

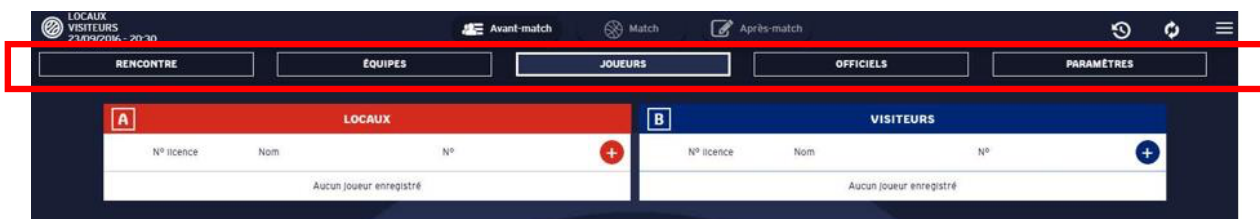
FICHE SYNTHÈSE de l'UTILISATION d'e-MARQUE V2

- Récupérer le code de rencontre (sur FBI (il contiendra les données de rencontre préfiltrées))

A l'ouverture du logiciel

- Ouvrir e-Marque V2 : cliquer sur « importer une rencontre ». Saisir le code. La sauvegarde des données s'enregistrera automatiquement. Cliquer sur « Lancer la rencontre »

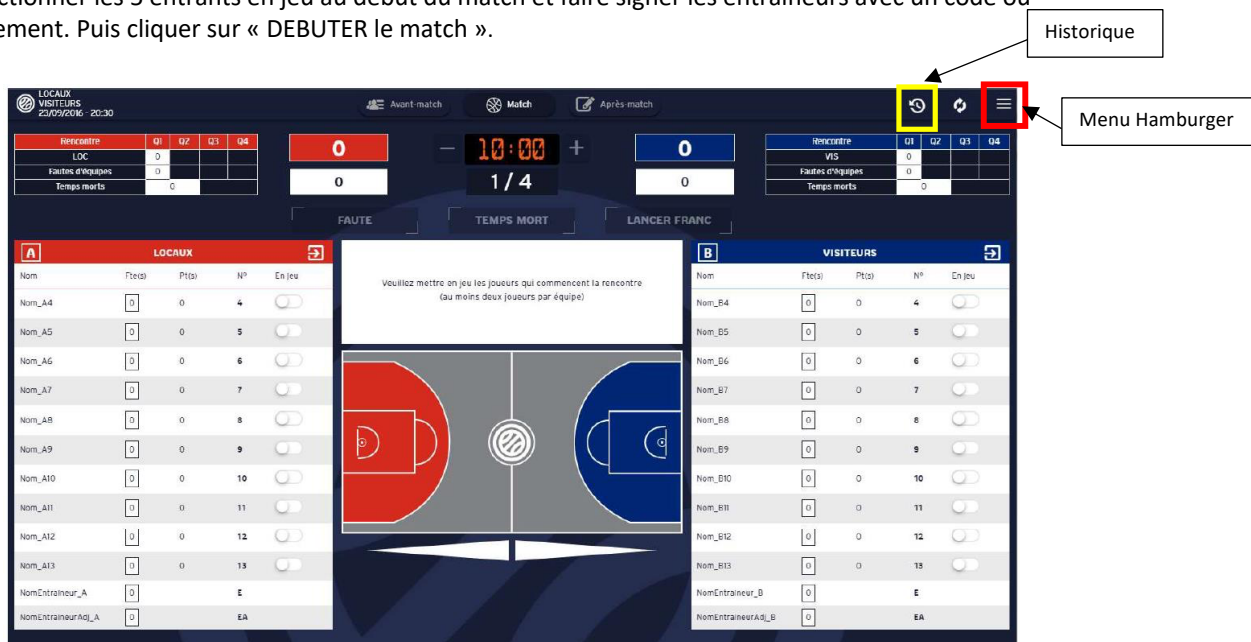
Onglet « Avant Match »



- Vérifier ou saisir les références de la rencontre
- Vérifier ou saisir les noms et couleurs des équipes
- Sélectionner les joueurs, capitaines et entraîneurs ou les saisir manuellement (cliquer sur le bouton +)
- Sélectionner les officiels de la rencontre ou les saisir manuellement
- Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des 1/4 temps, nombre de faute d'équipe, ...)

Onglet « Match »

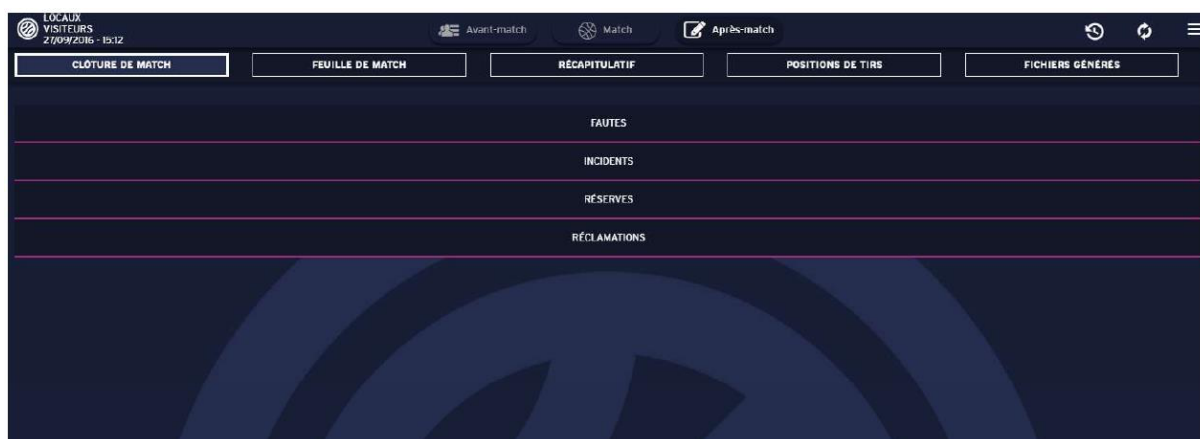
- Sélectionner les 5 entrants en jeu au début du match et faire signer les entraîneurs avec un code ou manuellement. Puis cliquer sur « DEBUTER le match ».



- Fautes : Cliquer sur faute, saisir le type de faute dans la liste déroulante, l'équipe du joueur, le joueur fautif dans la liste et la réparation.
- Changer de quart temps : cliquer sur période suivante dans le menu Hamburger

MENU HAMBURGER	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 avant le match
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

Onglet « Après-match »



- Signer la feuille de marque et tous les événements de la rencontre : réserves, fautes techniques, fautes disqualifiantes, incidents, réclamations, ... (utiliser le code de chaque officiel ou signer avec la souris)
- Afficher la feuille de marque en PDF avec l'onglet « Feuille de match »
- Générer, imprimer et télécharger la feuille de marque et les fichiers sur l'onglet « Fichier générés » et cliquer sur les petits nuages pour le téléchargement.

Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit de saisir à nouveau le code de rencontre saisi lors de la phase d'importation de la rencontre. **La connexion internet est requise pour le transfert de données vers la FFBB (FBI).**