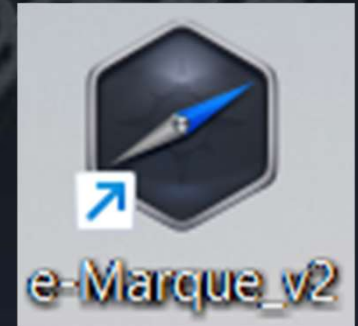




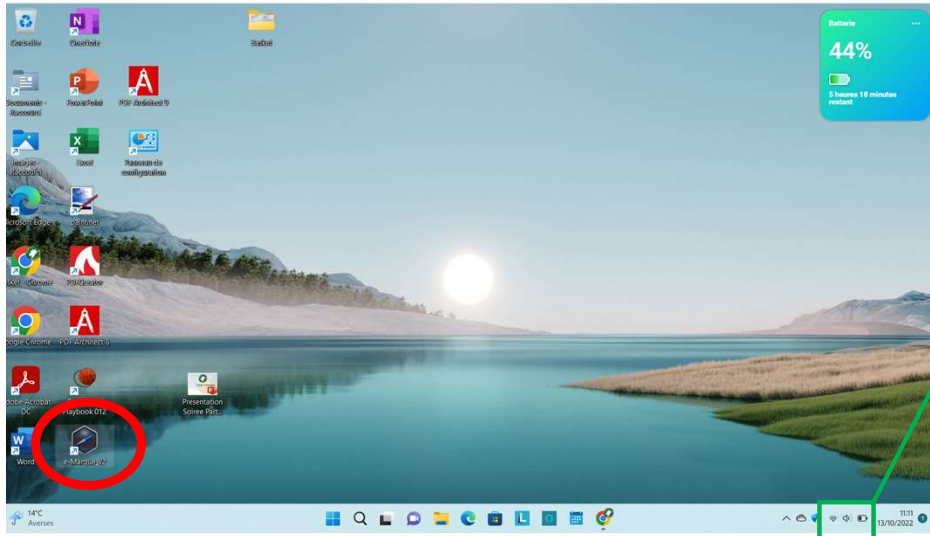
E-MARQUE

BIENVENUE DANS L'APPLICATION

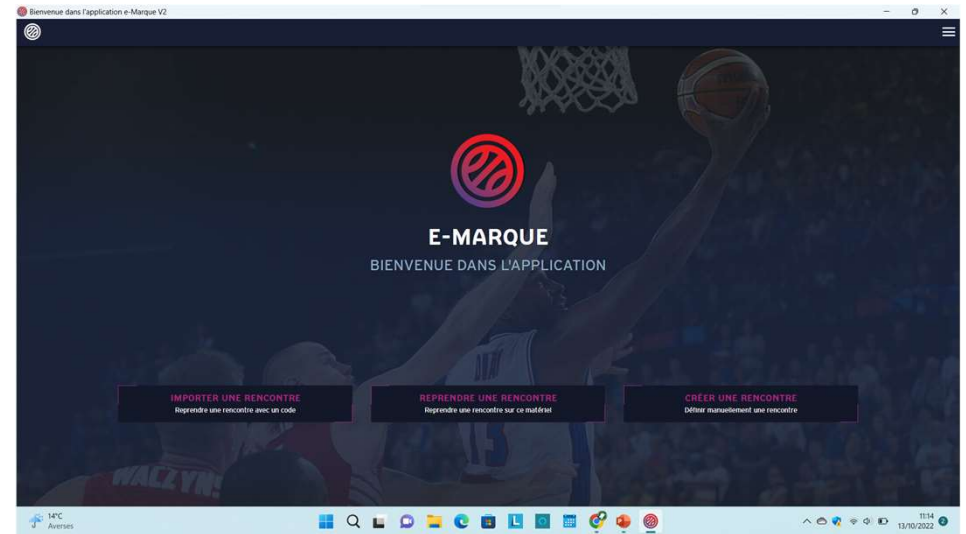
Tutoriel e-marque

Vous devez être connecté à un réseau mobile ou wi-fi

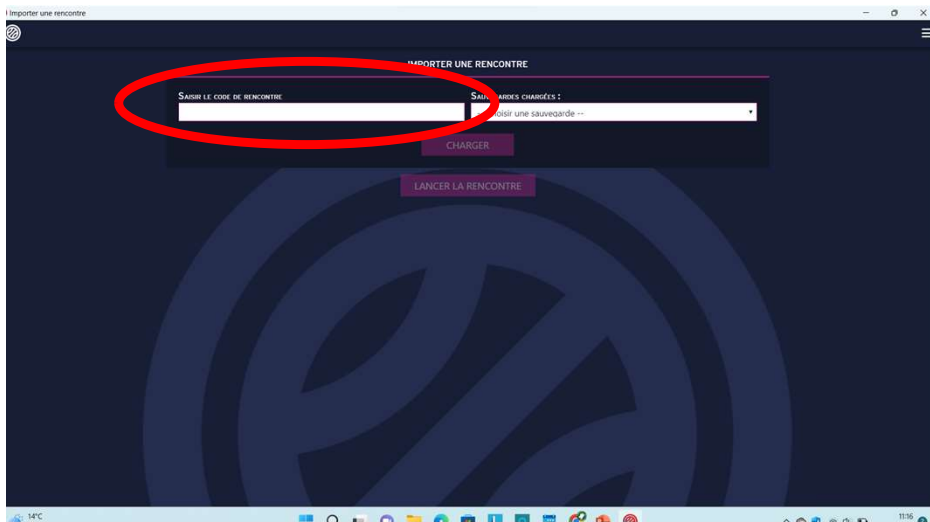
1. Démarrer e-marque



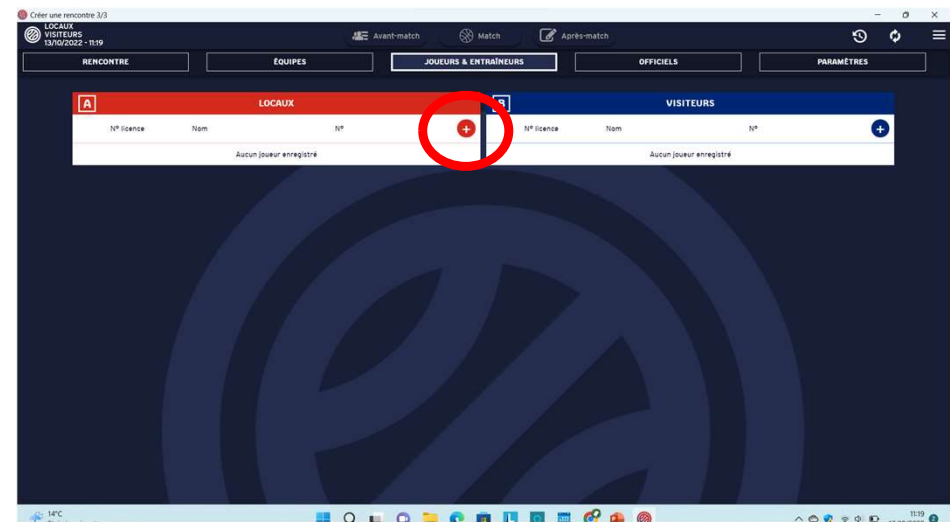
2. Cliquez sur importer une rencontre



3. Entrez le code rencontre du match (journées de championnat)



4. Faites votre composition d'équipe en ajoutant vos joueurs et leur numéro



Créer une rencontre 3/3

LOCAUX VISITEURS 13/10/2022 - 11:19

RENCONTRE

Avant-match Match Après-match

PARAMÈTRES

AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR

☐ Joueur ☒ Entraîneur

N° LICENCE

N° NATIONAL

TYPE DE LICENCE *

LICENCE NON PRÉSENTÉE

N° DE MAILLOT *

0

CLASSEMENT *

NOM *

PRÉNOM *

CAPITANE

AJOUTER

Saisie joueur: tous les joueurs licenciés de la catégorie vont apparaître quand vous cliquerez sur n° de licence. Sélectionner le joueur, attribuez-lui son numéro de maillot (ovale vert), cliquez sur ajouter

Renseignez-le ou les entraîneurs (ovale bleu) (même process que pour la saisie joueur)

Créer une rencontre 3/3

LOCAUX VISITEURS 13/10/2022 - 11:19

RENCONTRE

ÉQUIPES

JOUEURS & ENTRAÎNEURS

OFFICIELS

PARAMÈTRES

Statut

Nom

Prénom

Aucun officiel enregistré

Saisie des officiels (ovale jaune): ajouter chaque officiel (rond orange).

Vous devez renseigner « manuellement » le numéro de licence, le nom, le prénom, fonction (liste déroulante), le libellé club sera NOM DU CLUB (attention) pas d'abréviation.

Cliquez sur le 3 petits traits (ovale violet), puis sélectionner feuille de marque

AJOUTER UN OFFICIEL

N° LICENCE

NOM *

N° NATIONAL

PRÉNOM *

FONCTION *

LICENCE NON PRÉSENTÉE

CODE CLUB

LIBELLÉ CLUB

AJOUTER

INCIDENTS		avant la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport		Motif	
Signature 1 ^{er} arbitre	Signature 2 ^e arbitre	Signature 3 ^e arbitre	Signature * Cap. A ou entraîneur	Signature * Cap. B ou entraîneur	
OFFICIELS, RESPONSABLES DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉS AUX OFFICIELS					
	NOMS	ADRESSES	N° Licences	Groupements Sportifs	
1 ^{er} arbitre	ARBITRE				
2 ^e arbitre					
3 ^e arbitre					
Marqueur	R.R.		r		
Aide-marqueur					
Chronométreur	R.R.		r	r	
Chronométreur des tirs					
Délégué de club	T.T.		t	t	
Délégué aux officiels					

Vérifiez que la feuille est correctement remplie, nbre de joueurs, numéro de maillots, ainsi que la partie officielle (n° de licence et libellé club doivent apparaître)

Match

LOCAUX VISITEURS
13/10/2022 - 11:19

Avant-match **Match** Après-match

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

0 - 10:00 + 0

0 1 / 4 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER SIGNER

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
VVV V.	0	0	4	☒
VVV V.	0	0	5	☐
VVV V.	0	0	6	☐
NOM_A7	0	0	7	☐
NOM_A8	0	0	8	☐
NOM_A9	0	0	9	☐
NOM_A10	0	0	10	☐
NOM_A11	0	0	11	☐
NOM_A12	0	0	12	☐
NOMENTRAINEUR_A	0		E	

B VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
HH V.	0	0	6	☐
NOM_B7	0	0	7	☐
NOM_B8	0	0	8	☐
NOM_B9	0	0	9	☐
NOM_B10	0	0	10	☐
NOM_B11	0	0	11	☐
NOM_B12	0	0	12	☐
NOM_B13	0	0	13	☐
NOM_B14	0	0	14	☐
NOM_B15	0	0	15	☐
NOMENTRAINEUR_B	0		E	

14°C Pluie imminente

11:34 13/10/2022

Lorsque toute la partie « officielles » (liste des joueurs et entraîneurs des 2 équipes, les officiels) est complétée, cliquez sur Match (ovale violet).

Les entraîneurs viennent faire leur « 5 de départ » (cocher les joueur, rond vert) et signer la feuille (ovale rouge)

VOUS ETES PRÊT, BON MATCH

Match

LOCAUX VISITEURS 13/10/2022 - 11:19

Avant-match Match Après-match

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

0 - 10:00 + 0

0 1 / 4 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
VVV V.	0	0	4	☒
VVV V.	0	0	5	☐
VVV V.	0	0	6	☒
NOM_A7	0	0	7	☐
NOM_A8	0	0	8	☒
NOM_A9	0	0	9	☒
NOM_A10	0	0	10	☒
NOM_A11	0	0	11	☐
NOM_A12	0	0	12	☐
NOMENTRAINEUR_A	0		E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
HH V.	0	0	6	☐
NOM_B7	0	0	7	☒
NOM_B8	0	0	8	☐
NOM_B9	0	0	9	☐
NOM_B10	0	0	10	☒
NOM_B11	0	0	11	☐
NOM_B12	0	0	12	☒
NOM_B13	0	0	13	☒
NOM_B14	0	0	14	☒
NOM_B15	0	0	15	☐
NOMENTRAINEUR_B	0		E	

Cliquez sur les 3 petits traits
En haut à droite pour accéder
au menu

MENU

Feuille de marque

Historique

Positions de tirs réussis

Récapitulatif

Réserve/Observation

Incident

Réclamation

Forfait

Défaut

Période suivante

Inverser bancs/paniers

Désignation capitaines

Faute d'équipe

Contrôles d'avant match

Fin de match

Aide

Historique (rectangle rouge) vous permet de supprimer et corriger une action en cas d'erreur (attribution d'une faute à un mauvais joueur, erreur valeur panier...)

Période suivante (rectangle bleu) pour changer de ¼ temps

Fin de match (rectangle jaune) pour clôturer la rencontre

LOCAUX VISITEURS 13/10/2022 - 11:19

CLÔTURE DE MATCH FEUILLE DE MARQUE RÉCAPITULATIF POSITIONS DE TIRS FICHES GÉNÉRALES

FAUTES (0)

Aucune faute à ce jour

INCIDENTS (0)

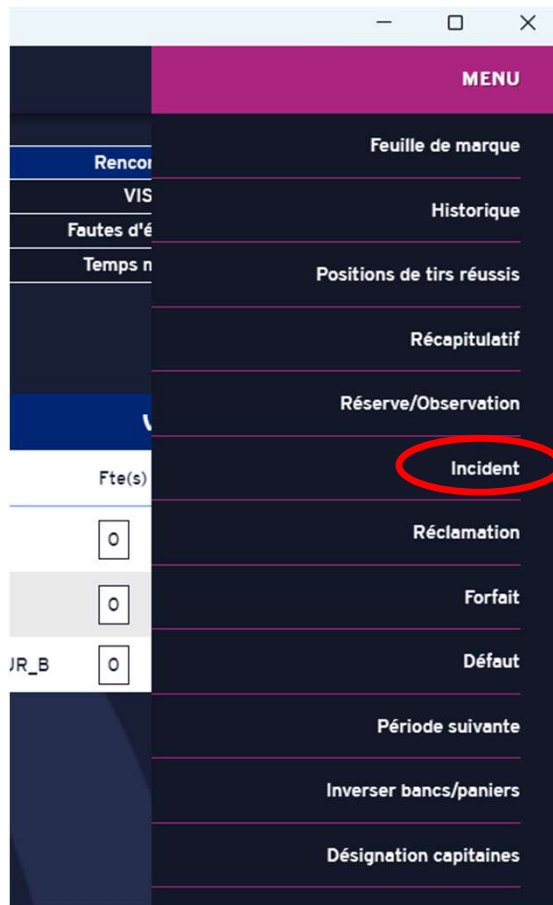
RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)

RÉCLAMATIONS (0)

CLÔTURER LE MATCH

Suivez la procédure pour clôturer le match. Le code demandé est le même que celui que vous avez récupéré au début sur la feuille Excel

Avant d'effectuer la fin de match et la clôture vous devez renseigner la partie incident.



Cliquez sur les 3 petits traits en haut à droite
Pour ouvrir le menu, puis cliquez sur incident

A screenshot of a form titled 'SAISIE D'UN INCIDENT' with a pink header bar and a close button (X) in the top right corner. The form has two main sections: 'MOMENT DE L'INCIDENT *' and 'MOTIF *'. The 'MOMENT DE L'INCIDENT *' section has a dropdown menu with 'Après-match' selected. The 'MOTIF *' section has a text input field with 'o' entered. At the bottom center of the form is a pink button labeled 'VALIDER'.

Moment de l'incident :
choisissez après-match,
motif tapez o, puis
valider