Beaupreau Fief-Sauvin Basket

# E-Marque

Guide d'utilisation v.1.4.6 BFSB®

Thomas Pohu 12/01/2018

# Table des matières

1-	D	émarrer E-Marque 2
2-	D	émarrer un match avec un fichier (cas le plus fréquent) 2
3-	D	émarrer un match sans fichier
4-	P	réparer le match6
а	-	Informations générales 6
b	-	Ajouter les joueurs et coachs
С	-	Ajouter les arbitres/tables et responsable de salle9
d	-	5/10 minutes avant le match, faire les entrées en jeu10
e	-	Réglage des positions des paniers11
4-	D	ébuter le match12
5-	D	éroulé du match13
а	-	Inscrire un panier
b	-	Inscrire une faute
С	-	Inscrire un lancer-franc
d	-	Inscrire un temps-mort
e	-	Passer à la période suivante (1/4 temps ou mi-temps)18
f		Cas particuliers
	i-	Corriger une erreur
	ii-	Ajouter une réserve 20
	iii	- Ajouter une réclamation
	iv	- Ajouter un incident
g	-	Notions complémentaires (personnes à l'aise)
	i-	Gestion du temps
	ii-	Gestion des changements
	iii	- Gestion de la flèche
6-	Fi	n du match
a	-	Clôture de la feuille
b	-	Enregistrement
с	-	Envoi des fichiers

# 1- Démarrer E-Marque

Sur le bureau, Double Cliquer sur l'icône E-Marque



# 2- Démarrer un match avec un fichier (cas le plus fréquent)

1- Sur la page d'accueil, cliquer sur « Importer une rencontre »



2- Cliquer sur « Extraire », sélectionner le fichier du match (.zip) et cliquer sur « Ouvrir »

BIENVENUE DANS L'APPLICATION	😵 Ouvrir X
•	← → ~ ↑ 🗖 > Ce PC > Bureau v ⊘ Rechercher dans : Bureau 🔎
	Organiser 🔻 Nouveau dossier 📼 🐨 🔟 👔
Depuis un fichier import A PARTIR DE L'ARCHIVE : Extraire	★ Access rapide ★ Dropbox ★
Ouvrir une rencontre Reprendre une rencontre sur ce PC 1 DETAILS DE LA RENCONTRE	Bureau     T     IRO4 CPDLM 1 3
Créer une rencontre Sans utiliser de fichier import	Teléchargem #     2, de finale, A Ž.     EEAUPREAU, FIEF     SAUVIN, BASK
2 SAUVEGARDE DE SECOURS	> 🐉 Dropbox
Emplacement non défini 🗙 Définir un emplacement	> 🦾 OneDrive
	> 💻 Ce PC
	Nom du fichier: Arthue Zin (110)

3- Vérifier que les détails de la rencontre correspondent : date, heure, lieu, clubs et poule.

1	DETAILS DE LA RENCONTRE	
	reg-20000002747341	
	10/09/2017 - 15:30 à BEAUPREAU	
	BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET /POMJEANNAIS BASKET CLUB	(Poule : A)

Insérer une clé USB dans le PC, elle devra y rester tout le match.
 Cliquer sur « Définir un emplacement », sélectionner la clé et cliquer sur « ok »

-> IMPORT DE LA RENCONTRE		
A PARTIR DE L'ARCHIVE : Extraire	Rechercher un dossier	(
	Choix de l'emplacement pour la sauvegarde de secours	
1 DETAILS DE LA RENCONTRE         reg-20000002747341         10/09/2017 - 15:30 à BEAUPREAU         BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET /POMJEANNAIS BASKET CLUB (Poule : A)         2 SAUVEGARDE DE SECOURS         Emplacement non défini         Définir un emplacement	PNY POHUT (G:)     2010-10-01_reg_N2SEF_BEAUPREAU_FIEFBEAL     2016-10-02_MANUBEAUPREAU_FIEFLOIR_E     2016-10-08_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFLOIN     2016-10-16_reg_PRF1_BEAUPREAU_FIEFSAUV     2016-11-05_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCOL     2016-11-19_reg_R2SEF_BEAUPREAU_FIEFHIRC     2016-11-19_reg_TCSM_1_BEAUPREAU_FIEFLE_M     2016-11-19_reg_TCSM_1_BEAUPREAU_FIEFLE_M     Créer un gouveau dossier     OK Annuler	

Si l'installateur n'est pas sur votre clé il vous sera demandé de le copier dessus, cliquer sur « oui »

Question	E
?	L'installateur de eMarque 1.4.3.0 n'a pas été trouve sur la clé USB. Souhaitez-vous le copier ?
	<u>Q</u> ui <u>N</u> on

Tout au long du match des sauvegardes automatiques sont réalisées sur la clé pour une sauvegarde en cas de problème.

5- Cliquer sur « Lancer la rencontre »

-Marque - Nouvelle rencontre er Configuration ? velle rencontre		<u> </u>
E-MARQU BIENVENUE DANS	E L'APPLICATION	
Depuis un fichier import	A PARTIR DE L'ARCHIVE : Extraire	
Reprendre une rencontre sur ce PC     Créer une rencontre     Sans utiliser de fichier import	1 DETAILS DE LA RENCONTRE           reg-20000002747341           100792071-153-0         9 EAU/PREAU           BEAU/PREAU FIEF SAUVIN BASKET / POMJEANNAIS BASKET CLUB         (Poule : A)	
	2 SAUVEGARDE DE SECOURS GN X Définir un emplacement	
		Lancer la rencontre

# 3- Démarrer un match sans fichier

1- Sur la page d'accueil, cliquer sur « Créer une rencontre »



2- Insérer une clé USB dans le PC, elle devra y rester tout le match. Cliquer sur « Définir un emplacement », sélectionner la clé et cliquer sur « ok »

1 CHARGEMENT D'UN FICHIER PARAMETRES SPECIFIQUE		
Fichier par défaut Charger un fichier	Rechercher un dossier	×
	Choix de l'emplacement pour la sauvegarde de secours	
2 SAUVEGARDE DE SECOURS Emplacement non défini X Définir un emplacement	PNY POHU T (G:)      2016-10-01_reg_R2SEF_BEAUPREAU_FIEFBEAU      2016-10-02_MANUBEAUPREAU_FIEFLOIR_E      2016-10-08_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFLON      2016-10-16_reg_PRF1_BEAUPREAU_FIEFSAUM      2016-11-05_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCOU      2016-11-12_reg_R2SEF_BEAUPREAU_FIEFHIRC      2016-11-19_reg_R2SEF_BEAUPREAU_FIEFHE      Créer un nouveau dossier     OK Annuler	

Si l'installateur n'est pas sur votre clé il vous sera demandé de le copier dessus, cliquer sur « oui »



Tout au long du match des sauvegardes automatiques sont réalisées sur la clé pour une sauvegarde en cas de problème.

3- Cliquer sur « Lancer la rencontre »



# 4- Préparer le match

- a- Informations générales
- 1- Vérifier les informations du match, remplir et/ou corriger si besoin :

Si le match a été démarré avec le fichier elles sont normalement bonnes sauf la couleur des maillots

- Type de championnat (CD49 en département, LR04 si région)
- Championnat (catégorie U9, U11... M ou F)
- Date
- Heure
- Lieu
- Poule
- Durées, nombre de ¼ temps et nombre de fautes
- Nom des équipes
- Couleur de maillot

	INFORMATIO	NS - RE	NCONTRE			
Type de championnat : Ch	ampionnat LR04		Date : 24/09	9/2017	15	
Championnat disputé : R3	SEM		Heure : 15 🔻	· 30 •	Terrane and the second s	
Numéro de rencontre : 508	3		Lieu : FIEF-	SAUVIN		
Retransmission TV :			Poule : B			
Nombre de spectateurs :						
	REG	LEMEN	т			
Durée d'une p	ériode : 00:10:00	•	Périodes p	oar mi-temps :	2 •	
Durée d'une prolon	gation : 00:05:00	• Tem	ps-morts premie	ère mi-temps :	2 •	
Durée d'un temp	Temp	os-morts deuxièr	ne mi-temps :	3 🔹		
		Temps-morts prolongations : 1				
Fautes d'équipe première mi-	Fautes of	<ul> <li>Fautes d'équipe deuxième mi-temps : 5</li> </ul>				
Fautes d'équipe prolong	ations : 5	•				
		FOL				
BEAUPRE	AU FIEF SAUVIN			CHANGE US		
Nom Equipe : BASKET			Abrégé :	VIS		
Abrégé : LOC		N	Informatique :	8980		
N° Informatique : 8825	Coul	Couleur de maillot : Bleu		•		
Couleur de maillot : Rouge	Couleur de maillot : Rouge			Handicap : 0		
Handicap : 0						
	Valider	Annu	ler			

Cliquer sur « Valider »

#### b- Ajouter les joueurs et coachs

Pour chaque équipe

1- Cliquer sur « Aj. joueur »



- 2- Taper le numéro de licence du joueur Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur sur :
  - Nom, Prénom
  - Type de licence, Surclassement

Rentrer son numéro de maillot

S'il s'agit du capitaine, cocher la case.

N° Licence :	Licence non présentée
N° National :	22902
Type de licence :	JC
Surclassement :	Aucun
Nom :	AUDOIN
Prénom :	Jean
N° de maillot :	4
Capitaine :	

Cliquer sur Ajouter, répéter pour chaque joueur.

3- Cliquer sur « Aj. Entraineur » IL EST OBLIGATOIRE DE METTRE UN COACH



- 4- Taper le numéro de licence du coach
  - Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur sur :
    - Nom, Prénom
      - Type de licence

Cas de coaches non licenciés (ex : parents), cocher la case « licence non présentée »

S'il s'agit du 2<sup>nd</sup> coach, cocher la case « adjoint »

Si le coach est aussi joueur (peut arriver en seniors), le sélectionner dans la liste « Est aussi un joueur »

N° National : 86007 Type de licence : TC
Type de licence : TC
Nom : BRAULI
Prénom : Sylvain
Diplôme : Pas de diplome
ntraîneur adjoint : 🔲
st aussi un joueur

Cliquer sur « Ajouter »

- c- Ajouter les arbitres/tables et responsable de salle
- 1- Cliquer sur « Ajouter officiel »



- 2- Entrer pour chaque personne puis cliquer sur « Ajouter » :
  - N° de licence
  - Nom
  - Prénom
  - Club

\_

- Fonction
  - i. Arbitre 1 et arbitre 2
  - ii. Chronométreur
  - iii. Marqueur
  - iv. Délégué de club (responsable de salle)

S'il s'agit de parents sans licence, laisser un blanc pour le numéro de licence.

#### Le responsable de salle doit obligatoirement avoir une licence !

N° Licence : VT980131   Licence non présentée  N° National : 534001018469  Nom : ALIAU  Prénom : Bryan  Fonction : Arbitre 1  Adresse :  Groupement sportif : VERTOU BASKET	Ajout d'un nouvel officiel		٤
Cicence non présentée	N° Licence :	VT980131	-
N° National : 534001018469 Nom : ALIAU Prénom : Bryan Fonction : Arbitre 1 Adresse : Groupement sportif : VERTOU BASKET		Licence non présentée	
Nom :       ALIAU         Prénom :       Bryan         Fonction :       Arbitre 1         Adresse :	N° National :	534001018469	
Prénom : Bryan Fonction : Arbitre 1 Adresse : Groupement sportif : VERTOU BASKET	Nom :	ALIAU	]
Fonction : Arbitre 1	Prénom :	Bryan	]
Adresse : Groupement sportif : VERTOU BASKET	Fonction :	Arbitre 1	•
Groupement sportif : VERTOU BASKET	1.1		٦
Groupement sportif : VERTOU BASKET	Adresse :		
	Groupement sportif :	VERTOU BASKET	1
Ajouter Annuler		Ajouter Annuler	

## d- 5/10 minutes avant le match, faire les entrées en jeu

1- Cliquer sur l'onglet « rencontre », l'écran du match apparait

Compare ERAUPERAUMERASTONE BASET of C Facher a sourgerant sourgerant of C Facher a sourgerant sourgerant of C EVENEMENTS RECENTS 16135 Entraîneur A principal ajouté 16134 L'événement n°14 a été annulé 16134 L'événement n°14 a été annulé 16147 Au avué	e Historique Réco	pitulatif Positions de tirs réussis pitulatif Positions de tirs réussis BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET Ftess d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2	START AV. MATCH	CHANGE US B Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2	EVENEMENTS RECENTS      Ich66 Entraineur B principal ajouté      Teñ56 END ajouté      Ich56 B9 ajouté      Ich56 B8 ajouté      Ich55 B7 ajouté	D Ext : 30)
Selection des entrées en jeu N° Nom 4 AUDOIN J. 5 C DERENNE T. 6 DERENNE V. 7 ROUSSE E. 8 OGIELA C. 9 GOURDON G. 10 HAMIDOU N. E BRAULT S.	Signer En Jeu	Selectionner au moins 2 Jor	ueurs par équipe pour vali	der les entrées en jeu k	Selection des er En Jeu - N <sup>4</sup> Nom 4 EAHU K. 5 C BROQUIN N. 6 BUJET T. 7 BUSSON B. 8 LEBUGLE A. 9 ROUZIERE E. 10 MERIAS M. E ABRAHAM E.	strées en jeu

2- Demander à chaque coach de donner ses 5 joueurs de départ.
 Cocher les cases jaunes correspondant, elles doivent passer en vert.

		Validation des entrées en jeu	×
		Equipe A	Effacer
Selection des entrées en jeu	Signer	Cie:	^
4 AUDOIN J.		Type Surc. Licence Nom	Maillot En jeu
5 C DERENNE T.		VT852072 AUDOIN Jean	4 X
		VT910165 DERENNE Thomas (CAP)	5 X
		JC1 BC006516 DERENNE Valentin	6 X
7 ROUSSE E.		VT840846 ROOSSE Emmanuel VT880412 OGIELA Clement	/ 8 X
8 OGIELA C.		VT910738 GOURDON Guillaume	9
9 GOURDON G.		VT980010 HAMIDOU Nathan	10 X
10 HAMIDOU N.		TC VT910842 Entraîneur : BRAULT Sylvain	
E BRAULT S.		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.	

3- Cliquer sur « signer »

Le coach vérifie les informations et signe pour donner son accord. Cliquer sur « Valider »

## e- Réglage des positions des paniers

Sur l'écran, la couleur des paniers reprend celle des maillots des équipes. Dans l'image cidessous, l'équipe rouge tire dans le panier de gauche.



Quand les deux cinq de départs sont faits, le logiciel propose d'inverser les positions. Cliquer sur « oui » puisqu'à Beaupreau et au Fief-Sauvin les positions de départ sont inversées.



Pour information, au début du match l'équipe tire du côté où elle s'est échauffée. Il est possible à tout moment d'inverser les positions :

- Des paniers
- Des listes de joueurs
- Du tableau d'affichage

Pour cela dans le menu cliquer sur « Configuration » et choisir parmi les trois premiers choix proposés.



# 4- Débuter le match

Quand toutes les étapes de créations et préparations sont réalisées, démarrer le match en cliquant sur « Début ».



Le message « Vigilance possession alternée » apparait, cliquer sur « OK »



# 5- Déroulé du match

Attention, il est important que les joueurs de chaque équipe présents sur le terrain soient bien cochés en vert sur la liste.

E B   CHANGE US	A   BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET
Nom       Fte(s)       Pt(s)         Image: Sector Se	A     BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET       N°     Fte(s)     Pt       4     AUDOIN J.     Image: Comparison of the second

Il n'est pas gênant d'avoir plus de 5 joueurs en vert. Il vaut mieux en avoir plus que d'en avoir manquants.

Vous pouvez donc, au cours du match, passer les joueurs en vert au fur et à mesure de leur entrée sans jamais les repasser en jaune. On reprend ainsi le même principe que les croix d'entrées en jeu sur la version papier.

Un joueur est théoriquement en jaune s'il est sur le banc, vert sur le terrain et rouge s'il est éliminé (5 fautes).

De même pour éviter les messages intempestifs et si vous ne maitrisez pas l'utilisation de la flèche, cliquer sur un des deux côté de la flèche pour lui donner un sens.



#### a- Inscrire un panier

Pour inscrire Un panier, cliquer sur le terrain sur l'emplacement approximatif du tir.

Attention il n'est pas demandé d'être précis mais de bien respecter les 2 ou 3 points et le coté du terrain puisque c'est ce clic qui définit la valeur du panier.

Un point jaune apparait.



Cliquer ensuite sur le nom du joueur qui a tiré pour valider le panier. Le point passe en vert avec une pointe vers le panier dans lequel il est rentré et le score se met à jour.



## b- Inscrire une faute

Cliquer sur « Faute » puis sur le nom du joueur qui a fait faute.



Sélectionner le type de faute (personnelle sauf indication contraire de l'arbitre)

Sélectionner le nombre de lancés si il y en a.

Cliquer sur « Valider »

Un message apparait pour vous rappeler de montrer la plaquette, la lever puis cliquer sur « OK »



S'il y a des lancers-francs à tirer l'écran s'ouvre automatiquement (cf. 5-c).

## c- Inscrire un lancer-franc

- Après une faute

L'écran s'est ouvert, cliquer sur le nom du joueur qui va tirer

- Si l'écran ne s'est pas ouvert

Cliquer sur « Lancer franc » puis sur le nom du joueur qui va tirer



- Si besoin déplacer le curseur pour modifier le nombre de lancers



- Pour valider un lancer marqué, cliquer sur la croix rouge, un logo validé vert apparait.
- Après que tous les lancers soient tirés cliquer sur « Valider »



## d- Inscrire un temps-mort

Pour inscrire un temps-mort, cliquer sur temps-mort.



Choisir l'équipe qui a demandé le temps mort et mettre la minute écoulée dans le ¼ temps.

Cliquer sur « Valider »

**Attention**, la minute écoulée n'est pas celle affichée au chrono. Si le chrono affiche 3 sur un ¼ temps qui en dure 10 alors on met la valeur 7.

Ø Saisie d'un temps mort ☎
Choix de l'équipe
BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET
◯ CHANGE US
Période : 1/4
Minute de jeu : 7
Valider Annuler

Le logiciel indique en jaune le nombre de temps mort restants à l'équipe, cliquer sur « Annuler ».



e- Passer à la période suivante (1/4 temps ou mi-temps)

A la fin de chaque ¼ temps, il faut manuellement passer au suivant.

Dans le menu, cliquer sur « Action » puis « Période suivante »



Le ¼ temps en cours est affiché en position centrale



#### f- Cas particuliers

#### i- Corriger une erreur

Tous les événements (paniers/fautes/temps morts...) peuvent être modifiés ou supprimés.

Pour chaque équipe les 10 derniers évènements sont accessibles sur l'écran du match au-dessus de la liste des joueurs.

🕒 🗐 🖄 Omin00s (ID Evt : 48) 🦠 G Configura que Récuitulatif Positions de tirs réussis Rencontre Feuille H EVENEMENTS RECENTS EVENEMENTS RECENTS 4 10:00 n X **N** ue Avant-Match n x n x START **CHANGE US** n 🗙 n x 16h47 B7 entre sur le terrair Ftes d'équipe : 0 Temps Mort : 0/2 16h48 Entrées en jeu effectué B10 entre sur le terrai pe : 0 Ftes d'éq 1/4 B B9 entre sur le terrain Temps Mort : 0/2 16h48 A6 entre sur le terrair 2 Temps mort Faute Lancer franc B | CHANGE US • BAHU K 5 C BROQUIN N 5 C DERENNE T. BURFT T. BUSSON B ROUSSE E. MERIAS M ABRAHAM E

Les événements plus anciens sont accessibles dans l'onglet « Historique ».

Cliquer sur la croix pour annuler un événement ou sur la flèche pour le modifier.

#### ii- Ajouter une réserve

Si l'arbitre ou un des coachs/joueurs exprime une réserve.

Cliquer sur « Action » puis « Réserve »



Sélectionner le déposant (cocher la case et cliquer sur la personne), remplir le motif et valider. La réserve sera à signer par arbitres et capitaines en fin de match (cf. 6-a).

Saisie d'une réserve	X
Equipe : O BEAUPREAU FIEF SAUVIN BAS	KET 🔘 CHANGE US 💿 ARBITRE
Déposant :	Motif :
N° Prénom Nom	LE JOUEUR A4 N'A PAS PRÉSENTÉ DE LICENCE MAIS A PU JUSTIFIER SON IDENTITÉ
	Valider Annuler

#### iii- Ajouter une réclamation

Si un joueur ou coach exprime une réclamation, Cliquer sur « Action » puis « Réclamation ».



Sélectionner le ¼ temps, la minute écoulée, le déposant et les deux capitaines en jeu. Définir le moment de la réclamation. A la fin du match (cf. 6-a) le déposant devra dire si il maintient la réclamation. Si oui arbitres et capitaines devront signer et le déposant devra donner un motif.

N° Période :	1 •	
Minute de la période :	7	
Score :	A:0 - B:0	
Déposant :	AUDOIN J.	Choix
Capitaine en jeu A :	AUD <mark>OIN</mark> J.	Choix
Capitaine en jeu B :	LELIEVRE N.	Choix
Moment de la réclamation :	Immédiatement	
	O Au 1er ballon mort qui suit	
	O Après le 1er ballon mort qui su	it

## iv- Ajouter un incident

En cas d'incident et si l'arbitre le réclame.

Cliquer sur « Action » puis « Incident »



Remplir le moment et le motif puis valider. L'incident sera à signer par arbitres et capitaines en fin de match (cf. 6-a).

🛞 Saisie d'un incident	×
Moment de l'incident : MATCH 🔹	
Motif :	
EX: UNE PERSONNE DU PUBLIC A FRAPPÉ L'ARBITRE 1	
Valider An	nuler

## g- Notions complémentaires (personnes à l'aise)

Pour aller plus loin, certains points non obligatoires peuvent être gérés par les personnes qui sont suffisamment à l'aise.

i- Gestion du temps

Pendant tout le match, il est possible de gérer le chronomètre sur le logiciel. De cette façon chaque événement est minuté.

Le chronomètre est affiché en haut de l'écran



Il peut être démarré/arrêté avec le bouton placé en dessous ou avec la barre d'espace.

Les boutons « + » et « - » permettent d'ajuster pour être au plus proche du chrono réel.

Si vous gérer le chrono, la minute des temps-morts se met automatiquement (cf. 5-d)

#### ii- Gestion des changements

Pour les personnes plus à l'aise, il est idéal de bien respecter les changements et de ne garder que 5 joueurs par équipe sur le terrain.

Cliquer sur les carrés jaunes/verts en face des joueurs pour faire les changements

#### iii- Gestion de la flèche

La flèche en bas de l'écran correspond à la flèche physique sur la table de marque, vous pouvez la tourner pour avoir le même sens.

Le côté rouge indique la direction de la flèche.



# 6- Fin du match

## a- Clôture de la feuille

A la fin du match, cliquer sur « Action » puis « Fin du match »



La fenêtre suivante apparait. Cliquer sur « oui »



L'écran suivant apparait :

e-Marque - Eichier Activ	BEAUPREAU FIEF	F SAUVIN BASKET - CH	IANGE US - R	3SEM - 24/09/201	17 15:30 - FIEF-SAUVIN	
Administratio	n Rencontre	Feuille de marque	Historique	Récapitulatif	Positions de tirs réussis	Clôture de match
EVEN Fau	EMENTS A CO Ites : 🔗 Si Térifier et clôture	ONFIRMER aner Incidents er la feuille de marqu	: <b>0</b> Si ie	gner Réc	lamations : 🧭 Signe	er Réserves : 🧭 Signer
						EN ATTENTE DE CLOTURE

Si il y a eu des fautes techniques/antisportives, des réclamations/incidents ou réserves, cliquer sur le bouton « Signer » correspondant, faire signer les arbitres (et capitaines si besoin) puis valider.

Cliquer sur « Vérifier et clôturer la feuille de marque ». La feuille de marque apparait, vérifier avec l'arbitre que tout est bon. Attention passé cette étape il ne sera plus possible de corriger !

<ul> <li>e-Marque -</li> <li>Fichier Action</li> <li>Administration</li> </ul>	BEAUPREAU ons Confi n Rencor	FIEF SAUVIN BASKET - CHANGE guration ? tre Feuille de marque Histo	JS - R3SEM - 24/09/ rique Récapitula	1/2017 15:30 - FIEF-SAUVIN atif Positions de tirs ré	ussis Clôture de mat	tch										۲	18h12 (i	다. 태 원 원 D Evt : 64) 💊 G:\
	TEL: 02.51.78.85.85         Equipe B         CHANGE US           Mail::secretariatgeneral@liguebasket.com         Equipe B         CHANGE US								·····									
	CHAMPIONNAT LR04       Rencontre N° 0508       Date 24/09/17       Heure 15:30       Lieu FIEF-SAUVIN         R3SEM       Poule -B       1et arbitre ALIAU B.       2e arbitre GENDEK E.																	
	Équipe A BEAUPREAU FIEF SAUVIN BASKET MARQUE COURANTE																	
		Temps	morts		Faut	es d'	équipe	s		A		в	A	В	4	4	В	
	0	0279		(1	) 🗙 🔁 🔳	40	⊨	2 3 4	₹I		1	5	41	41		81	81	
	3	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	®⊨	<b>I</b> (3	) 1 2 3	4 4		2 3 4	Ξl	4	Ø	2	42	42		82	82	
							<u> </u>		-		3	3	43	43		83	83	
		-type surclassements	N	Noms des jou	eurs	N°	en .	Fautes			4	4	44	44	╢─	84	84	
		numéro	· · · · · ·	NOM en majuscules, P	rénom			2 3 4	5	+	0 6	5	45	45	╢──	86 86	85	
		- VT852072	AUDOIN	NJ.		4			$\square$		7	7	47	47		87	87	
		- VT910165	DEREN	NE T. (CAP)	)	5	XP1		$\square$		8	8	48	48		88	88	
	JC1	BC006516	DERENI	NE V.		6	× T		$\square$		9	9	49	49		89	89	
		V1840846							$\square$		10	10	50	50		90	90	
		V1880412				8			$\square$		11	11	51	51		91	91	
		V1910738				10			$\square$	$\square$	12	12	52	52		92	92	
		V 1960010		JU N.	_		ЧŢ				13	1B	53	53		93	93	
		1	I								14	14	54	54	11	94	94	✓
					Cliquer pou	ır clôture	r définitive	ment la feuill	e de ma	que								

En bas de l'écran cliquer sur « Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque ».

Chaque arbitre et personne de la table doit signer dans sa case. Puis, avec l'accord des arbitres, cliquer sur « Valider ».

lignatures de fin de match	_		_		23
Marqueur	Effacer	Aide-Marqueur	Effacer	Chronométreur	Effacer
ک					
	2				
Clé :	×	Clé :		Clé :	×
Chronométreur des tirs	Effacer			Commissaire	Effacer
		SIGNA	TURES		
		FIN DE	МАТСН		
Clé :				Clé :	
Arbitre 1	Effacer	Arbitre 2	Effacer	Arbitre 3	Effacer
		Þ	1		
		2	3		
Clé :	×	Clé :	×	Clé :	
En tant que 1er arbitre, j'atte valider définitivement la feui	ste avoir pro ille de marqu	cédé à l'ensemble des	s vérifications néces	aires et ainsi Vali	der Fermer

#### L'écran suivant apparait :

<ul> <li>e-Marque - BEAUPREAU FIEF</li> <li>Fichier Actions Configurat</li> <li>Administration Rencontre</li> </ul>	SAUVIN BASKET - CHANGE US - R3SEM - 24/09/2017 15:30 - FER-SAUVIN on ? Feuille de marque Historique Récapitulatif Positions de tirs réussis Clôture de match		👝 🗗 🔀
EVENEMENTS A CO Fautes : 🧭 Sig Vérifier et clôture	NFIRMER ner Incidents: 🧭 Signer Rédamations: 🧭 Signer Réserves : 🧭 Signer La feuille de marque		
LISTE DES FICHIER	S GENERES	Ouvrir le dossier de la rencontre	Enregistrer les documents
Document	Nom du fichier		Impression
Feuille de marque	Feuille_de_Marque_[2017-09-24_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCHANGE_US_].pdf		
Historique	Historique_12017-09-24_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCHANGE_US_1.pdf		
Récapitulatif	Recapitulatif_[2017-09-24_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCHANGE_US_].pdf		<b>.</b>
Positions de tirs réuss	is Pos_tirs_reussis_[2017-09-24_reg_R3SEM_BEAUPREAU_FIEFCHANGE_US_].pdf		
ENVOI DU FICHIER Envoyer Le fichier 'Export' reprend	EXPORT		

b- Enregistrement

## **IMPORTANT**

Après la clôture du match, il faut l'enregistrer.

Cliquer sur « Enregistrer les documents » et sélectionner l'emplacement souhaité (voir fiche du PC)

Ouvrir le dossier de la rencontre	Enregistrer les documents
	Improceion
	<b>S</b>

Il est recommandé d'enregistrer sur la clé USB **ET** sur le PC, penser également à demander à l'équipe adverse si elle a une clé USB et souhaite récupérer l'enregistrement.

## **BIEN VERIFIER QUE LES FICHIERS SONT BIEN ENREGISTRES SUR LA CLE USB !!!**

#### c- Envoi des fichiers

Connecter le PC à internet via la 3G/4G d'un téléphone.

Quand le PC est bien connecté à internet, cliquer sur « envoyer ». Cela peut prendre quelques secondes, une barre de progression apparait.

La consommation de données utilisées est extrêmement faible, pas d'inquiétude pour vos forfaits.

ENVOI DU FI	CHIER EXPORT
Envoyer	
Le fichier 'Export	reprend l'ensemble des informations de la feuille de marque dans un format numérique.