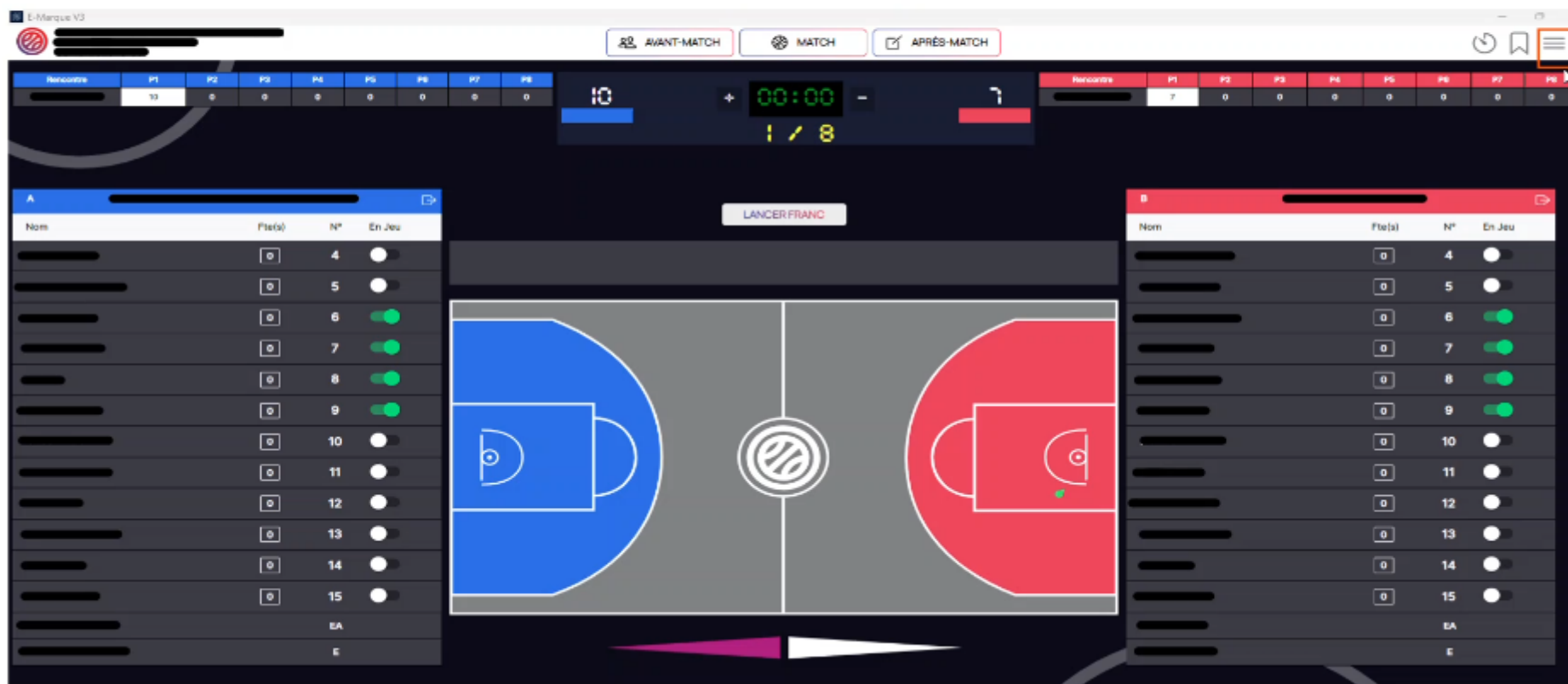
HISTORIQUE									
Phase		Periode		Code		Equipe			
#	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Evt lié	Actions
33	M	1	TJ	15:19	01:58	B	B7 a marqué 2 pts.		 
32	M	1	CS	14:53	01:22		Le sens a été changé à 01:22 au cours de la...		
31	M	1	LFJ	14:52	01:22	A	A9 a réussi 2 lancers francs		 
30	M	1	TJ	14:51	01:13	B	B9 a marqué 2 pts.		 
29	M	1	CS	14:49	01:11		Le sens a été changé à 01:11 au cours de la...		
28	M	1	CS	14:49	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
27	M	1	CS	14:48	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
26	M	1	SJ	14:48	01:03	A	A5 est sorti(e)		 



PHASE MATCH

Le menu (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut tout à droite



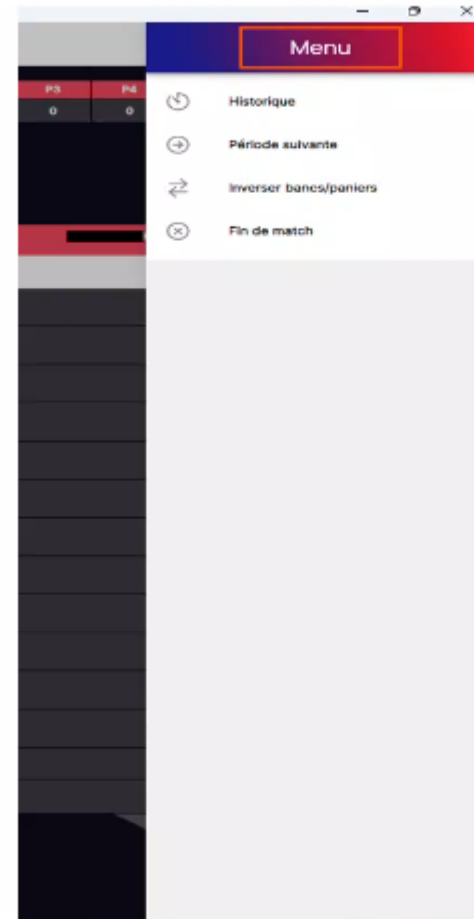


PHASE MATCH

Le Menu (2/2)

Menu :

- Autre accès à l'historique
- Passer à la période suivante
- Inverser bancs/Paniers
- Fin de match





PHASE MATCH



PENSER A :

- Passer à la période suivante après chaque fin de période
- Avant chaque période, noter les joueurs en jeu

LES TEMPS MORTS NE SONT PAS RENSEIGNES



Après-match



PHASE APRES MATCH

Transmettre le match (1/2)

Connecter l'e-Marque à un réseau Internet puis cliquer sur « **TRANSMETTRE LE MATCH** » pour qu'il parvienne au Comité et soit disponible sur FBI.

E-Marque V3

AVANT-MATCH MATCH **APRÈS-MATCH**

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			✓	✓	✓	⊕ ⊖ ⊖
			✓	✓	✓	⊕ ⊖ ⊖
			✓	✓	✓	⊕ ⊖ ⊖
			✓	✓	✓	⊕ ⊖ ⊖

TRANSMETTRE LE MATCH



PHASE APRES MATCH

Transmettre le match (2/2)

Dans l'onglet « **Code du match** », rentrer votre code puis cliquer sur « **VALIDER** »

TRANSMETTRE LE MATCH

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 du match

VALIDER