

# E-Marque

## Guide d'utilisation, remarques, conseils

### Avant la rencontre

#### Il faut une connexion Internet

Au gymnase le mieux est de faire un partage de connexion avec un téléphone mobile.

Récupérer le code de cette rencontre sur le **FBI** (extranet FFBB). Cette récupération peut être faite à l'avance (la veille par exemple)

Lancer le logiciel e-marque, choisir « Importer une rencontre » et fournir le code récupéré ci-dessus.

### 1h avant la rencontre

Préparer la feuille de match (onglet «**Joueurs et entraîneurs**») :

1. **Sélectionner les joueurs** (si pas de licence noter « *licence non présentée* » à la place du numéro de licence) et le capitaine d'équipe.
2. **Sélectionner les arbitres et officiels.**
3. **Modifier si nécessaire la couleur des équipes** ; choisir la couleur des maillots.
4. **Eventuellement** : inverser les équipes et les panneaux.

### 10 minutes avant la rencontre

Passer sur l'onglet «**Match**», saisir les **entrées des joueurs** et faire signer le coach (signature avec la souris).

### Pendant la rencontre

#### Démarrer–arrêter le chrono

**Le chrono officiel reste le chrono habituel, celui qui est géré par le chronométrateur !** Il y aura toujours un petit écart entre les 2 chronos ; le temps de l'e-marque sert pour les statistique, le moment des temps-morts, ... l'écart avec le chrono officiel peut être corrigé, si nécessaire, avec les boutons + et -.

Le chrono est automatiquement remis à 0 à chaque changement de période.

*Remarque* : le chrono peut être géré avec la souris (bouton **START – STOP**) ou avec la barre d'espace, ce qui est sans doute plus commode.

#### Gérer les entrées et sorties des joueurs.

Mais on peut aussi se contenter de noter les entrées ; un message nous avertira s'il y plus de 5 joueurs en jeu, on répond OK et on continue.

## Inscrire les paniers

Cliquer à l'endroit du tir (essentiellement pour distinguer les paniers à 2 et 3 points!). Sélectionner le joueur qui a marqué. **Attention à ne pas se tromper d'équipe ! La couleur du petit rectangle, sous le panneau, indique la couleur de l'équipe qui marque dans ce panier.**

*Remarque :* Si l'on saisit une action (panier ou faute) à un joueur qui n'est pas en jeu, le logiciel demande de confirmer la saisie en re cliquant sur le joueur.

## Gérer les fautes personnelles

Après avoir arrêté le chrono, cliquer sur « **Faute** » puis sélectionner le joueur fautif.

Sélectionner ensuite :

1. Le type de faute (par défaut : faute personnelle) et le nombre de lancer (0 par défaut).
2. S'il y a des lancers il faut sélectionner le joueur qui tire les lancers.  
*Remarque :* le bouton « **Lancer franc** » n'est normalement pas utilisé puisque l'enregistrement d'une faute personnelle avec lancers nous amène automatiquement sur les lancers francs.

**Attention :** quand il y a faute et panier marqué

**Inscrire d'abord le panier puis s'occuper de la faute** (nom du joueur fautif, nombre de lancers, enregistrement des lancers réussis). Si on clique d'abord sur la faute on ne pourra enregistrer le panier qu'après la réparation.

Toutefois on peut aussi annuler la séquence de lancer-francs, saisir le panier, puis revenir aux lancer-francs avec le bouton « Lancer franc ». Dans ce cas il faudra indiquer le nombre de lancer-francs en faisant glisser le curseur.

Même chose s'il y a faute et demande de temps mort.

## Autres tâches

gérer les temps morts

gérer la flèche

## Changer de période

Menu « **Action** » ou menu « burger » en haut à droite puis sélectionner « **Période suivante** ».

Au début de chaque mi-temps il faut noter les joueurs entrants (par défaut aucun joueur n'est sélectionné).

Lors du changement de côté à la mi-temps la flèche suit automatiquement.

*Remarques :*

1. Sur l'onglet « rencontre » du logiciel, les paniers s'inversent à la mi-temps et les bancs d'équipes restent du même côté. Ceci change les éventuels automatismes acquis pendant la première mi-temps.

2. À la mi-temps on peut inverser les bancs et les paniers, les paniers seulement, ou ne rien faire (voir ce qui est le plus pratique).

## Fin de rencontre

Menu « **Action** » en haut à droite puis sélectionner « **Fin de match** ».

Faire signer les officiels (les arbitres ont normalement une clé numérique).

Compléter si nécessaire en cas de réclamation, d'incident, ... (voir avec les arbitres).

Quand tout est rempli il faut entre le code de rencontre et le dossier du match est envoyé à la FFBB

## Remarques, conseils

### Modifier un joueur, un officiel

Cliquer sur la flèche  associée à cette personne (il faut être en mode « [Administration](#) »).

### Correction, annulation d'une action

Toutes les actions (panier marqué, entrée ou sortie d'un joueur, faute personnelle, ...) sont enregistrées.

Elles apparaissent dans l'onglet « Historique ». Les plus récentes sont aussi affichées sur l'écran de la rencontre (en haut, du côté de l'équipe concernée).

Pour corriger une des dernières actions (attribution d'une faute à un joueur, saisie d'un panier marqué, ...)

1. cliquer sur la flèche  associée à cet évènement,
2. le modifier (par exemple pour changer le joueur à qui a été attribué un panier, ou une faute, il suffit de cliquer sur le bon joueur).
3. Cliquer sur « Modifier » pour valider la modification.

Pour annuler une action il suffit de cliquer sur la croix  associée à cet évènement puis valider.

### Contrôle par la feuille de marque

À tout moment il est possible de générer la feuille de marque sous le format de la feuille de match classique. Il suffit de cliquer sur l'onglet « [Feuille de marque](#) ».

C'est un moyen commode de vérifier ce qu'on a fait.

On peut notamment la consulter :

- après avoir rempli la feuille et avant de commencer la rencontre,
- à la mi-temps,
- en fin de rencontre.

### Conseils pour ceux qui débutent

Ne pas trop se préoccuper du chrono (c'est le chrono mural qui importe).

Ne pas se précipiter quand il y a un panier et une faute personnelle : enregistrer d'abord le panier puis la faute.

Et surtout **travailler avec le chronométreur** ; se parler constamment, vérifier souvent qu'on est d'accord sur le score, le nombre de fautes d'équipe, ...

**Travailler aussi avec les arbitres.** En cas de problème ne pas hésiter à appeler les arbitres au premier arrêt de jeu et régler le problème avec eux.